

## **ANDROID ПРИЛОЖЕНИЕ «ПОИСК ПРЕДМЕТОВ» ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА**

*В. Э. Мусеев* (МГУ имени А. А. Кулешова)

Науч. рук *И. Н. Сидоренко*,

канд. физ.-мат. наук, доцент

Обучающая образовательная игра – программное обеспечение, тренирующее и обучающее человека в игровом режиме. Может применяться как для обучения, так и для развлечения. Также в процессе таких игр происходит развитие или усовершенствование различных навыков. В основном такие игры даются детям для развития и собственного мышления, изобретательности, воображения, креативности и т.п.

В интернете существует множество приложений, которые способны обучить английскому языку, схожие с возможностями данного дипломного проекта, но на просторах интернета нет мобильного приложения в жанре “Поиск предметов”, способного развить навыки владения английским языком, а также требующего подключения к сети Интернет.

Тема дипломного проекта является актуальной, так как в результате проектирования будет разработано приложение для мобильных устройств, не требующее подключения к сети Интернет, позволяющее сформировать определенный словарный запас английского языка у детей младшего школьного возраста и закрепить полученные знания.

В рамках разработки обучающей игры “Поиск предметов” необходимо учесть вышеописанные требования к проектируемой системе.

Решение задачи сводится к разработке приложения с использованием инструмента разработки приложений Unity и её основных объектов. Приложение должно содержать простой, удобный и визуально приятный и понятный интерфейс для каждого пользователя.

Функциональные требования к приложению:

- приложение должно сформировать словарный запас английского языка у пользователя;
- приложение должно проверить и закрепить знания английского языка у пользователя.

## **Литература**

1. Гриффитс, Д. Head First. Программирование для Android / Д. Гриффитс. – Москва: O’really, 2019. – 982 с.