Национальный исследовательский университет   
«Высшая школа экономики»

Лицей

Индивидуальная выпускная работа

Отчёт о проекте

**Android-приложение “Socialism Simulator – Country Management game”**

*Выполнил Багиров Эльдар Рустамович*

Москва 2020

**“Socialism Simulator” –** приложение, которое позволяет вам ощутить себя на месте могучего правителя, в чьих руках оказалась целая держава. С каждым днем ситуация ухудшается. Без ваших решений и действий страна стремительно падет. Как долго вы сможете сохранить государство?

В течение десятого класса я работал над исследованием, однако внезапно я нашел в себе волю и интерес к работе над игрой. Меня привлекла ценность опыта, который был бы получен мною при разработке приложения. Поэтому было принято решение о смене области. Так я стал работать над IT-проектом — **Android-приложением “Socialism Simulator”**.

**Проблемное поле:**

В настоящее время индустрия мобильных приложений и игр развивается. Люди все больше времени проводят со смартфоном в руке. Возникает вопрос: на что уходит все это время? Довольно популярными сейчас стали игры с абсолютно незамысловатым геймплеем, очень простым интерфейсом. Люди играют в них по дороге домой с работы или учебы в метро. Простой интерфейс и отсутствие смысловой нагрузки в таких играх позволяет «убить» время. Отсутствие интеллектуального досуга стало главным обоснованием проекта.

**Целевая аудитория:**

Программный продукт может заинтересовать широкую аудиторию, в целом, люди от 12 до 40 лет, имеющие немного свободного времени.

**Описание продукта:**

В период работы над проектом удалось реализовать все семь заявленных пользовательских сценариев, а именно:

1. Навигация в главном меню
2. Обучение
3. Игра в режиме стандартного социализма
4. Игра в режиме демократического социализма
5. Игра в режиме коммунизма
6. Навигация в меню паузы
7. Опция поделиться рекордом

Программа готова к использованию конечными пользователями, готова к потенциальному распространению в публичных магазинах приложений. В целом итоговое приложение соответствует моим ожиданиям на старте разработки.

**Дальнейшее развитие продукта:**

Существует несколько направлений, в сторону которых могло бы в будущем развиваться приложение.

Игра построена таким образом, что она легко расширяема в отношении внутриигровых фракций. Это значит, что в приложение можно добавить игровые режимы помимо существующих трех.

В приложение можно внедрить спонсорское программное обеспечение. Доход можно направить на разработку и поддержание других продуктов.

Возможность добавить в игру музыкальное сопровождение – музыка играет важную роль в опыте использования приложения.

**Отзывы конечных пользователей:**

«Игра очень понравилась, периодически возвращаюсь в приложение и не удаляю его. Интерфейс понятный и удобный, с первого входа в игру было понятно, какие действия я могу совершать, какая цель у игры. Нравятся текстовки, проблем с пониманием не возникло, хотя весь интерфейс приложения на английском. Анимация сделана плавно, визуально приятно взаимодействовать с приложением, оно ни разу не вылетало и не работало некорректно. Спасибо разработчикам!» Алина, 1999

«Этот проект - не особо большой, не идеальный - тем не менее способен приятно удивить и убедить в том, что автор заинтересован в теме. Если бы меня попросили бы поставить оценку, я бы поставил 7/10 прямо сейчас без раздумий. Безусловно, есть потенциал для доработки, но уже сейчас видно - проект заслуживает внимания» Даниил, 2003

«Приятная графика, хорошее управление и много разнообразия. Хорошая игра» Александра, 2006

«На первый взгляд простая задача — держать баланс — оказывается далеко не тривиальной, и именно ощущение того, что можно было сделать выбор лучше, заставляет возвращаться и играть снова» Тимур, 2000

«Интересная задумка игры, заставляет не только нажимать кнопки беспорядочно, но ещё и думать. Достойные технические решения, оформление также понравилось. Посоветую другим» Юрий, 2002