

Проект по информатике на тему: «Разработка мобильного приложения»

САЙПУЛАЕВ КАМИЛЬ, 9 КЛАСС

О ПРОЕКТЕ И О ПРИЛОЖЕНИИ

Мой проект будет посвящён созданию интерактивно-обучающего приложения по математике для 6 класса, с целью повышения уровня подготовки к итоговой контрольной работе в конце года.

Приложение будет содержать 6 тестов по темам математики 6 класса. В каждом тесте будет 10 разных заданий класса “А”, после выполнения каждого теста будет показан результат в процентах, будут выделены неправильные задания, на каждое неверно выполненное задание будет дано правило с объяснением и схожим по типу примером(такая же задача, как и в задании, но с разными числами).

Приложение поможет детям повторить материал в конце года и лучше подготовиться к сдаче итоговой контрольной работы.

Проблема

При создании приложения возникает проблема, что написание приложения на новом, ранее не изученном, языке программирования будет более долгим и сложным, чем на уже отчасти известном, поэтому приложение для тестирования учащихся будет запущено на одной из проанализированных платформ, которая окажется наиболее легкой в изучении.

Цель

Цель проекта- создать приложение, которое будет проверять знания учащихся 6 класса, выявлять пробелы в тех или иных темах, а также тренировать их в этих ошибках.

Для этого нужно:

1. Иметь готовый материал по способу разработки
2. Иметь готовую информацию по выбранному способу
3. Найти трафареты, примерные варианты дизайна
4. Создать собственный вариант дизайна
5. Получить готовое приложение (код взаимосвязан с интерфейсом)

Задачи

Задачи	Сроки
1. Замысел(постановка целей и задач)	22.10.17
2. Поиск информации о способах разработки приложения	27.11.17
3. Изучить выбранную платформу для создания приложения	28.12.17
4. Найти материал по темам, материал для разработки мобильного приложения	29.01.18
5. Разработка дизайна	23.02.18
6. Программирование мобильного приложения	30.04.18
7. Тестирование мобильного приложения. отладка и исправление ошибок	весь май

Отчёт по задаче №2

Из трёх платформ я выбрал Android по причинам:

- ❖ Программирование приложения на платформу IOS требует разработки только на операционной системе Mac OS. Компилятор Mac OS для выбранного языка требует месячную подписку(платный)
- ❖ Программирование приложения на платформу windows тоже я исключил по причине непопулярности телефонов на windows mobile
- ❖ Написать о сайте appinventor

Отчёт по задаче №3

App Inventor — среда визуальной разработки android-приложений, требующая от пользователя минимальных знаний программирования. Первоначально разработана в Google Labs, после закрытия этой лаборатории была передана Массачусетскому технологическому институту.

<https://habrahabr.ru/>

Темы по математике(отчёт по задаче №4)

Материал по темам 6 класса и его сортировка , математика

<http://www.nado5.ru/e-book/matematika-6>

Найдено 6 тем:

- 1.Основное свойство дроби
- 2.Признаки делимости на 2, на 5 и на 10
- 3.Признаки делимости на 3 и на 9
- 4.Простые и составные числа
- 5.Наибольший общий делитель (НОД)
- 6.Наименьшее общее кратное (НОК)

Этапы разработки

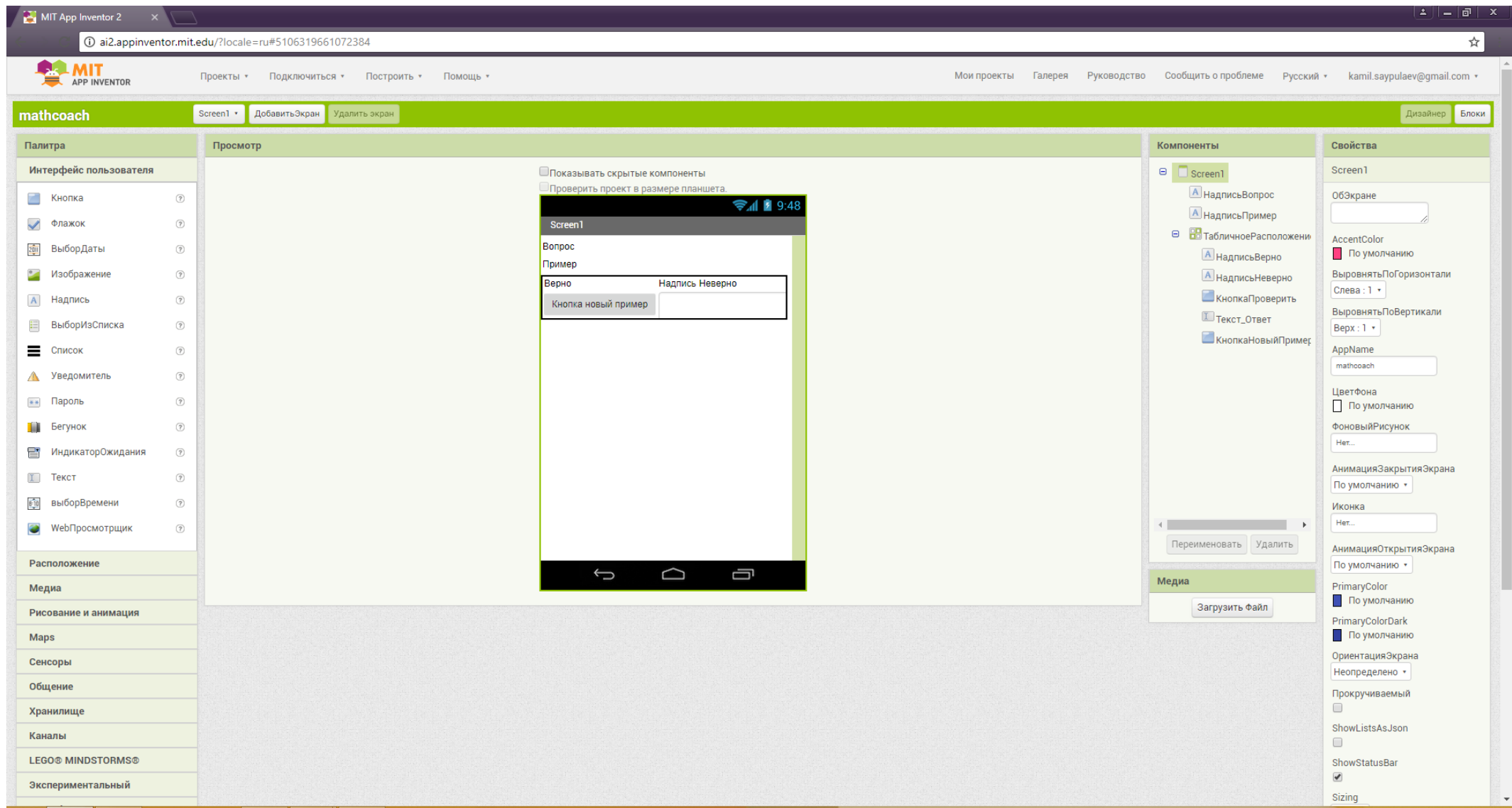
Этап 1

Первый этап включал в себя создание интерфейса и среды для программирования приложения.

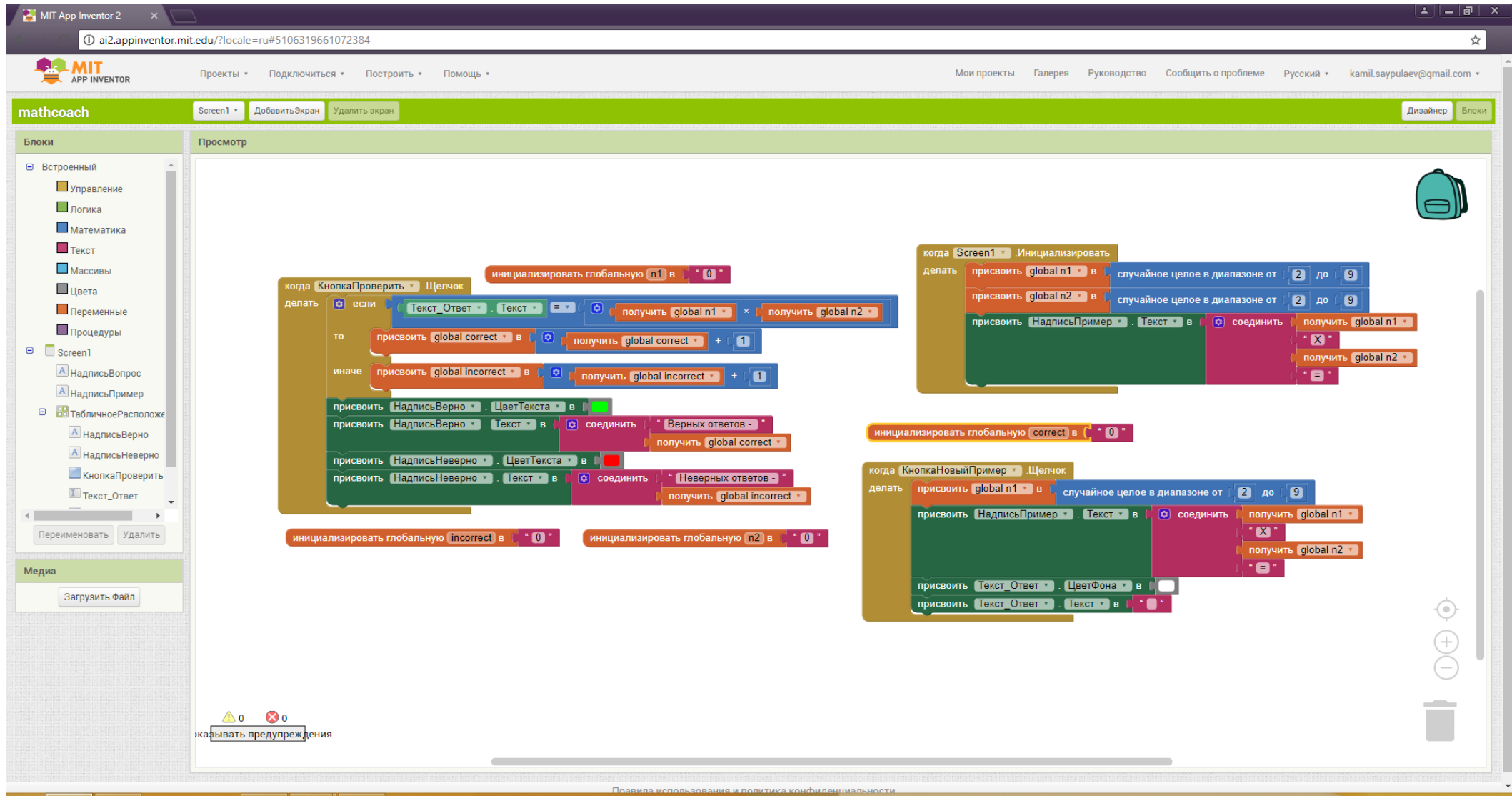
Этап 2

Разработка блоков приложения

Этап 1



Этап 2



Внешний вид интерфейса приложения

