Паспорт проекта

|  |  |
| --- | --- |
| Наименование  проекта | Программа-игра для персонального компьютера «Untitled fighting» |
| Тип проекта | Практико-ориентированный |
| Учебный предмет | Информатика |
| Учебные дисциплины, близкие  к теме проекта | Математика, практическая геометрия |
| Автор проекта | Филимонов Дмитрий Эдуардович |
| Класс | 10 «Б» |
| Проблема проекта | 1. Монотонность длительной умственной деятельности человека, в том числе связанной с работой на ПК. 2. Проблема досуга (асоциальные формы досуга), в том числе в условиях вынужденной изоляции. |
| Руководитель | Родикова Раиса Дмитриевна |
| Цель проекта | Создание в рамках объектно-ориентированного программирования бесплатной программы-игры для интересной организации досуга пользователей, в том числе начинающих программистов, и предотвращения асоциальных форм поведения детей, подростков и молодежи. |
| Задачи проекта | 1. Написать код программы на языке программирования Python 3. 2. Используя интернет-ресурсы, подобрать элементы графического и звукового оформления программы. 3. Создать графическое оформление игры, используя PyGame. |
| Аннотация | Источником вдохновения для создания программы-игры «Untitled fighting» послужил популярный коммерческий проект «Mortal Kombat».  Представленная игра позволяет пользователю ПК интересно проводить свободное время, развивает скорость реакции, мелкую моторику. Игра может служить для кратковременного «переключения» внимания человека при монотонной умственной деятельности, в том числе при работе на ПК. Она является альтернативой асоциальным вариантам досуга, позволяя выплеснуть накопленную негативную энергию без ущерба для окружающих, что в первую очередь актуально для детей, подростков и молодежи.  Наличие кода программы в открытом доступе дает возможность пользователю, владеющему основами программирования, создавать собственные игровые модификации и усовершенствования (добавление и смена персонажей, изменения дизайна игры и т.д.). Для начинающего программиста представленный код игры может рассматриваться в качестве обучающего материала прикладного характера (как пример использования синтаксиса и библиотек языка программирования Python). |
| Используемые методы | Изучение литературы и других источников информации, анализ и синтез, моделирование, логический метод. |
| Форма  представления  результатов | Программа-игра на персональном компьютере  Презентация программы-игры в [PowerPoint](https://context.reverso.net/%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B4/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/PowerPoint+presentations) |
| Продукт | Программа-игра для персонального компьютера «Untitled fighting» |
| Источники  информации | 1. Python // Copyright ©2001-2021. URL: <https://www.python.org/> 2. PyGame // pygame documentation. URL: <https://www.pygame.org/docs/> 3. ZVUKOGRAM // 2020 Звукограм. URL: <https://zvukogram.com/category/zvuki-vyibora-knopki-v-menyu/> 4. ZVUKOGRAM // 2020 Звукограм. URL:   <https://zvukogram.com/category/zvuki-iz-mortal-kombat/>   1. Самые любимые занятия российских школьников. URL:   <https://news.ru/society/rosstat-nazval-lyubimye-zanyatiya-shkolnikov/>   1. Как увлечение компьютерными играми влияет на успеваемость? URL:   <https://yandex.ru/q/question/computers/kak_uvlechenie_>  kompiuternymi\_igrami\_na\_426482e2/?utm\_source=yandex&utm  \_medium=wizard&answer\_id=32d9f761-842b-4848-9e14-be282a1a9f96#32d9f761-842b-4848-9e14-be282a1a9f96 |