Тренажер решения уравнения основной школы

Разработала:

ученица 5"Э" класса

ГБОУ Школа № 1504  
**Сойчик Аливия**

Москва

2025 г.

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение

1. Уравнения в математике
2. Алгоритм решения уравнений
3. Тренажер решения уравнений и его польза
4. Разработка тренажера решения уравнений
   1. Выбор среды разработки
   2. Этапы разработки и разбитие задачи на части
   3. Описание алгоритмов
   4. Тестирование проекта

Заключение

Список источников информации

Приложение 1. Листинг модуля main.py

Приложение 2. Листинг модуля function.py

**Введение**

Мой проект — это практическая и исследовательская работа на тему решения уравнений основной школы.

Летом, подготавливаясь к пятому классу по Петерсон я встретила множество уравнений, решение которых вызвало у меня интерес. Мне стало любопытно можно ли разработать общий алгоритм их решения. Так же было бы не плохо иметь под рукой тренажер решения уравнений, который подскажет новичкам какие шаги нужно выполнить.

Пятиклассникам только начинающим осваивать уравнения будет полезным иметь под рукой тренажер для решения уравнений. Задумка в том, что он не решит за них уравнения, а только подскажет шаги его решения (алгоритм).

**1. Уравнения в математике**

Уравнение — это математическое равенство, в котором неизвестна некая величина, которая обозначается любой латинской буквой. Решить уравнение — это значит найти все его корни, или убедиться, что их нет. Корень уравнения — это число при подстановке которого на место неизвестной величины равенство соблюдается. В рамках данного проекта мы рассмотрим решение простых линейных уравнений.

Для чего же нужны нам уравнения? В школе, они нам полезны прежде всего для решения задач. Составив уравнение по задаче, мы легко найдём что нам требуется. Например, у нас есть задача:

*В двух коробках 28 кг яблок. Во второй коробке на 4 кг больше, чем в первой. Сколько кг яблок в каждой коробке?*

Она легко решается с по мощью уравнения. Предположим, что ***x*** это кг в первой коробке (так как о ней нечего не известно).Про кг во второй нам известно что в ней на 4 кг больше, чем в первой, значит ***x+4***. Так как в двух коробках 28 кг, то получаем уравнение:

***x + (x + 4) = 28***

Решим его:

*2х + 4 = 28*

*2х = 28-4*

*2х = 24*

*x = 24:2*

*x = 12*

Значит в первой коробке 12 кг яблок, а во второй 12+4 = 16 кг .

Так же задача легко решалась бы с помощью уравнения если бы в ней говорилось про большее количество коробок, например три или четыре, мы бы просто составили длинное уравнение и решили его.

Таким образом уравнения нужны для того, чтобы механизировать процесс вычислений. Научившись быстро (по алгоритму) решать уравнения и составив уравнение к какой-либо задаче, мы легко её решим.

**2. Алгоритм решения уравнений**

Алгоритм — это последовательность чётко определённых действий для решения какой либо задачи. Продумав алгоритм решения линейных уравнений мы сможем легко решать их в будущем.

В начальных классах и в начале пятого класса нас учили решать простые уравнения по правилам нахождения неизвестных компонентов. Например: *чтобы найти неизвестное слагаемое нужно из суммы вычесть известное слагаемое.*

Выглядит это так:

*X+5=7*

*X=7-5*

*X=2*

Но для более сложных уравнений приходится хитрить и применять правила нахождения неизвестных несколько раз. Например уравнение:

*2(х+1) = 8*

*x+1 = 8:2*

*x+1 = 4*

*x = 4-1*

*x = 3*

Тут нам сначала приходится находить неизвестный множитель, а потом неизвестное слагаемое. В общем выглядит не сильно сложно, но если мы возьмём уравнение более сложного вида, например такое: *5 - 2(x - 1) = 4 - x,*  то тут нам пришлось бы применять правила нахождения неизвестных более пяти раз и выполнять кучу промежуточных вычислений. Поэтому алгоритм решения уравнений с использованием правил нахождения неизвестных мне показался слишком долгим для сложных уравнений.

Исследуя литературу по решению уравнений и поиск информации в интернете я остановилась на следующем алгоритме.

1) Раскрыть скобки (если они есть)

2) Перенести в левую часть компоненты с неизвестным, а в правую числовые компоненты по правилам переноса.

3) Упростить (вычислить) обе части.

4) Вычислить неизвестное, если есть необходимость

Решим наше предыдущее уравнение :

*5-2(х-1)=4-х*

*1) 5-2х+2=4-х*

*2) -2х+х=4 - 5 - 2*

*3) -х=-3*

*4) х=3*

Мы видим что решение простое и компактное. Значит для нашего приложения — тренажера я воспользуюсь этим алгоритмом. Ниже приведена блок схема этого алгоритма.

Уравнение содержит скобки?

Да

Раскрыть скобки

В левой части только неизвеные а в правой только числа?

Нет

Нет

Да

Выполнить перенос

Требуется упрощение?

Упростить

Да

Нет

Неизвестное найдено?

Вычислить неизвестное

Да

Да

Нет

Рис.1. Блок схема алгоритма решения уравнений

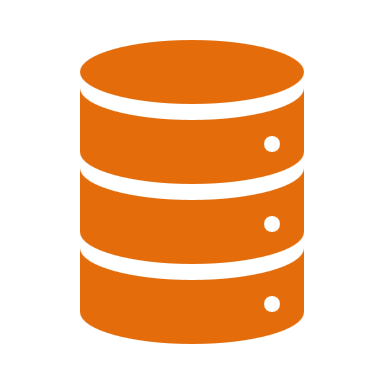
**3. Тренажер решения уравнений и его польза**

Продуктом моего проекта является тренажер решения уравнений. Это Web – приложение, которое помогает школьникам потренироваться решать линейные уравнения. По задумке, моё приложение не будет решать за школьника уравнение, а в место этого разделит процесс решения на этапы и выдаст подсказку по решению для каждого этапа.

Я выбрала разработку Web – приложения, так как его можно запустить практически на любом устройстве (телефон, компьютер, планшет) где есть интернет, что будет очень удобно для школьников. Web – приложение запускается в браузере. Браузер – это программа для отображения Web сайтов. Наше Web-приложение это по сути маленький сайт. Хранятся сайты на серверах, значит в процессе разработки нам необходимо найти место (сервер), где мы будем хранить наше Web-приложение. Для хранения приложения я остановилась на сервисе хранения исходных кодов <https://github.com/>. Данный сервис предоставляет нам возможность хранить исходный код нашего Web – приложения, и будет служить сервером для его загрузки.



Ресурсы Web приложения



Ресурсы Web приложения

Пользователи

Интернет

Ресурсы Web приложения

Сервер

Рис. 2. Схема работы Web-приложений

Наше­­ приложение может быть полезным для учеников пятых классов. В этом периоде мы только начинаем решать уравнения и нам может быть сложно разобраться в них. По себе я знаю, что, разделив любую задачу на части (этапы), в ней становится легче разобраться и решить её. Поэтому, в нашем приложении я использую поэтапное решение уравнений. Так же может быть полезным то, что приложение не решает за ученика уравнение, а проверяет только его ответ на каждый этап, заставляя его подумать над своими ошибками.

**4. Разработка тренажера решения уравнений**

**4.1 Выбор среды разработки**

Знакомясь с языками программирования, я пока что остановилась на изучении языка Python. Клиентскую часть Web приложения в большинстве случаев разрабатывают на языке JavaScript, так как именно на этом языке выполняет активное содержимое браузер. На данном этапе мне показался это язык более сложным чем Python. Поэтому я решила использовать для нашего Web-приложения Python с использование промежуточной среды Brython. Библиотека Brython переводит программы написанные на Python в JavaScript прямо в браузере. Все что нам нужно – это подключить библиотеку Brython и загрузить на странницу наше приложение на Python.

Также для быстрой разработки интерфейса я использовала уже готовые модули для среды Brython. Вот они:

1. Модуль SimpleEquation – этот модуль содержит компонент - поле ввода простого уравнения. Этот компонент удобен тем, что он проверят правильность ввода уравнения за нас. Также используя его очень удобно организовать обход по элементам уравнения и форматирование уравнения.

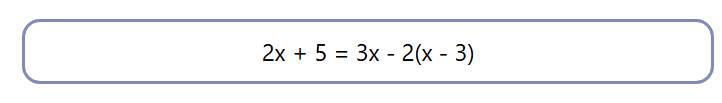


Рис.3. Компонет SimpleEquation на странице Web приложения

1. Модуль Controls – из этого модуля мы будем использовать компоненты Button и Label. Button – это кнопка, при нажатии на которую мы запустим нужные нам действия. Label – это текстовое поле, куда мы будем выводить информацию про тот или иной этап.



Рис.3. Компонеты Button на странице Web приложения

**4.2. Этапы разработки и разбитие задачи на части**

При разработке приложения я прошла через следующие этапы.

1. Сформулировать общую логику работы приложения
2. Разбить задачу на части
3. Разработка частей, алгоритмов их работы и написание их кода
4. Тестирование частей и приложения целиком
5. По результатам тестирования - сбор информации о доработках для следующих версий.

Общую логику задачи можно описать так. Должен быть интерфейс, где пользователь сможет ввести уравнение. Должна быть кнопка после нажатия на которую выполняется проверка введенных данных на каждом этапе, и переход к следующему этапу. А также кнопка “Заново” для сброса приложение в начальное состояние. Пользователь вводит уравнение, и после нажатия на кнопку “Начать”(для первого этапа) или “Далее”(для остальных) приложение проверят необходим ли текущий этап. Если необходим - то выводит подсказку по этому этапу, ждет результат от пользователя, проверяет результат, и если верно переходим к следующему этапу. Если же этап не нужен, то сразу переходим к следующему этапу.

Задачу можно разбить на следующие части:

1. Для первого этапа (Раскрыть скобки)
2. Для второго этапа (Перенести все неизвестные компоненты влево, а известные впаво)

В следующей главе рассмотрим упрощенные алгоритмы для реализации каждой части