МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ “ВОЛОЧАЕВСКИЙ ЛИЦЕЙ”

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ

**Тема:** “Создание игры с помощью Java фреймворка LIBGDX”

Выполнил обучающийся:  
11.2 класса  
Решетников Сергей Валерьевич

Научный руководитель:  
учитель информатики  
Людмила Викторовна  
Дементьева

г. Хабаровск  
2021-2022 учебный год.

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

**Введение**

Данная исследовательская работа посвящена изучению Java, а конкретнее одного из ее фреймворков под названием “Libgdx”. **Тема** данного проекта это и отражает: “Создание игры с помощью Java фреймворка Libgdx”.  
Собственно, данный фреймворк и язык являются как и **объектами** исследования, так и **предметами** исследования.  
**Актуальность** данного проекта заключается в том, чтобы научить кого-либо прототипировать и создавать базовые приложения на этом фреймворке т.к он позволяет создавать не только игры, а также различные приложения, которые могут значительно облегчить нашу жизнь, а самый легкий способ чему-то научиться, это синхронно повторять действия за кем-то, параллельно понимая для чего они делаются.  
**Проблема** данного проекта заключается в нехватке навыков у некоторых людей для создания чего-либо с помощью Java, что данный проект и пытается решить.  
**Цель** проекта: научиться прототипировать приложения на Libgdx, а также параллельно создать версию игры “Uno”.  
**Задачи** этого проекта:

* Установить необходимые программы для прототипирования.
* Рассмотреть базовые вещи в IDE (todo:)
* Разработать первую игру на LibGdx.

На случай путаницы, был создан специальный Git репозиторий на платформе GitHub, в котором по коммитам можно рассмотреть создание приложения по шагам.

Гипотеза: зачем она нужна?

Практическая значимость исследования