Первый слайд.

**Petinator.**

Суть приложения в том, что оно позволяет угадывать названия животных, загаданных пользователем, анализируя его ответы на односложные вопросы.

Идея была позаимствована у игры “Akinator”.

<https://ru.akinator.com/>

Второй слайд.

**Прогресс.**

* Была продумана логика обработки информации.
* Была собрана информация о животных и ответах на них.
* Продуман дизайн.
* Реализована логика программы без бд и сервера.
* Реализована привязка и взаимодействие с бд.
* Реализована привязка сервера.
* Доделаны все пункты тз.

Третий – шестой слайд. /\*Здесь показаны личные достижения создателей.\*/

Третий слайд.

**Роман Курбатов.**

1. Принял участие в разработке логики программы.

2. Принял участи в сборе информации для базы данных.

3. Реализовал сервер.

4. Реализовал подключение сервера с проектом.

Четвертый слайд.

**Роман Голубев.**

1. Создал базу данных и выгрузил в нее информацию.

2. Реализовал привязку базы данных к проекту.

3. Реализовал загрузку и выгрузку информации с проектом.

4. Придумал название для нашего проекта.

Пятый слайд.

**Величко Кирилл.**

1. Идейный вдохновитель.

2. Координатор.

3. Принял участие в сборе данных для базы данных.

4. Создатель логики программы.

5. Реализация логики программы.

6. Создал десктопное приложение.

Шестой слайд.

**Юлия черных.**

1. Придумала дизайн.

2. Реализовала дизайн.

Седьмой слайд.

**Демонстрация.**

Восьмой слайд.

**Спасибо за внимание!**