

# **НАЦИОНАЛНА ОЛИМПИАДА ПО ИНФОРМАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ**

**Областен кръг**

**Тема на проекта:**

**Онлайн версия на „Deal or No Deal“**

**Изготвили:**

**-11 клас**

**Ирина Пламенова Петрова-11 клас**

**Алекс Любомир Боевски-11 клас**

[ir.petrova14@gmail.com](mailto:ir.petrova14@gmail.com)

[boevskialex@gmail.com](mailto:boevskialex@gmail.com)

**Училище:**

Природоматематическа гимназия „Акад. Иван Гюзелев“ -  
Габрово

**Ръководител:**

**Име и фамилия:** Зорница Дженкова

**Длъжност:** старши учител по информатика и ИТ

**Месторабота:** ПМГ „Акад. Иван Гюзелев“, гр. Габрово

## **СЪДЪРЖАНИЕ**

Съдържание.....	2
Резюме.....	3
Цели и задачи на проекта.....	3
Описание на приложната част.....	3-4
Избор на програмно-технически средства.....	4
Основни етапи в реализирането на проекта.....	4
Ниво на сложност на проекта.....	4-5
Логическо и функционално описание.....	5
Основни модули.....	5
Основни функции.....	5
Интерфейс.....	5-8
Заключение.....	8-9
Приложение.....	9-10

## **РЕЗЮМЕ**

“Deal or No Deal” е разработен за забавление за феновете на традиционната телевизионна игра.

Сайта няма ограничение във възрастта на ползване и е подходящо и достъпно за всеки. Представлява уебсайт, чрез който може да се играе оригиналната игра с малко авторски подобрения.

Дизайна е изработен с подбрани цветове, шрифтове, икони и картички. Също така се предлага истинско усещане като в истинската игра чрез изобразяването на водещия на шоуто и кутиите със суми.

Свободата на използване е неограничена и така се предоставя най-много забавление на едно място.

## **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ НА ПРОЕКТА**

Целта на „Deal or No Deal“ е да забавлява потребителите и да предаде емоцията от участието в истинското шоу.

Особено полезно е, защото дава възможност за измисляне на стратегически ходове, преодоляване на напрежение и поемане на рискове. Това са полезни качества, който всеки може да придобие чрез забавление.

Различието в дизайна на проекта цели да предостави автентично изживяване, като съчетава класическия дух на оригинала с иновативни авторски елементи.

„Deal or No Deal“ е направено за масово ползване, с лесно и водещо потребителя насочване по време на игра.

Има изчистен и стилен дизайн, който не отнема вниманието от същността му, а именно – забавлението.

## **ОПИСАНИЕ НА ПРИЛОЖНАТА ОБЛАСТ**

Проекта е създаден, за да направи изживяването на играчите още по-вълнуващо и интуитивно. То помага за вземането на най-доброто решение във всеки момент – дали

да се приеме офертата на банкера или да продължи напред с надеждата за по-голяма печалба.

„Deal or No Deal“ е подходящ както за фенове на стратегическите игри, така и за всеки, който обича да тества късмета и интуицията си. Възпроизвеждайки атмосферата на популярното шоу, играта предлага реалистично преживяване, в което всяко отваряне на куфарче може да промени съдбата ви.

За любителите на предизвикателствата сайта дава възможност да се анализират рисковете, да се усъвършенства стратегията и да се изпита адреналина на напрегнатите моменти. А за тези, които просто искат да се забавляват, „Deal or No Deal“ предлага увлекателен геймплей, който не изисква предварителни умения – само желанието да опитат късмета си и да вземат смели решения.

## **ИЗБОР НА ПРОГРАМНО-ТЕХНИЧЕСКИ СРЕДСТВА**

**За реализирането на проекта са използвани следните програми и технологии:**

1. За създаването на дизайна и структурата на проекта – Visual Studio Code и езици за програмиране HTML и CSS;
2. За алгоритъм и изпълнение на проекта - Visual Studio Code и език за програмиране JavaScript;
3. За графична визуализация – MS PowerPoint;
4. За обработка на картинките – pixlr.com;

## **ОСНОВНИ ЕТАПИ В РЕАЛИЗИРАНЕТО НА ПРОЕКТА**

### **Планиране на структурата на проекта**

1. Събиране на информация и ресурси
2. Подбор на снимки и оформление
3. Изработване на дизайн
4. Изграждане структурата на проекта до завършена функционалност
5. Изработване на презентацията
6. Представяне на проекта

## **НИВО НА СЛОЖНОСТ НА ПРОЕКТА**

## **Основни проблеми при реализация на поставените цели**

1. Подготовката на подходящи картички и оформление;
2. Създаване на графичния дизайн на проекта;
3. Сложна и продължителна във времето програмна реализация на проекта.

## **ЛОГИЧЕСКО И ФУНКЦИОНАЛНО ОПИСАНИЕ**

### **Основни модули**

1. Начална форма – тук потребителят започва нова игра.
2. Основен еcran – визуализират се куфарите, текущото състояние на играта и офертите на банкера.
3. Основен еcran – визуализират се куфарите, текущото състояние на играта и офертите на банкера.

### **Основни функции**

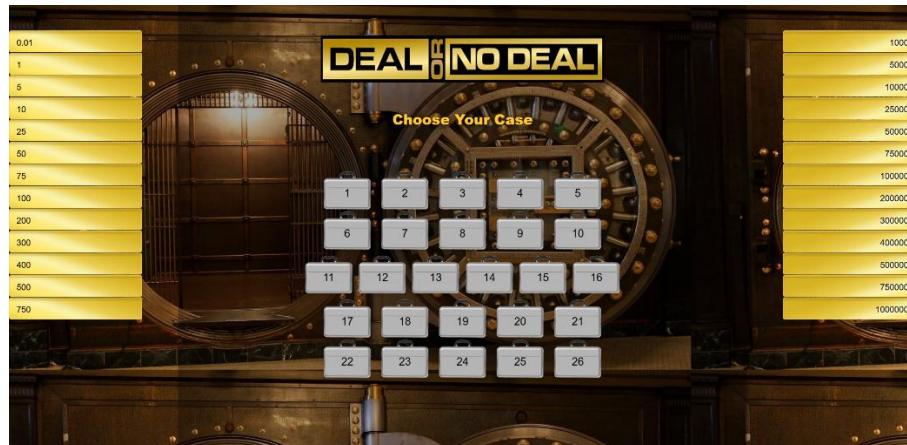
1. Избор на куфар, който играчът запазва като свой.
2. Отваряне на други куфари, като постепенно елиминира възможности.
3. Получаване на оферти от банкера, базирани на останалите възможни суми.
4. Възможност за приемане или отказване на офертите.
5. Финален резултат и възможност за рестартиране на играта.

## **ИНТЕРФЕЙС**

**1. Начална страница** - от тук потребителя може да стартира приложението.

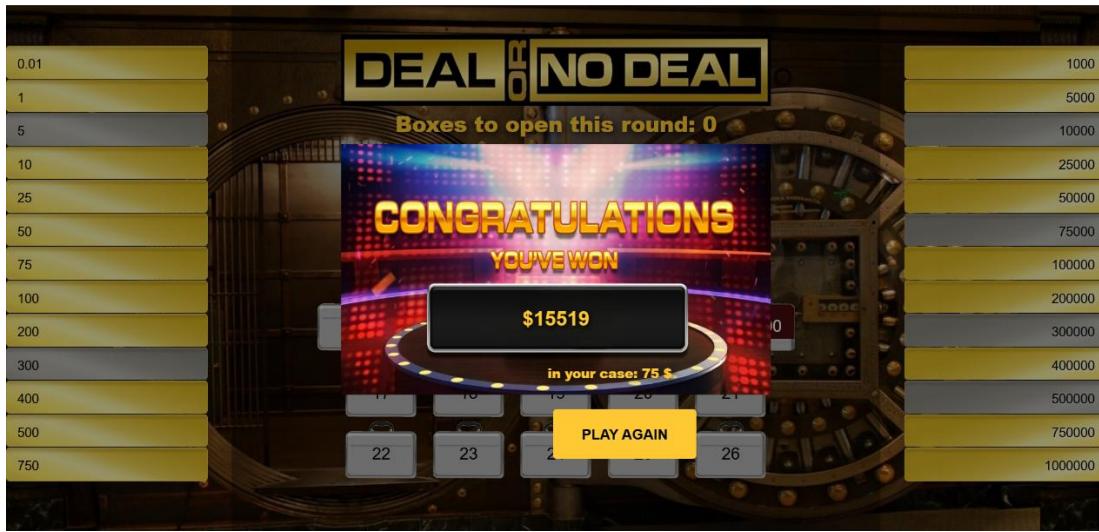


**2.Основен экран** - Основен экран – визуализират се куфарите, текущото състояние на играта и офертите на банкера.



**3.Финален экран** - показва крайната сума, спечелена от играча, и предоставя опция за започване на нова игра.





## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проектът „Deal or No Deal“ предоставя забавление и стратегически елементи в леснодостъпна уеб среда. Чрез оптимизирана графика и геймплей, играта пресъздава атмосферата на популярното телевизионно шоу и е подходяща за широка аудитория. Играта предлага възможност за стратегическо мислене и анализ на риск, което я прави не само забавна, но и интелектуално предизвикателна.

Освен забавление, „Deal or No Deal“ помага на играчите да подобрят уменията си за вземане на решения под напрежение, като тестват различни стратегии за приемане или отказване на оферите. В бъдеще могат да бъдат добавени нови функционалности като различни игрови режими, персонализирани теми и разширена статистика за анализ на резултатите от играта. Това ще позволи на потребителите да се ангажират още повече и да се насладят на динамиката на играта.

Проектът има потенциал за развитие както в развлекателната сфера, така и като инструмент за обучение по теория на вероятностите и вземане на решения. Възможността за адаптация и допълнителни подобрения прави играта атрактивна за широка аудитория и осигурява дълготрайна ангажираност на потребителите.

на популярното телевизионно шоу и е подходяща за широка аудитория.