Projektowanie Aplikacji z Interfejsem Graficznym – projekt

Temat: Aplikacja ułatwiająca naukę języków obcych (tzw. fiszki)

Autor: Sandra Wieczorek

Sekcja: IiAM1

Rok akademicki: 2021/2022

Harmonogram:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Data | Zadanie |
| 1. | 21.03.2022 | GUI, |
| 2. | 04.04.2022 | Możliwość dodawania nowych kart, |
| 3. | 25-29.04.2022 | Odkrywanie kart i ich dopasowywanie, |
| 4. | 16.05.2022 | Zbieranie punktów, |
| 5. | 30.05.2022 | Ewentualne poprawki, |

Aplikacja będzie wspomagała naukę języków obcych bądź innych dziedzin nauki wymagających zapamiętania informacji, definicji itp. Karty z pytaniami i możliwymi odpowiedziami będą się wyświetlały, a po kliknięciu na nie pojawi się prawidłowa odpowiedź.

Aplikacja zostanie stworzona przy użyciu Unity.