**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 следующие задачи:

1. Исследовать современные подходы к созданию игр с элементами обучения финансовой грамотности, изучить аналоги, определить оптимальные средства разработки.
2. Разработать концепцию игры, включая сюжет, механики, систему обучения финансовой грамотности, а также спроектировать пользовательские сценарии, интерфейсы и логику взаимодействия игрока с контентом.
3. Разработать функциональный прототип мобильной игры, реализовав основные игровые механики, систему прогресса, интерактивные задания по финансовой грамотности и адаптивный интерфейс, подходящий для детского восприятия.
4. Провести проверку корректности работы всех игровых систем, протестировать интерактивные элементы на удобство взаимодействия и соответствие задуманному UX/UI-дизайну.

**3 слайд**

Для реализации проекта были использованы следующие средства разработки:

1. Игровой движок Unity для реализации визуальной части игры
2. Язык программирования C# для реализации всех игровых механик
3. Среду разработки Visual Studio
4. Базу данных SQLite для хранения игровых данных

**4 слайд**

Были проанализированы другие игры, обучающие детей основам финансовой грамотности. Данные проекты также выполняют свою задачу, однако в этих играх не уделяется внимание именно инвестициям.

**5 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.

**6 слайд**

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 происходим имитация процессов рабочего дня – обслуживание клиентов и происхождение событий. После окончания имитации модуль Workday Manager отправляет обновлённую информацию остальным компонентам.

Прокомментируйте немного

**7 слайд**

Тестирование игры было проведено в ручном режиме, чтобы убедиться в удобстве пользовании продуктом.

как то не очень оформлено

**8 слайд**

На этом слайде показан пример работы игры. Где видео?

**9 слайд**

Спасибо за внимание!

Сколько минут?

Просмотрите выступления и приведите все в порядок.