

Національний технічний університет України  
“Київський політехнічний інститут ім І. Сікорського”

## **Звіт**

з лабораторної роботи №8  
на тему “Результати роботи”

**Виконав:** студент групи  
ІС-42 Коростильов Євгеній

Київ 2017 р

## **Порівняння цілі з кінцевим продуктом**

В початку проекту була ідея створити декілька лічильників на одному екрані для підрахунку речей різного виду. Після створення прототипу було зрозуміло що ~~так далі не може продовжувати~~ треба змінити ідею. З'явилась ідея створити гру с лічильником. Щоб не створювати гру з тупими кліками я додав таймер. В підсумку вийшла гра в котрій за 30 секунд треба натиснути якумога більше разів. Потім була додана таблиця з рекордами.

## **Як розробляв**

1. Створив прототип/документацію
2. Намалював архітектуру
3. Створив прототипу екрану
4. SQLite база даних
5. Додав дошку рекордів
6. Спробував використовувати кеш
7. Додав нотифікації

## **Висновки**

В підсумку вийшло одночасна проста та забавна гра. Була перевірена на дітях молодшого покоління. Їм зайшло дуже добре. Тому вважаю що проект вдався.