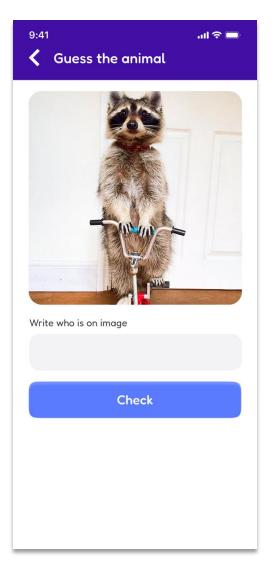
T-Language

Мобильное приложение для изучения языков



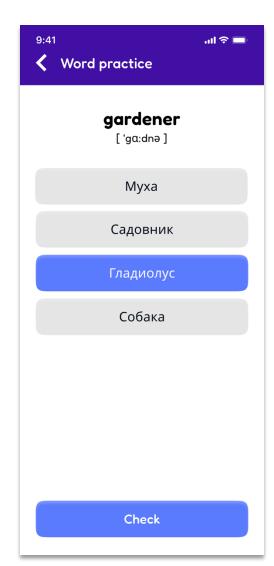


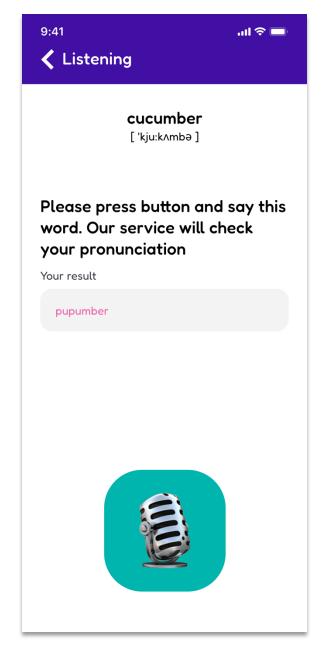


Темирзянов Амир, Республика Татарстан

T-Language: что это?

- Интерактивное приложение для изучения языков
- Геймификация процесса обучения
- Мотивация пользователей через достижения и соревнования

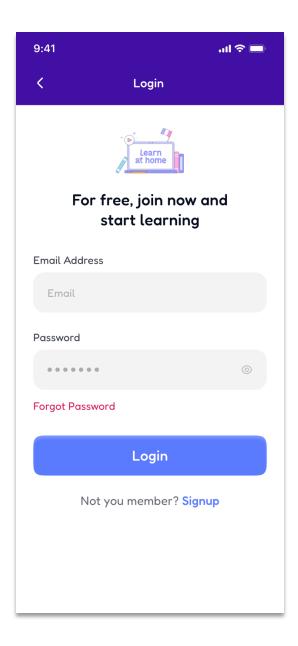




Технический стек

- Язык программирования: Kotlin
- Архитектура: Single Activity + Fragments
- Dependency Injection: Koin
- Платформы: Android 13+
- Бэкенд: Supabase REST API





Архитектура приложения

Clean Architecture

Разделение на слои:

- Domain
- Presentation
- Data

MVVM



Presentation

Main Activity

Fragments

Domain Models **Use Case**

```
manifests
                    M AndroidManifest.xml
∨ lo ru

✓ Iaunguageapp

                                         ✓ i data
                                                    > 🖻 locale

✓ Image: Value of the second of the sec

∨ Supabase

                                                                               > @ config
                                                                                > interceptor
                                                                                 > @ retrofit

⊕ SupabaseApi

                                                                                            ( TokenProvider

✓ 
<a> exercise</a>

                                                           > 🗟 animals
                                                            > 

wordPractice
                                                    > 🖻 main
                                          ∨ lo di
                                                            @ App

☑ AppModules.kt

                                           ✓ i domain

∨ i exercise

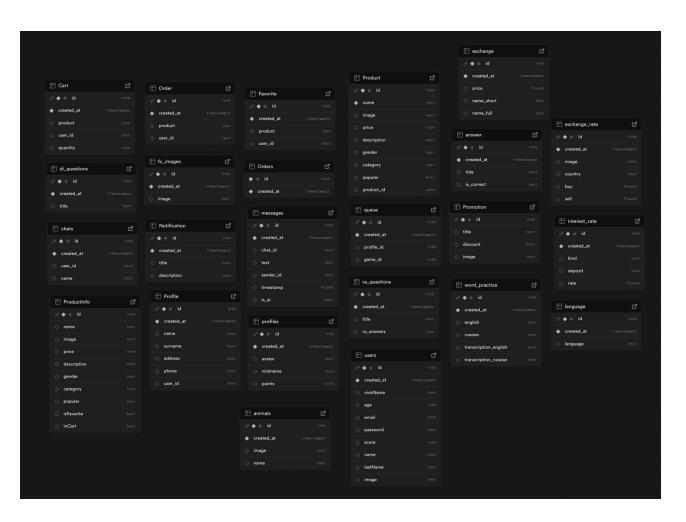
                                                            > @ animals
                                                            > 🖻 game
                                                            > iii wordPractice
                                                     > 🖻 main
                                                    > immodels
                                               presentation
                                                     ✓ i auth
                                                            > 🖻 login
                                                            > 🖻 signup
                                                            > 🖹 signupPass
                                                       o common
                                                             > 🖻 base
                                                       exercise
                                                            > 🖻 game
                                                            > 🗟 listen
                                                             > image: wordpractice
                                                     ✓ i main
                                                            > 🖻 profile
                                                            > 🖻 selector
                                                                      @ MainScreenFragment
                                                                      MainViewModel
                                                     > in onboarding
                                                            profile
                                                     ∨ lo util

    □ navigationAnimation.kt

                                                    @ MainActivity
```

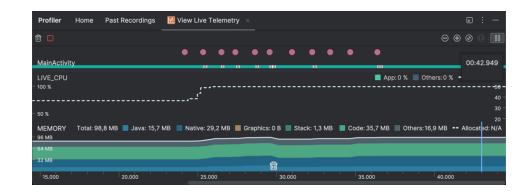
Supabase: бэкенд

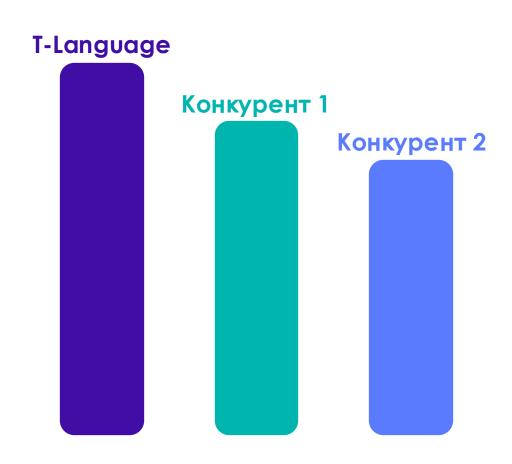
- Авторизация пользователей
- Хранение прогресса обучения
- Управление профилями пользователей
- Интеграция WebSocket для мультиплеера



Производительность

- Кэширование медиаресурсов
- Оптимизация загрузки данных
- Минимизация сетевых запросов
- Эффективное управление состоянием





Используемые библиотеки

- Коіп для внедрения зависимостей
- Retrofit + RxJava для работы с сетью
- Room для локальной базы данных
- Coroutines для асинхронного программирования
- Tenser Flow для анализа картинок
- Google Ar для отображения 3D животных

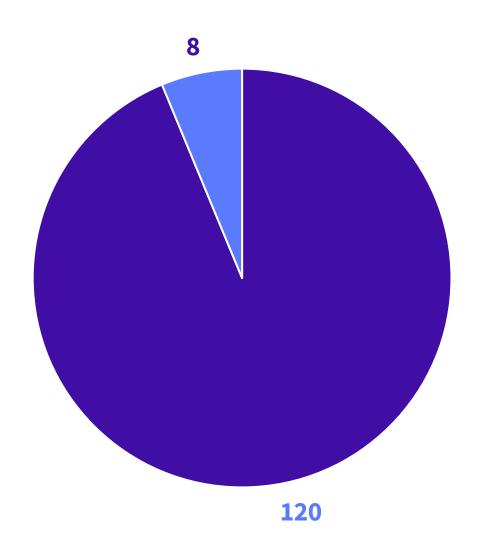
```
class App : Application() {
   override fun onCreate() {
      super.onCreate()
      startKoin {
            androidContext(this@App)
            modules(appModules)
      }
   }
}
```

```
val repositoryModule = module {
   single<AnimalRepository> { AnimalRepositoryImpl(get(), get()) }
   single<WordPracticeRepository> { WordPracticeRepositoryImpl(get(), get())
    single<MainRepository> { MainRepositoryImpl(get(), get()) }
val useCaseModule = module {
   factory { GetRandomWordUseCase(get()) }
   factory { GetRandomAnimalUseCase(get()) }
 val viewModelModule = module {
   viewModel { MainViewModel(get()) }
   viewModel { WordPracticeViewModel(get()) }
   viewModel { AnimalsViewModel(get(), get()) }
val helperModule = module {
   single { TensorFlowHelper(androidContext()) }
val appModules = listOf(
   repositoryModule,
   useCaseModule.
    viewModelModule,
    helperModule
```

Статистика Tenser Flow

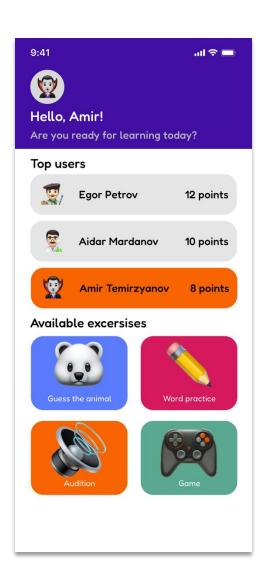


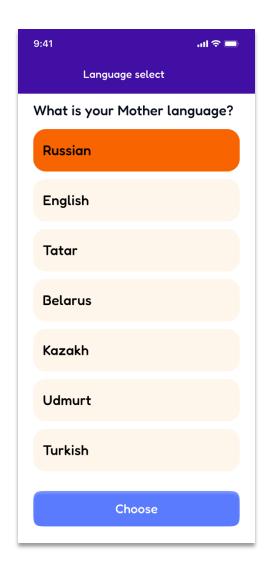
■ Не верно опрделено



Перспективы развития

- Расширение ML-моделей
- Новые интерактивные упражнения
- Социальные функции обучения
- Поддержка большего количества языков





Thank you for your attention! Спасибо за внимание! Игътибарыгыз өчен рәхмәт!

