**Слайд 1**

Здравствуйте, я Сойчик Аливия, ученица 5Э класса, хочу представить вам проект на тему «Тренажер решения уравнений». Руководитель проекта Твердохлеб Юлия Алексеевна.

**Слайд 2**

Целью проекта является разработка Web приложения “Тренажер решения уравнений”.

Данное Web приложение актуально для школьников, желающих научится быстро решать уравнения, изучив алгоритм их решения по шагам. Цель приложения, не решить за школьника уравнение, а провести его по всем этапам решения, с подсказками на каждом этапе и проверки полученного им результата.

**Слайд 3**

Тренироваться решать уравнения я начала летом перед пятым классом, и поняла, что методы решения уравнений которые мы проходили в начальной школ (к примеру: *чтобы найти неизвестное слагаемое нужно из суммы вычесть известное слагаемое*) хорошо работают для совсем легких уравнений: х *+ 5 = 7*. Для более же сложных, например*:* *4(x + 1) - 6 = 2(x + 2),* решения таким методом превратится в сложную цепочку вычисления неизвестных слагаемых, множителей и т.д. Поэтому изучив информацию в интернете, я выяснила, что представленные уравнения относятся к так называемым линейным уравнениям и их решения сводится к простому алгоритму действий. С помощью это алгоритма можно легко решить очень длинные и сложные уравнения с кучей скобок.

**Слайд 4**

Тут представлена блок схема общего алгоритма решения уравнений в нашем Web приложении.

**Слайд 5**

Я выбрала разработку Web приложения, так как это удобный способ запустить приложение на любом устройстве, где есть интернет и браузер. В качестве средств разработки я выбрала язык Python и библиотеку Brython для разработки Web приложений на языке Python. В качестве редактора исходного код я выбрала Notepad++. В качестве хостинга для Web приложения и хранения его исходного кода я выбрала сервис GitHub.

**Слайд 6**

[Рассказ по схеме про этапы]

**Слайд 7**

Тут представлен скриншот приложения в начале решения уравнения, когда пользователь уже выполнил первый этап решения.

**Слайд 8**

Тут представлен скриншот приложения, когда пользователь успешно завершил решение.

**Слайд 9**

В целом данное приложение может иметь практическое применение среди школьников 5-7 классов, для изучения алгоритма решения линейных уравнений и как помощник для их решения в будущем.

В процессе тестирования я выявила моменты, которые можно улучшить в следующих версиях.

**Слайд 10**

Спасибо за внимание. С удовольствием отвечу на ваши вопросы.