

Dokumentacja Aplikacji

"CodeFromBlocks"

Wprowadzenie

Aplikacja "CodeFromBlocks" jest narzędziem edukacyjnym, które umożliwia uczniom naukę programowania w sposób graficzny za pomocą bloczków, a następnie tłumaczenie tych bloczków na kod źródłowy w języku Python. Prezentowana wersja projektu jest w wersji rozwojowej, a część funkcji projektu nie działa poprawnie.

Cel dokumentacji

Celem tej dokumentacji jest dostarczenie użytkownikom (uczniom i nauczycielom) kompleksowych informacji na temat korzystania z aplikacji, jej funkcjonalności oraz procesu nauki programowania za pomocą bloczków.

Funkcje Aplikacji

- Interfejs graficzny do tworzenia kodu za pomocą bloczków.
- Automatyczne tłumaczenie kodu bloczków na kod źródłowy Python.

Wymagania Systemowe

System Operacyjny

Aplikacja "CodeFromBlocks" jest kompatybilna z następującymi wersjami systemu operacyjnego Windows:

- Windows 7 (64-bit) i nowsze wersje.

Pamięć RAM

Do uruchomienia aplikacji wymagane jest przynajmniej 1GB pamięci RAM. Zalecamy jednak większą ilość pamięci RAM, aby zapewnić płynne działanie aplikacji, zwłaszcza podczas tworzenia bardziej zaawansowanych projektów.

Pamięć ROM

Podczas używania aplikacji „CodeFromBlocks” potrzebne jest przynajmniej 512MB aby zapewnić płynność działania oraz zapisywania projektów. Upewnij się, że na

dysku twardym jest wystarczająco miejsca, aby pomieścić aplikację i ewentualnie zapisane projekty.

UWAGA:

Przed instalacją aplikacji, sprawdź, czy Twój system spełnia te wymagania. W przypadku braku wymaganych zasobów, może to wpłynąć na wydajność i stabilność aplikacji.

Uruchomienie Aplikacji

Po zainstalowaniu aplikacji "CodeFromBlocks", możesz ją uruchomić, postępując zgodnie z poniższymi krokami:

1. Przejdź do lokalizacji, w której zainstalowana została aplikacja.
2. Znajdź plik o nazwie "CodeFromBlocks.exe".
3. Kliknij dwukrotnie na pliku "CodeFromBlocks.exe", aby uruchomić aplikację.

Autorzy

- Jakub Wąsik (Technikum nr 3 w Malborku)
- Ignacy Chrzastowski (Technikum nr 3 w Malborku)
- Mgr. Marlena Glosa – patron projektu (Technikum nr 3 w Malborku)

Podziękowania

Chcielibyśmy wyrazić naszą głęboką wdzięczność dla mgr Marleny Glos za objęcie patronatu nad projektem "CodeFromBlocks" jako nauczyciel prowadzący. Jej wsparcie i zaangażowanie było nieocenione.

Jej patronat nad projektem "CodeFromBlocks" przyczynił się do sukcesu naszej inicjatywy edukacyjnej, i jesteśmy niezmiernie wdzięczni za jej zaangażowanie.

Dziękujemy, Pani Marlenie Glosie, za wkład w rozwijanie naszych umiejętności i wspieranie naszej misji na polu edukacji programowania.

Przykładowe działanie





