JANKI – УЧИСЬ БЫСТРЕЕ

* 1. – О чём проект ?

В своей книге Outliers Малкольм Гладуэлл рассказал миру, что для того, чтобы что-то освоить, требуется 10 000часов. Практикуйтесь по три часа в день, и через десять коротких лет вы будете сиять. Миллионы читателей были вдохновлены тем, что они тоже могут стать следующим Биллом Гейтсом, если только потратят на это время. Когда дни превратились в месяцы, мы обнаружили, что 10 000 часов — это намного больше, чем мы ожидали. Безграничный потенциал превратился в фантазию о том, что могло бы быть.

Janki Method – является разработкой аналитика Джека Кинселла : технолога с юридическим образованием . Он вырос из нетерпеливой мечты разработчика построить автоматизированный веб-бизнес. Никто не хочет ждать 10 000 часов. Я подозреваю, что вы тоже. Этот метод основан на предположении, что 10 тысяч Малкольма к мастерству можно ускорить, если вы примете целенаправленный подход к обучению. Ядром метода Янки является использование системы карточек с интервальным повторением.

Основные функции программы

Навык учись быстрее является инструментом для лучшего запоминания информации в долгосрочную память. Программа имеет несколько основных функций:

Создать карточку - эта команда позволит пользователю создать свои карточки с вопросами и ответами. Для начала пользователь задаёт вопрос, Алиса записывает его в базу данных. Далее пользователь задаёт ответ к вопросу , он также записывается в базу данных. После , Алиса предложит в какую группу положить вопрос. Готово , вопрос создан и сохранён в вашей группе !

Удали карточку - эта команда позволит пользователю удалить свою карточку с вопросом и ответом.   Для начала пользователь выбирает группу , из которой нужно удалить карточку. Далее Алиса перечисляет карточки поочерёдно.. Как только пользователь выбрал нужную карточку для удаления, он называет её имя/номер и Алиса удаляет её из базы данных. Для того чтобы остановиться на любом шаге удаления карточки , пользователь должен сказать 'стоп' !Готово!

Повтори карточки - эта команда позволит пользователю повторить все карточки. Пользователь должен выбрать группу карточек , которую хочет повторить, далее Алиса будет задавать вопросы карточек в различном порядке. Если пользователь захочет остановиться , он должен сказать 'Стоп'. Если пользователь повторил всю группу карточек , Алиса предложит повторить ему ещё одну группу , если пользователь скажет нет - он окажется в основной ветке развития событий ''. Также в конце работы с карточками Алиса напомнит зайти в навык , для частого повторения карточек

Расскажи побольше - эта команда позволит пользователю узнать немного больше о программе. Она расскажет об основных командах и ответит на небольшие вопросы(что такое группа, что такое карточка, польза нашего навыка)

Для корректной работы навыка , Алиса рекомендует часто взаимодействовать с навыком!

Техническая реализация:

В данном проекте используются следующие библиотеки и фреймворки:

Json – работа с json файлами

Flask – основная библиотека для работы с веб-приложением.

sqlite3 – работа с базой данных, SQLite

random – дополнительные улучшения данного программного продукта(рандомизация вопросов)

**База данных SQLite**

В базу данных записывается информация от пользователя:

* Id – специальный ключ по которому идентифицируется новый пользователь
* Вопрос карточки,
* Ответ карточки,
* Описание карточки,
* Группа карточки.