**Памятники природы Александровского района** 

*(Слайд 1)* Программирование — актуальная в наше время сфера деятельности. Программированием на данный момент многие интересуются и занимаются. В школе в основном учат не решению проблем с помощью программирования, не разработке программ, а лишь **языку программирования как таковому,** но не учат намного более важному умению — применять их для решения возникающих на практике задач.

*(Слайд 2)* Я решил изучать программирование создавая проекты, а также показать, как можно легко научиться изучать языки программирования при создании проектов.

Мой проект «Памятники природы Александровского района» обучитВас программированию в игровой форме, расскажет о достопримечательностях Александровского района, а также совершенствует навык управления мышкой и использования клавиатуры.

Этот проект я распространяю с помощью социальных сетей.

*(Слайд 3)* Сюжет игры заключается в следующем: путешественник нашёл карту Александровского района и отправился туда для исследования местных памятников природы. В каждом уровне у персонажа ограниченный запас пищи.

*(Слайд 4)* По мере прохождения игровых уровней, количество препятствий будет увеличиваться, также со временем увеличивается их сложность.

*(Слайд 5)* Игра была создана в среде разработке DevelNext, написана на языке программирования PHP. За интерфейс отвечает технология под названием JavaFX. Мой проект использует Java исключительно, как платформу, а PHP, как язык программирования. В DevelNext существует много заготовок для того, чтобы упростить разработку игры.

*(Слайд 6)* В этой среде разработки существует конструктор, который позволяет создавать простые игры с физикой твердых тел, для этого там существуют компоненты и специальные модули уже из коробки.

(Слайд 7) Кроме того, есть и редактор спрайтов, спрайтовая анимация и возможность ей управлять.

*(Слайд 8)* При создании игры можно подключать другие языки программирования. Например, Java, Groovy, Scala и другие JVM языки.

Я использовал движок JPHP для основы скриптов, и Dyn4j для физики в игре.

(Слайд 9) При компиляции проекта можно настроить его под Linux, Windows и Mac OS.

*(Слайд 10)* Обработка изображений осуществлялась в фоторедакторах Pixlr и Paint.

*(Слайд 11)* Также я создал краткую викторину по истории Александровского района, а также местных памятников природы в упрошенной среде программирования Scratch.

*(Слайд 12)* На данный момент я занимаюсь разработкой второй части игры «Памятники природы Александровского района». Следующим проектом будет являться программа для школьников, в которую будут включены: игра «Памятники природы Александровского района», браузер, офисное обеспечение, калькулятор и т.д.