ГБОУ ШКОЛА №1357 шп 5

**ПРОЕКТ НА ТЕМУ: “КРОССПЛАТФОРМЕННОСТЬ”**

**Кроссплатформенность для простых пользователей**

Выполнил Епремян А.П, учащийся 10 “К”

**Введение**

**Актуальность (для окружающих):** Актуальность проекта заключается в том, что благодаря кроссплатформенности можно работать с одной и той же программой на разных устройствах с разными операционными системами в реальном времени.

**Актуальность (для себя):** Возможность пользователей использовать наше программное обеспечение на всех возможных устройствах без потери данных и личной информации в реальном времени.  
  
**Предмет исследования:** Изучение libGDX, выбор оптимального языка программирования: java либо C++. Создание простой программы на основе кроссплатформенности

**Объект исследования:** Различные программы на основе libGDX. Рассмотреть все программы на её основе.

**Цель:** Показать все плюсы и минусы кроссплатформенности, распространить ее среди простых пользователей.

**Задачи:** Познакомиться со всеми возможными способами для кроссплатформенности нашего приложения.

**Методы исследования:** Использование интернет ресурсов.

**Результат:** Люди смогут пользоваться программами в реальном времени с других устройств со всего мира.

**Структура работы:**

1. Введение
2. Основная часть
3. Заключение (подведение итогов)
4. Список источников и литературы

**Тезаурус**

**Кроссплатформенность** —это возможность беспроблемного переноса и последующей работы программы на иную программную и аппаратную платформу.

**libGDX** — фреймворк для создания игр и приложений, написанный на Java с использованием C и C++. Он позволяет писать кроссплатформенные игры и приложения используя один код.

**JAVA и C++** — языки программирования используемые по всему миру для создания игр и приложений.

**Источники**https://habr.com/ru/post/133897/

https://ru.wikipedia.org/wiki/Кроссплатформенность

https://libgdx.badlogicgames.com/