**English 4 Kids**

**Autor: Mezei Mureșan Teodora, Cîmpan Florina Maria**

**Clasa: a X – a A**

**Scoala: Liceul Teoretic “Alexandru Papiu Ilarian ” Dej**

**Profesor coordonator : Mihaela Capangi**

**Cuprins**

1 . Motivatie in creerea acestui software …………………2

2 . Ghid de utilizare………………………………………2

3. O privire in dezvoltarea unei astfel de aplicatie ............3

4 . Dezvoltare ulterioara......................................................3

5 .Exemplu concret………………………………………..4

Motivatie in crearea acestui software

Aceasta aplicatie educativa a luat nastere din dorinta noastra de a ajuta profesorii si elevii din scoala primara sa invete limba engleza printr-o aplicatie interactiva si usor de folosit. Limba engleza este cea mai importanta limba din punct de vedere al comunicarii, intrucat este cunoscuta, cel putin la un nivel de baza, de aproape o treime din populatia globului. Este cea mai predata limba din lume, cunoasterea limbii engleze fiind o necesitate in multe sectoare si domenii de activitate.

Multe dintre filmele de top din lume, cărţi şi muzică sunt publicate şi produse în limba engleză. Prin urmare, învăţarea limbii engleze te va ajuta să îţi măreşti universul cultural.

 Cea mai mare parte a conţinutului produs pe Internet este în limba engleză. Aşadar, cunoscând limba engleză, vei avea acces la o cantitate incredibilă de informaţii, care ar putea să nu fie disponibile în alt mod!

**Ghid de utilizare**

Pentru a incepe utilizarea acestui soft apasati pe casuta “Login” din meniul de start. In continuare va introduce-ti numele si parola ; dai click pe butonul “Sa incepem ”iar apoi se va deschide pagina principala.

Cu ajutorul aplicatiei English 4 Kids se poate invata intr-un mod interactiv denumirea : obiectelor din diferite camera ale casei , alimentelor , obiectelor de vestimentatie, culori, cantece.De asemenea prin intermediul jocurilui interactiv Hangman utilizatorul isi testeaza cunostintele acumulate in joc. Aplicatia prezinta si un dictionar cu imagini , care perminte cautarea unor cuvinte atat in limba romana cat si engleza ; si administrarea dictionarului (adugarea , stergerea si modificare cuvintelor );

Avem un meniu de unde utilizatorul poate alege cu usurinta jocul dorit , de exemplu alegerea unei camera ,unde o data ajuns aceata poate accesa ghidul de instructiuni de unde poate afla concret cum sa utilizeze aplicatia . Fiecare joc este prevazut cu un buton de ajutor unde utilizatorul afla concret , atat in limba romana cat si engleza ce anume are de facut .

**O privire in crearea acestei aplicatii**

Pentru a reusi sa cream aceasta aplicatie am avut nevoie de un numar semnificativ de ore , acesta fiind unul din motivele din care multe persoane un doresc sa faca un astfel de proiect , crezand ca tot efortul va fi in zadar .

Acest software a fost realizat cu ajutorul Microsoft Visual Studio 2015. Pentru a prelucra imaginile am folosit diferite programe pecum Pixrl, Paint , Adobe Photoshop CS6, etc. Am mai utilizat de asemenea si Acces 2013 pentru prelucrarea bazelor de date .Sursa imaginilor cu camere este ***Google sketchup ,*** restulor imaginilor sunt preluate de pe site-ul Pixabay respective Google;

**Dezvoltare Ulterioara**

Acest proiect fiind o adevarata platforma pentru facilitarea invatamantului poate fi dezvoltat .O alta implementare este dezvoltarea baze de date care sa stocheze informații despre utilizator , sa organizeze și sa vizualizeze datele în moduri diferite si sa partajeze datele cu alte persoane prin intermediul rapoartelor, al mesajelor de e-mail sau al internetului. De asemenea aceasta ar putea fi accesibila de pe telefonul mobil in viitor .

**Exemplu Concret**

In data de 26/05/2017, vineri, un grup de francezii ,care sunt in parteneriat cu scoala noastra, care fac schimb de experienta, ne-au insotit la ora de informatica si le-am aratat diferite limbaje de programare si elemente de informatica cu care noi lucram zilinic . Noi(Teodora si Florina) optimizam aplicatia si un baiat a venit si ne-a intrebat despre ce este vorba. I-am explicat si acesta a fost incantat sa o foloseaca si si-a chemat si prietenii.

