**Из выступления не понятно в чем суть игры. Нужна какая диаграмма, отражающая суть игры. Диаграмма взаимодействия.  
1 слайд**

Здравствуйте, уважаемые члены комиссии!

Тема моей работы Разработка мобильной игры с элементами обучения финансовой грамотности для детей.

Научный руководитель: Ахмедова Альфира Мазитовна

**2 слайд**

Целью данной работы является разработка прототипа мобильной игры, которая способствует обучению базовым знаниям в области финансовой грамотности.

Для достижения данной цели были поставлены задачи, представленные на слайде

Многие традиционные методы обучения финансовой грамотности не учитывают особенности обучения детей и в связи с этим возникает необходимость в создании новых подходов к обучению.

Расскажите про актуальность 1-2 предложения

Выделенное желтым не надо читать

Уберите выделенное желтым или Вы не согласны?

**3 слайд**

Для реализации проекта были использованы следующие средства разработки:

* Игровой движок Unity для реализации визуальной части игры
* Язык программирования C# для реализации всех игровых механик
* Среда разработки Visual Studio
* База данных SQLite для хранения игровых данных

**4 слайд**

Анализ существующих игр предназначенных для обучения детей основам финансовой грамотности показал, что при обучении финансовой грамотности в основном уделяется внимание сбережениям, но не освещается тема инвестиций и рисков.

В данной работе больше внимание уделено как раз инвестициям и возможности заработка на них.

Про свой проект

**5 слайд**

На данном слайде представлена диаграмма базы данных, в которой хранится информация об игровом процессе.

**6 слайд**

Приложение состоит из модулей-менеджеров, каждый из которых выполняет свою часть работы. Однако все эти менеджеры между собой связаны и обмениваются информацией. Основными здесь являются Database Manager, который реализует логику работы с игровыми данными и передаёт эти данные дальше, и UI Manager, который отвечает за пока всей необходимой информации пользователю.

**7 слайд почему картинка на слайде очень не четкая?**

На данном слайде представлена диаграмма последовательности действий при запуске рабочей смены.

Игрок выставляет цветы на продажу и выбирает персонал на рабочую смену, далее в модуле Workday Manager происходит имитация процессов рабочего дня – обслуживание клиентов и происхождение событий. После окончания имитации модуль Workday Manager отправляет обновлённую информацию остальным компонентам.

**8 слайд**

Тестирование интерфейса было проведено в ручном режиме, чтобы убедиться в удобстве пользовании продуктом. В данной анимации показано использование рынка цветов.

Для тестирования компонентов системы были использованы встроенные инструменты для автоматизированного тестирования.

**9 слайд**

На этом слайде показан пример работы игры.

Игрок покупает цветы по рыночной цене. Далее он нанимает нового сотрудника и увольняет старого. Затем выставляет цветы на витрины. Выбирает сотрудников на смену, указывая часовую ставку для каждого. Далее происходит имитация рабочего дня с всплывающими событиями.

Так, игрок вкладывается в цветы, покупая их по рыночной стоимость, оценивая уровень их популярности, и далее выставляет их на продажу подороже, чтобы получить от этой инвестиции прибыль.

А идея игры в чем?

**10 слайд**

Спасибо за внимание!

Примерно 3 минуты

Сколько минут?

**Просмотрите выступления других и приведите все в порядок.**