Национальный исследовательский университет   
«Высшая школа экономики»

Лицей

Индивидуальная выпускная работа

Отчёт о проекте

**Приложение “Quiztron”**

*Выполнил: Карасев Никита Олегович*

Москва 2021

**Название проекта** – “Quiztron”

**Проблема**.

С каждым днём всё больше и больше людей участвует в квизах, играх "Что? Где? Когда?" и прочих интеллектуальных соревнованиях. Многие любители таких мероприятий сталкиваются со следующими проблемами:

1. Анонсы квизов находятся в различных группах в Вконтакте и сайтах, поэтому приходится мониторить одновременно все эти ресурсы
2. Сложно найти интересующий квиз по какой-либо теме
3. Порой невозможно собрать команду из знакомых людей и приходится играть с абсолютно незнакомыми людьми
4. Нет возможность сохранять в одном месте достижения полученные на различных квизах

На данный момент существует несколько агрегаторов подобных мероприятий, но ни один из них не отвечает всем требованиям сразу.

**История работы над ИВР**. Исходя из всех этих проблем я решил сделать удобное приложение-агрегатор для квизов. В ходе работы над проектом моя заявка практически не изменилась. Изменилось только название проекта и некоторые его функции. В разработке использовался язык программирования Dart и фреймворк Flutter версии 2.8.1, Visual Studio Code версии 1.63.2. В качестве серверной части для своего проекта я использовал фреймворк Django для языка программирования Python

**Целевая аудитория**. У моего проекта нет заказчика, поэтому опишу целевую аудиторию. Моё приложение создано для любого человека, желающего принять участие в квизах. Программный продукт может заинтересовать как опытных участников, которым важно получать информацию о новых играх, так и новичков, которые боятся попробовать такой вид досуга из-за отсутствия команды.

**Описание продукта**. Основные задачи приложения:

1) Агрегация квизов и деление их на темы

2) Дать возможность выбирать квизы по интересующим их темам и на нужное им время

3) Организовать возможность пользователей объединяться в группы

4) Возможность пользователей лицезреть свои успехи в любимом деле на примере получаемых за квиз баллов и достижений.

Концепция приложения:

1) Пользователь регистрируется в приложении.

2) При регистрации или авторизации пользователь видит список всех актуальных квизов и имеет возможность как зарегистрироваться на них в одиночку, так и найти людей, которые так же собираются пойти на данный квиз.

3) Пользователь так же может отфильтровать те квизы, которые ему не интересны по тематике или же не подходят ему по времени.

4) При регистрации пользователь также имеет возможность автоматически сгенерировать напоминание в календарь в его устройстве, чтобы не забыть о надвигающемся событии.

5) Если же пользователь авторизовался в приложении с целью только посмотреть собственную статистику или же изменить свои данные, он переходит в соответствующее окно.

В ходе работы над проектом мне удалось создать приложение, соответствующее вышеописанной концепции. У меня реализована полная регистрация, где я полностью собираю информацию, необходимую для работы приложения (имя пользователя, почта, пароль, контактные данные для связи, а также интересы пользователя, которые могут учитывать другие пользователи при знакомстве), также присутствует возможность выбора подходящего квиза. Также я в достаточной мере реализовал сбор и отображение статистики пользователей, чтобы те могли наблюдать за своими результатами и делиться ими с друзьями по интересу.

**Рефлексия.** На мой взгляд, мне удалось реализовать проект, который может быть применён на практике.

В ходе работы над данным проектом я изучил язык Dart и фреймворк Flutter, научился работать с базами данных. Пришлось решать вопрос с аутентификацией пользователей и хранением данных. Для этих целей был выбран фреймоворк Django для Python. Приступая к проекту, я понимал, что одновременно нужно решить множество задач, не имея нужных навыков. Поэтому я изучил подходы к ведению проектов. Для этой задачи я выбрал подход “Agile”, основная идея которого - создать максимально простое работоспособное приложение и с каждым этапом его развивать и усложнять, добавляя новые функции. После выполнения проекта я научился лучше планировать свои действия и понял, что мне нравится создавать приложения, так как всегда интересно использовать то, что ты сам создал.

**Проект в будущем**. Точно понятно одно: в проект можно добавить ещё много интересных функций или реализацию ранее задуманных, но отложенных. Как минимум, в планах есть следующие пункты:

* Добавление постоянной команды, чтобы пользователь мог всегда уточнить контактные данные своих сокомандников.
* Добавление еще большего числа статистики (краткая статистика каждого члена команды и его положение в общем рейтинге),
* Генерация тем квизов. Поскольку на данном этапе Я агрегирую данные квизов с сайтов, Я в том числе беру темы квизов у них же. В будущем я собираюсь добавить возможность агрегатору самому определять тему квиза с помощью нейросетей.
* Дать возможность пользователям публиковать свои предложения. Таким образом Я наполню сеть авторами квизов и перестану нуждаться в сторонних агрегаторах