



Team Atlantis

PROJECT AQUA



Съдържание

1.Тема на проекта	3
2. Автори.....	3
2.1 Елина Симеонова Генова 8Б клас – Developer Front-End	3
2.2 Мария Живкова Илчева 9В клас – Developer Front-End.....	3
2.3 Йоанна Владимирова Симеонова 9В клас – Designer	3
2.4 Калин Стоянов Червенков9Г клас – Developer Back-End.....	3
2.5 Радина Валериева Величкова 10В клас – Leader	3
2.6 Атанас Ангелов Бурмов 10Б клас – Developer Back-End	3
3. Резюме.....	3
3.1 Цели.....	3
3.2 Основни етапи в реализирането на проекта	3
3.3 Реализация.....	4
3.3.1 Използвани технологии:.....	4
3.3.2Използвана литература:	5
3.4 Нашето приложение	6
4. Заключение	8
4.1. Решения.....	8
4.2.Бъдещи идеи	8



1.Тема на проекта

Темата на нашия проект е свързана с управление на водните ресурси. Ние решихме да поставим фокуса на нашия проект върху езерата на територията на град Бургас.

2. Автори

2.1 Елина Симеонова Генова 8Б клас – Developer Front-End

2.2 Мария Живкова Илчева 9В клас – Developer Front-End

2.3 Йоанна Владимирова Симеонова 9В клас – Designer

2.4 Калин Стоянов Червенков9Г клас – Developer Back-End

2.5 Радина Валериева Величкова 10В клас – Leader

2.6 Атанас Ангелов Бурмов 10Б клас – Developer Back-End

3. Резюме

3.1 Цели

Една от основните цели на нашия проект беше да изработим сайт, в който да представим на потребителя отсеяната информация за езерата и застрашените видове птици около Бургас. Това постигнахме чрез информационни карти за езерата около Бургас и обитаващите ги птици, статистики и линкове към допълнителни източници.

Втората част от проекта ни беше свързана с това да дадем гласност на нашите потребители като изградим форум, служещ за място, отворено към техните идеи и технологични решения, свързани с опазването на дадените водни ресурси. За да успее един потребител да използва форума, той трябва да влезе със своя Google акаунт, а потребителите с най-иновативни и добре издържани предложения ще имат възможност да видят своята идея публикувана в нашия сайт.

Друга цел на сайта ни беше да мотивираме нашите потребители да помогнат на птиците и езерата и да ги направим съпричастни с тежката им съдба, защото ние вярваме, че природата е изключително важна и трябва да се пази, докато все още я има.

3.2 Основни етапи в реализирането на проекта

Реализирането на проекта беше съвкупност от няколко различни етапа:

1. Сформиране на отбора и определяне на ролите
2. Разпределяне на задачите и отговорностите на всеки един от участниците
3. Проверяване на прогреса на всеки един и оказване на помощ при затруднения
4. Събиране на отбора и преглеждане на финалния продукт
5. Презентиране на продукта

3.3 Реализация

3.3.1 Използвани технологии:

Цветова схема

В нашия CSS използвахме цветови променливи, за по-лесна разработка и точност на цветовете. В уебсайта използвахме glassmorphism ефект за по-модерно излъчване. На началната страница сложихме parallax ефект. Всички използвани снимки са без авторски права или са лично наши авторски.

HEX color
#F6FCFC
#81C7E0
#00B8DE
#007C94
#617CA9
#003479
#00C0C3
#017E5C
#71C100
#F3D100

Използвани шрифтове

За уебсайта използваме шрифт PT Sans, а за банера – custom шрифт.

Технологии

1. HTML5
2. CSS3
3. JavaScript
4. C++
5. Leaflet
6. AmChart
7. Node.JS
8. PWA
9. GitHub
10. Teams
11. Word
12. PowerPoint
13. Adobe Photoshop
14. SQL server
15. Firebase
16. Electron
17. Krita
18. Adobe Illustrator
19. VS Code
20. Figma



3.3.2Използвана литература:

Информация за птиците:

1. <https://savebranta.org/#more-6>
2. https://greenbalkans.org/birdsofp.php?menu_id=95
3. <http://e-ecodb.bas.bg/rdb/bg/vol2/Aqclanga.html>
4. <https://viapontica.org/bg/E%DDo%BD-pelecanus-crispus/>
5. <http://birdsofeurope.id=64&type=bird>
6. <http://e-ecodb.bas.bg/rdb/bg/vol2/Anerythr.html>
7. <https://bspb.org/ptici/%Do%BA/>
8. <https://ptitsiii.alle.bg/%B5%D1%86/>
9. https://viapontica.org/bg/%KF7l5K_X-E4aZhx8ox5nCU
10. <https://bg.shops-net.com/57251/1/vodno-shavarche.html#article>

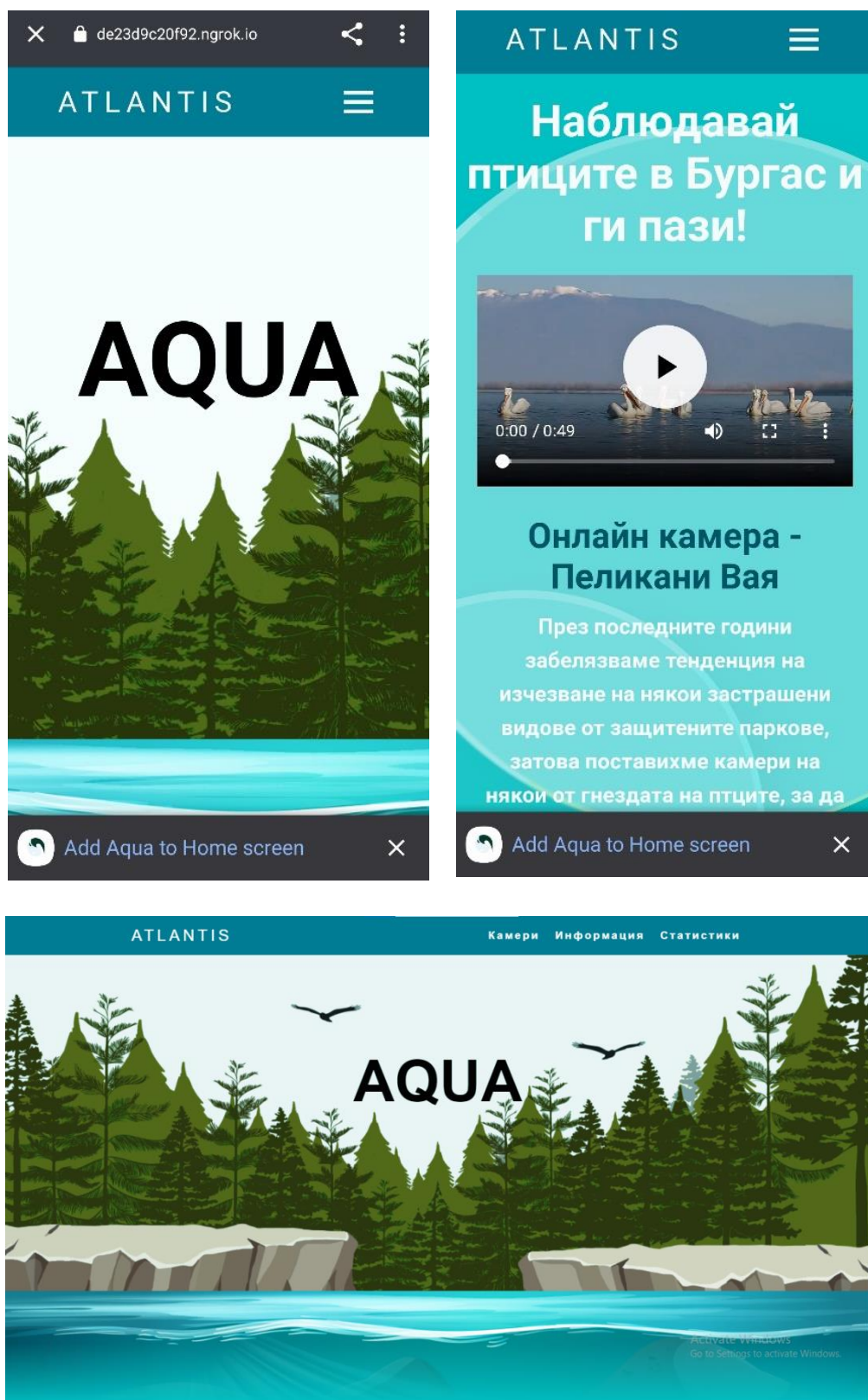
Информация за езерата

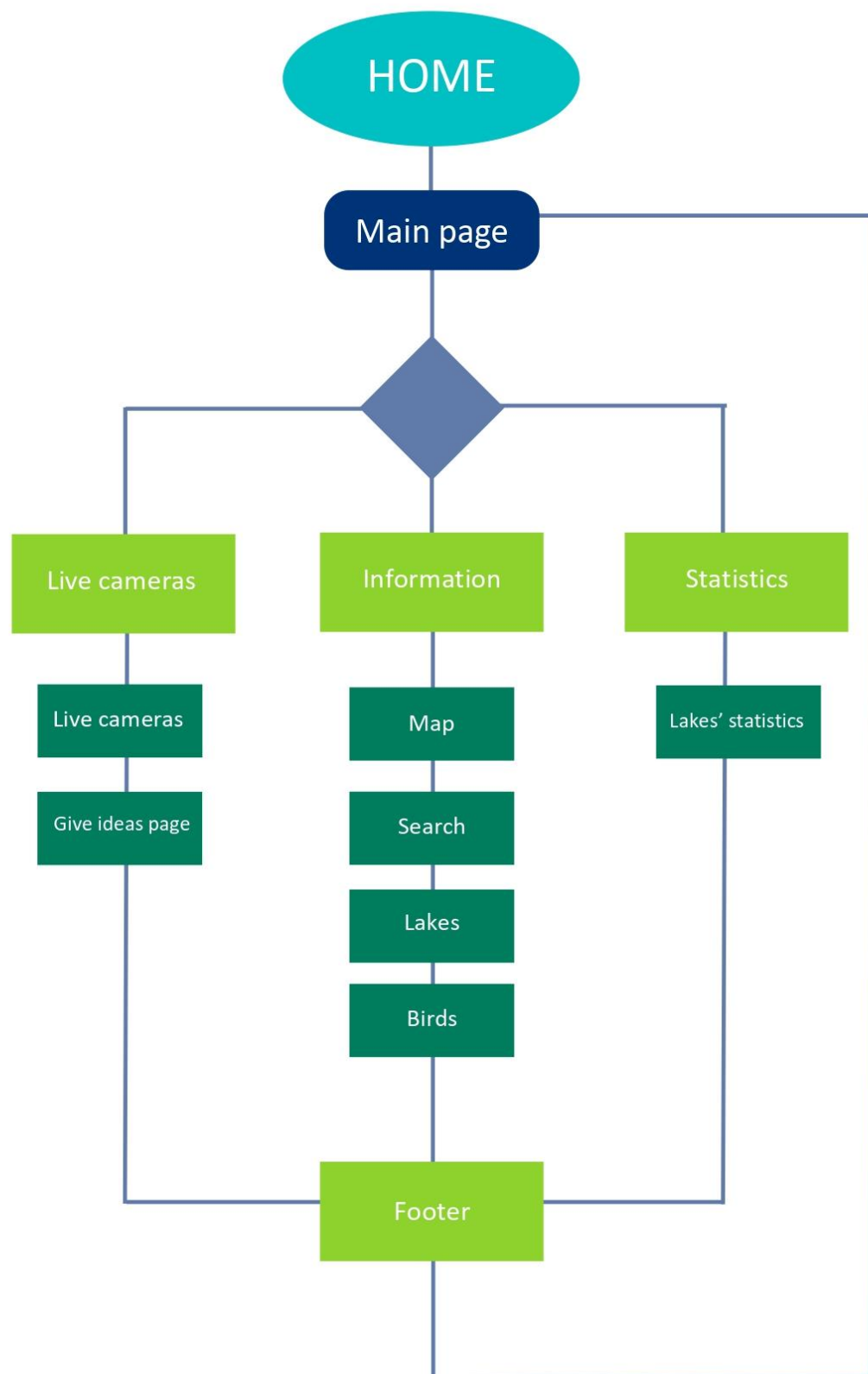
1. <https://bulgariatravel.org/bg/%Do%BE/>
2. <https://pochivka.bg/-mandrenskoto-ezero-e1447>
3. <http://www.hotelmap.bg/%Do%B5%Do%BD.html>
4. <https://bspb.org/poda/bg/index.html>
5. <https://bulgariatravel.org/bg/%Do%B2%Do%Bo/>
6. <https://greenbalkans.org/pomorielake/>
7. <http://www.hotelmap.bg/%Do%o%Do%B5%Do%BD.html>

Снимков материал

1. <https://drive.google.com/drive/folders/1P2xFlwJ-AXgmEkbVEOnoly3cYsubbUZf>

3.4 Нашето приложение





4. Заключение

4.1. Решения

Нашият продукт служи за информирание на потребителите относно езерата на територията на град Бургас, също така предоставя опция за добавяне на различни технологични решения, а в бъдеще се надяваме дори да може, чрез приложението ни, да се добавят и извеждат различни животински и растителни видове, част от дадения воден ареал.

4.2. Бъдещи идеи

Ние имаме няколко главни идеи, които да осъществим в бъдеще:

Свързване на C++ приложението и базата данни към сайта като по този начин целим подобряване на ефективността и сложността на нашия продукт.

До този етап ние работим главно с езерата като воден ресурс и хабитат на различни видове птици, но имаме за цел да увеличим обхватността до всички животински и растителни видове на територията на дадено езеро.

Като технологично решение, което подлежи на бъдеща разработка, е и изготвянето на AI, който да спомага за следенето на видовете риби и тяхното количество, както и Виа Понтика.

Имаме като идея да добавяме най-доброто технологично решение от форума като новина в нашия сайт.

