МАТЕМАТИЧЕСКА ГИМНАЗИЯ “АКАД. КИРИЛ ПОПОВ” - ПЛОВДИВ

4002 Пловдив, ул.”Чемшир” № 11, тел.:032/643 157; e-mail: [omg@omg-bg.com](mailto:omg@omg-bg.com)

**НЕTИТ "Джон Атанасов"**

**ИМЕ НА ПРОЕКТА:**

**EuroDict**

НАПРАВЛЕНИЕ: Разпределени Приложения

**АВТОР:**

***Любомир Владимиров Романов***

Телефон: 0882852973

Е-mail: lr36110213@edu.mon.bg

Училище: МГ „Акад. Кирил Попов”

Клас: 11В

**РЪКОВОДИТЕЛ:**

***Гергина Тодорова Гешева***

Телефон: 0889898399

Е-mail: gergina.gesheva@edu.mon.bg

Длъжност: Учител по информатика и ИТ

СЪДЪРЖАНИЕ:

1. Цели
2. Основни етапи в реализирането на проекта
3. Ниво на сложност на проекта
4. Логическо и функционално описание на решението
5. Реализация
6. Описание на приложението
7. Заключение
8. **Цели**

Проектът **"EuroDict"** представлява самообучаваща програма за учене на италиански, испански и немски език със свободен достъп в интернет. Създаден е с цел да представи по един интересен и атрактивен начин изучавания материал в часовете в училище и да помогне на потребители, интересуващи се от тези езици.

**Graphical user interface, application

Description automatically generated**Много от учениците прекарват голяма част от свободното си време пред компютъра. Докато сърфират в интернет, с помощта на софтуерния продукт могат да се съчетаят полезното с приятното, като тестват знанията си и ги усъвършенстват.

1. **Основни етапи в реализирането на проекта**

При реализирането на проекта преминах през следните етапи:

1. Избор на тема: Спрях се на тази тема, защото за мен беше много интересно да науча повече за чуждите езици. Започнах приложението с италиански, постепенно добавих другите два.
2. Подбор на материали: Потърсих допълнителна информация по темата в интернет. Събрах необходимите ми данни и графични изображения. Обобщих събраните данни и подбрах най-подходящите от тях.
3. Определяне структурата на приложението
4. Изработване
   1. Определяне на дизайн – избор на цвят за фон и цвят на символите.
   2. Създаване на отделните страници – подредих изображенията и текста.
   3. Задаване на хипервръзки между страниците.
   4. Тестване: Проверих как работят хипервръзките, базата данни и др. Отворих приложението с различни браузъри, за да проверя дали то е съвместимо.
   5. Трябваше ми да избера framework. Избрах Flask, защото Python вече беше езикът, с който имам най-много опит в писане на програмен код.
   6. Отстраняване на грешки: Редактирах тези части от страниците, в които имаше неточности.
5. **A screenshot of a video game

   Description automatically generatedНиво на сложност на проекта**

A close up of a cell phone

Description automatically generated with low confidenceЧаст от трудностите, които срещнах бяха

* 1. Най-трудната част от изработването на проекта беше да го направя responsive за всякакви устройства.
  2. Graphical user interface, application

     Description automatically generated Друга трудна част беше да го превърна в Progressive Web App (PWA), за да може да се инсталира на Windows, Android и iOS
  3. Огранизирането и създаване на базата данни (SQLite и PostgreSQL)
  4. Качването на базата данни в интернет
  5. Свързването с отдалечена база данни с програмата pgadmin4

1. **A screenshot of a video game

   Description automatically generated with medium confidenceЛогическо и функционално описание на решението**

Проектът представлява безплатен самоучител чужди езици представен в интернет. Той е създаден за големите еропейски, говорени в целя свят. Проектът се намира в интернет със свободен достъп:

<https://eurodict.herokuapp.com/>

Кода можете да намерите на

<https://github.com/romanov-lyubomir/eurodict>

Приложението разполага с лого и име, които се показват във всяка страница в раздела на браузъра.

Всяка страница на приложението има лента в горната част, която служи за по-лесна навигиция. Тя също показва и избрания от потребителя език в горния децен ъгъл.

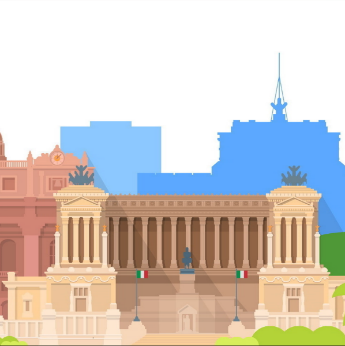
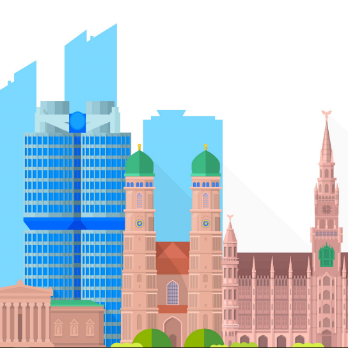
**Регистрация на потребител:**

**Graphical user interface, application

Description automatically generated**

При регистрация се задава потребителско име, имейл, парола и език който искаме да учим и който може да се смени по всяко време от настройките на профила.

A picture containing building

Description automatically generatedA picture containing building, government building

Description automatically generatedСпоред това, кой език сме избрали, приложението ни показва изображения на пейзажи от градове в съответната държава във фона. За Италия са Рим, Венеция и Милано. За Германия – Берлин, Франйфурт, Мюнхен, Лайпциг. За Испания е Малага.

Graphical user interface, website

Description automatically generatedПриложението разполага с интерактивни функции за учене на лексика и граматика, като потребителят трябва да въведе дадена дума на съответния език. При правилен отговор се показва съобщение Correct! При грешен отговор, потребителят трябва да въведе отговора отново, за да затвтрди новата дума.

Graphical user interface, application

Description automatically generatedПри граматиката, потребителят избира глаголно време и глагола, който желае да научи.

И в двата вида упражнение, потребителят има възможност да чуе правилното произношение на думата.

1. **Реализация**

За изработването на приложението използвах езиците HTML, CSS, JavaScript за frontend и Python и SQL за backend.

За IDE използвах Visual Studio Code

1. **Описание на приложението**

Приложението се стартира от: <https://eurodict.herokuapp.com/>

Кода можете да намерите на: <https://github.com/romanov-lyubomir/eurodict>

Източници на информация – За изработване на приложението съм използвал следните източници на информация:

* 1. Учебник по италиански език Spazio Italia
  2. <https://www.verbformen.de/>
  3. <https://www.spanishdict.com/>

1. **Заключение**

Софтуерното приложение може да бъде полезно, както за обучение в часовете в училище, така и за самообучение.

Чрез него би могъл да се проведе един по-различен учебен час от традиционните, което ще засили интереса на учениците и би довело до по-добри резултати.

Самоучителят беше използван от учителите в Математическа гимназия "Акад. Кирил Попов" в часовете по Немски език в 9 и 10 клас.

За в бъдеше софтуерното приложение ще се подобрява като се добавят нови материали и като се даде възможност на потребителите сами да добавят лексика и упражнения.