# ЗДРАВСТВУЙТЕ, уважаемые слушатели. Нас зовут Третьякова Елена и Фасалова Елена, г. Магнитогорск

## Слайд 1: Название

Мы хотим **ПРЕДСТАВИТЬ** свою работу:   
«Формирование навыков функциональной декомпозиции».

Слайд 2: Актуальность

В рамках школьного курса 90% решаемых и объясняемых нами задач содержит от 30 до 50 строк кода.

В связи с чем мы, **УЧИТЕЛЯ**, а в последствии и **УЧЕНИКИ** не видят смысла в использовании принципов функциональной декомпозиции. Тогда как профессиональная разработка **ОСНОВАНА** на этом принципе. Тем самым мы сталкиваемся с проблемой неправильного формирования знаний основ программирования и написания кода.

## Слайд 3: Цель и задачи

**ЦЕЛЬЮ** работы являлось формирование чёткого представления о **ЗНАЧИМОСТИ** функциональной декомпозиции посредством разработки компьютерной игры.  
Задачами работы являлись **ИЗУЧЕНИЕ** библиотеки TXLib; **РАЗРАБОТКА** программного кода компьютерной игры; **РЕФАКТОРИНГ** программного кода согласно принципам функциональной декомпозиции.

## Слайд 4: Проблема

При написании кода мы столкнулись с тем, что чем больше код – тем тяжелее в нём ориентироваться. Выходом из этой ситуации стал рефакторинг кода. В результате которого **ОГРОМНЫЙ**, плохо читаемый код был разбит на более простые, отдельные функции. Это позволило облегчить восприятие и ускорить процесс разработки.

## Слайд 5: Визуализация данных

На данном этапе мы достигли полного понимания **ДЛЯ ЧЕГО** нужно применять функциональную декомпозицию. Её основной принцип «Разделяй и властвуй!»

А главное – **ОСОЗНАЛИ** пользу применения функций. На наш взгляд — это крайне важно. Невозможно объяснить ученику для чего нужны эти знания, если ты сам этого не понимаешь.

Демонстрация

Слайд 6: Результат

В ходе работы мы решили поставленные задачи и достигли цель  
**Слайд 7: Конец**

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**.   
Мы готовы ответить на ваши **ВОПРОСЫ**.