Проект по Технологиям программирования

«Компьютерный квест»

Идея взята из видео: <https://www.youtube.com/watch?v=ZE2iIlZ-I10>

Суть видео: с помощью различных манипуляций над информацией, преобразований файлов дойти до конечного результата.

Цель: сделать интеллектуальную игру.

Задачи:

1. Определить общую структуру проекта (то, как видим конечный продукт);

2. Определить инструменты;

3. Определить сюжет;

4. Распределить обязанности;

5. Реализация (создать репозиторий, реализовать сюжет).

Инструменты в реализации

В нашем случае квест представляет собой различные этапы, после прохождения которых участник продвигается вперед. В конце содержится благодарственное обращение «Спасибо за игру, вы прошли квест».

Аналогия: главный герой компьютерной игры, который выполняет задания для получения ценного меча.

Что такое инструменты?

В нашем случаи инструмент – последовательность действий, ведущая к определенному результату. Участник должен будет сам додумывать, что нужно сделать, как понимать имеющуюся информацию, какие инструментыи использовать.

Так как проект называется “Компьютерный квест”, задания будут выполняться на ПК. Выполнения на других устройствах не предусматривается.

Тестировочный пример

Начало квеста: сайт с общей информацией о квесте и картинкой.

1. Картинку надо осветлить, чтобы получить доступ ссылку на другой сайт – след этап;
2. На 2-ом сайте будет другая картинка. Её нужно сделать тусклой, чтобы получить доступ к след. сайту;
3. На 3-ем сайте будет текст. Много цифр, среди которых буквы. Буквы образуют ссылку на след сайт;
4. На 4-ом сайте участник скачает картинку. В метаданных картинки будет ссылка на след. сайт;
5. На 5-ом сайте будет аудиофайл. Нужно перемотать его в обратном порядке и получить ссылку на след сайт;
6. Поздравления: вы прошли.

В тестовом примере можно увидеть манипуляции с картинкой, аудио, текстовой информацией. Такие инструменты могут варьироваться по сложности, на этапе могут использоваться комбинации таких инструментов.