20.02.2021

**Learn** **English**

**Sentences**

Program for Learning English  
Тenses Easy && Quick

проектна дейност

Представено от

LET

Съдържание

[Program for Learning English Тenses Easy && Quick 2](#_Toc64792749)

[Информация и Разработване на план 2](#_Toc64792750)

[Представяне на проекта 2](#_Toc64792751)

[Роли в отбора 2](#_Toc64792752)

[Въведение 2](#_Toc64792753)

[Методи и начин на реализация 3](#_Toc64792754)

[План за таблиците в кода 3](#_Toc64792755)

[Тестване на плана 4](#_Toc64792756)

[Всички задачи а изпълнение 4](#_Toc64792757)

[Правила на играта 5](#_Toc64792758)

[Правила на неправилните глаголи 5](#_Toc64792759)

[Привеждане на плана в действие 6](#_Toc64792760)

[Program for Learning English Тenses Easy && Quick 7](#_Toc64792761)

[Имена на функциите и тяхното приложение 7](#_Toc64792762)

[Блок схема на кода 8](#_Toc64792763)

[Блок схема 8](#_Toc64792764)

[Описание на блок схемата 8](#_Toc64792765)

# Program for Learning English Тenses Easy && Quick

## Информация и Разработване на план

### Представяне на проекта

Нашия проект е програма за изучаване на времената в английския език

изработена за Technologica

### Роли в отбора

|  |  |
| --- | --- |
| № | Роли в отбора |
|  | Николай Бранков – Scrum Trainer |
|  | Костадин Талигаджиев – Quality Engineer |
|  | Веселин Стоянов – Front End Developer |
|  | Марио Берберов – Back End Developer |
|  | Радослав Иванов – Code Check |

### Въведение

|  |  |
| --- | --- |
| № | Въведение |
|  | Какъв е продукта?  Продукта е програма, съдържаща тест с по 4 на брой упражнения за Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Present Perfect и Future Simple времена в английския език. Също така таблица за учене на Irregular verbs и игра Guess The Word. |
|  | Къде е достъпен?  Нашата колаборативна работа протече в GitHub и за да могат файловете да са достъпни до всеки са качени в GitHub Repository-то на проекта ни. |
|  | Комуникация?  Общуването е реализирано чрез Teams. Благодарение на всички функции и предоставената визуализация - споделянето на екран комуникацията и обратната връзка са достатъчно пълноценни. |
|  | Какви технологии са използвани?  Технологиите, които са използвани са Visual Studio като Code Editor, C++ е програмния език с който е написан кода, Git и GitHub за колаборативна работа, Teams - връзка и комуникация, PowerPoint - подготвянето на презентация, Word - подготвяне на документация. |

### Методи и начин на реализация

|  |  |
| --- | --- |
| № | Методи и начин на реализация |
|  | Продуктивна работа  Задачите са определени по начин, по който всеки да бъде известен за изпълнените задачи до момента с цел презентирането и отговорите да са бързи, ясни и точни, както и екипната работа да е по-ефикасна и продуктивна. |
|  | Разпределение на задачите  За всяка задача е избран човек, който е по-запознат в сферата и ще може да изпълни задачата по възможно най-компетентния начин. |
|  | Спазването на срок  Спазването на дати бе напомняно от Scrum Trainer-а. Всяка седмица е провеждано събрание на екипа, за обсъждане на количеството време нужно за изпълнение на възложената задача. |

## План за таблиците в кода

|  |  |
| --- | --- |
| № | Въпроси |
|  | Таблица за Избор на програма  Потребителя има избор между „Practise English Tenses", "Play Guess The Word", "Practise Irregular Verbs ", за да изберете трябва да се въведе съответния номер. |
|  | Таблица за Избор на време  Предоставените времена за практикуване са Сегашно просто, продължително и перфектно, Минало просто, Минало продължително и Бъдеще време. |
|  | Таблица за Резултат  Резултата от играта Guess The Word се отпечатват на конзолата в таблицата. А в Practise English Tenses също се извежда и оценка изчислена според скалата. |
|  | Таблица за Неправилни глаголи  Вътре в таблицата първоначално се извеждат само неправилни глаголи в infinitive формата им. След това може да контролирате това, което се появява на екрана чрез команди или правилни отговори. |
|  | Таблица за Изход или връщане към Меню  При вход 1 програмата се връща в Главното меню. При 0 следва край програмата. |

## Тестване на плана

### Всички задачи а изпълнение

|  |  |
| --- | --- |
| № | Изпълнените задачи |
|  | Създаване на начална страница и меню  Началната страница съдържа лого, хоризонтална линия и трите предоставени опции. Менюто е към практикуването на времената в английския език. |
|  | Създаване на играта Guess The Word  Игра в която са изтрити гласните букви и трябва да се отгатне думата. |
|  | Отпечатване на човечето при грешки  При първа грешка се отпечатва главата, при втора тялото и главата, а при третата играта приключва и се отпечатва цялото човече. |
|  | Present Simple и видове задачи  Видовете задачи са липсваща дума, с избираем отговор, коригиране на грешки и трансформиране на изречение във въпрос. |
|  | Добавяне на останалите времена  За всяко от шестте времена е предоставено четири вида упражнения. |
| 7 | Изучаване на Irregular Verbs  Таблица с неправилните глаголи в трите им времена. Въвеждането е възможно на всяко от тях независимо кое подред се намира. |
| 8 | Добавяне на команди  Командите могат да се използват при нужда. Всяка от тях има уникална функция за спомагането и интерактивното изучаване на глаголите. |
| 9 | Презентация  Презентацията е автоматизирана. Гласа на всеки член от отбора е записан на запис в презентацията. |
| 10 | Документация  Периодично направената документация описва цялата работа и всяко приложение на програмата. |
| 11 | Блок Схема  Блок схемата е визуализирано, последователно представяне на кода. |
| 12 | Q&A Документация  Проверка на изправността на кода |

### Правила на играта

|  |  |
| --- | --- |
| № | Правилник |
|  | Въвеждането при играта  При въвеждането играча има право само цяла дума, при опит на въвеждане на липсваща буква, програмата ще приеме отговора за грешен. |
|  | Цел на играта  Целта е да се познаят, колкото се може повече думи. |
|  | Още особености  При трета грешка трябва да се натисне „Enter” бутона от клавиатурата. |

### Правила на неправилните глаголи

|  |  |
| --- | --- |
| № | Правилник |
| 1 | Въвеждането при играта  Командите и писането на неправилни глаголи стават по един и същи начин. |
| 2 | Command Функцията  Тази функция се изпълнява при въвеждането на „Command” – показва или скрива командното меню. |
| 3 | Show и Hide Функциите  След въвеждането на тези две команди трябва да се въведе допълнително число за съответния ред, „Show” показва отговорите, а „Hide” ги скрива. |
| 4 | ShowAll и HideAll Функциите  Тези две команди правят същото като горните две, различават се по това, че тук не трябва допълнително да с въвежда число, а показват или скриват всички отговори. |
| 5 | Add и Del Функциите  При „Add” функцията трябва да се въведат и трите форми на глагола, който искате да добавите, а при „Del” число на реда, който искате да изтриете. |
| 6 | Finish Функцията  При въвеждането на тази команда, програмата приключва |
| 7 | Правилно въвеждане  Трябва да се спазва вида и интервала на числото/думата, която се въвежда |

## Привеждане на плана в действие

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Действие | Краен срок за изпълнение | % изпълнен | изпълнен от |
|  | Начална страница и меню | 02.02.2021 | 100% | Front End |
|  | играта Guess The Word | 05.02.2021 | 100% | Back End |
|  | Отпечатване на човечето | 05.02.2021 | 100% | Front End |
|  | Present Simple | 07.02.2021 | 100% | Back End |
|  | Видовете задачи | 07.02.2021 | 100% | Back End |
|  | Present Continuous | 12.02.2021 | 100% | Back End |
|  | Past Simple | 12.02.2021 | 100% | Code Check |
|  | Past Continuous | 12.02.2021 | 100% | Back End |
|  | Future Simple | 12.02.2021 | 100% | Back End |
|  | Present Perfect | 12.02.2021 | 100% | Code Check |
|  | Irregular Verbs | 17.02.2021 | 100% | Front End |
|  | Irregular Verbs команди | 19.02.2021 | 100% | Front End |
|  | Изходна Функция | 20.02.2021 | 100% | Code Check |
|  | Оптимизация на код | 20.02.2021 | 100% | Quality Engineer |
|  | Коментари по кода | 21.02.2021 | 100% | Code Check |
|  | Презентация | 21.02.2021 | 100% | Scrum Trainer |
|  | Документация | 21.02.2021 | 100% | Scrum Trainer |
|  | Блок схема | 21.02.2021 | 100% | Front End |
|  | Q&A Документация | 25.02.2021 | 100% | Quality Engineer |
|  | README | 25.02.2021 | 100% | Quality Engineer |

# Program for Learning English Тenses Easy && Quick

## Имена на функциите и тяхното приложение

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ИМЕ | ФУНКЦИЯ | НАЧАЛО |
| displayLogo(); | Извежда голям надпис в конзолата „LET” | 12 |
| displayStartPage(); | Отпечатва началната страница | 36 |
| displayTheTable(); | Таблица с възможните времена | 72 |
| displayTheDeadBoyHead() | Отпечатва главата на човека | 84 |
| displayTheDeadBoyBody() | Отпечатва тялото на човека | 101 |
| displayTheDeadBoyLegs() | Отпечатва краката на човека | 114 |
| playGuessTheWord(); | Стартиране на играта | 129 |
| displayTheResultOfGuessTheWord(); | Резултат – точките от играта | 201 |
| displayMenu() | Отпечатва меню с опциите за времената | 245 |
| answerCheckEx(); | Проверка на отговор | 275 |
| answerCheckExMultipleChoice() | Проверка на отговор | 292 |
| displayTheUsagePresentSimpleTense(); | Правила при употреба на Сегашно просто | 311 |
| displayTheUsagePresentContinuousTense(); | Правила при употреба на Сег. продължително | 427 |
| DisplayTheUsagePastSimpleTense(); | Правила при употреба на Минало просто | 548 |
| displayTheUsagePastContinuousTense(); | Правила при употреба на Мин. продължително | 656 |
| displayTheUsageFutureSimpleTense(); | Правила при употреба на Бъдеще време | 770 |
| displayTheUsagePresentPerfectTense(); | Правила при употреба на Сег. перфектно | 883 |
| Practise…TenseEx1();  Practise...TenseEx2();  Practise…TenseEx3();  Practise…TenseEx4(); | Въвеждане на липсваща дума  Въвеждане с избираем отговор  Коригиране на грешки  Трансформиране на изречение във въпрос | -  -  -  - |
| displayTheResultOfTheExercises(); | Резултат – точките от тестовете | 999 |
| IrregularVerbsCommandTable(); | Показва и скрива таблицата с командите | 1053 |
| IrregularVerbsCommandFunctions(); | Изпълнение на командите | 1073 |
| practiseIrregularVerbs(); | Стартира таблица за неправилни глаголи | 1170 |
| startProgramme(); | Главна Функция | 1268 |
| processMenu(); | Изходна Функция | 1381 |

## Блок схема на кода

### Блок схема

### Описание на блок схемата

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Цвят | Значение |
| 1 | Сив | Начало/Край |
| 2 | Син | Водеща Функция |
| 3 | Зелен | Функция |
| 4 | Жълт | Съдъжание на Функция |
| 5 | Червен | Изходна Функция |