

Научно-исследовательская работа

Информатика

Игра в Шлёпу

Выполнил:

Блюм Лев Ильич,

Хлистунов Артём Антонович

Учащиеся 7 «Л» класса

ГБОУ Школа №444

Руководитель:

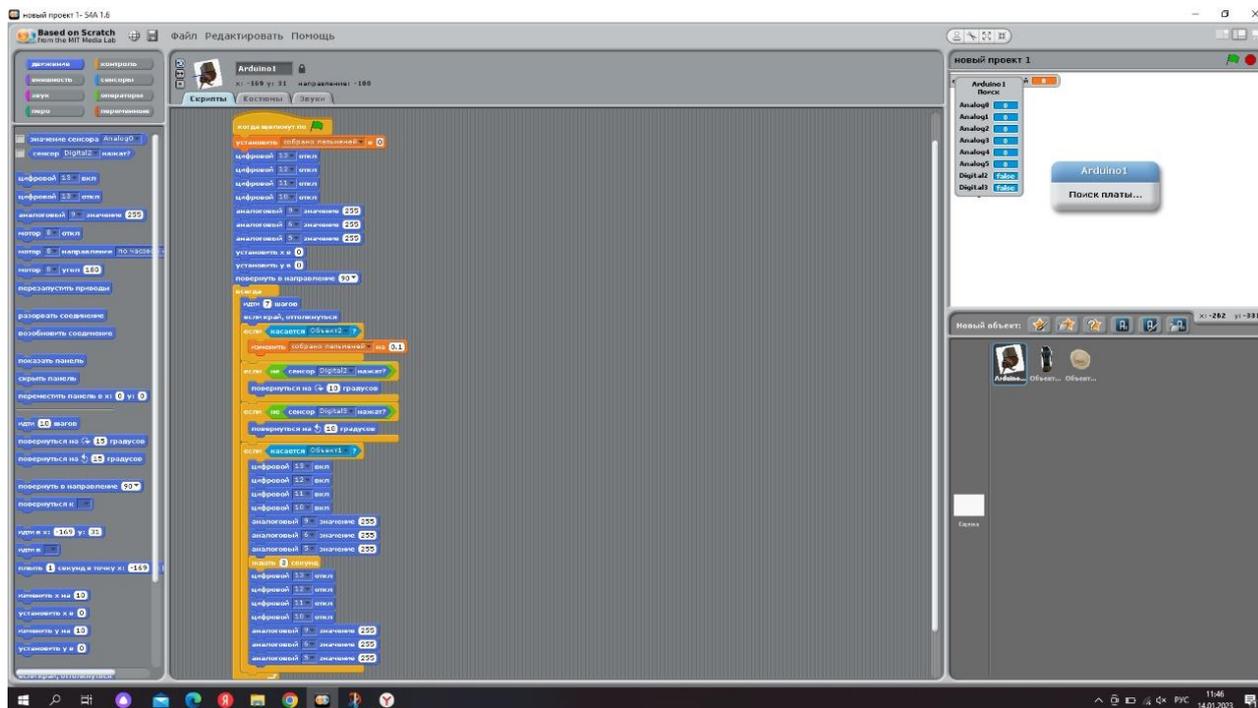
Вербов Евгений Николаевич

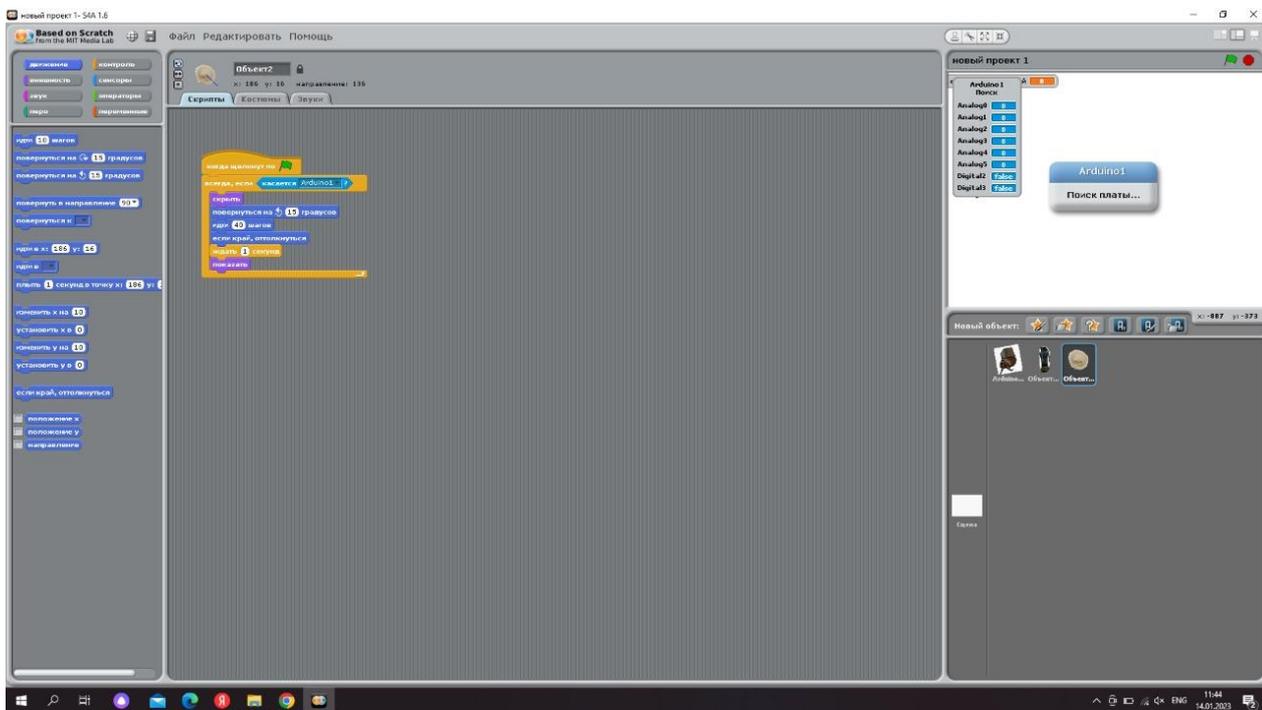
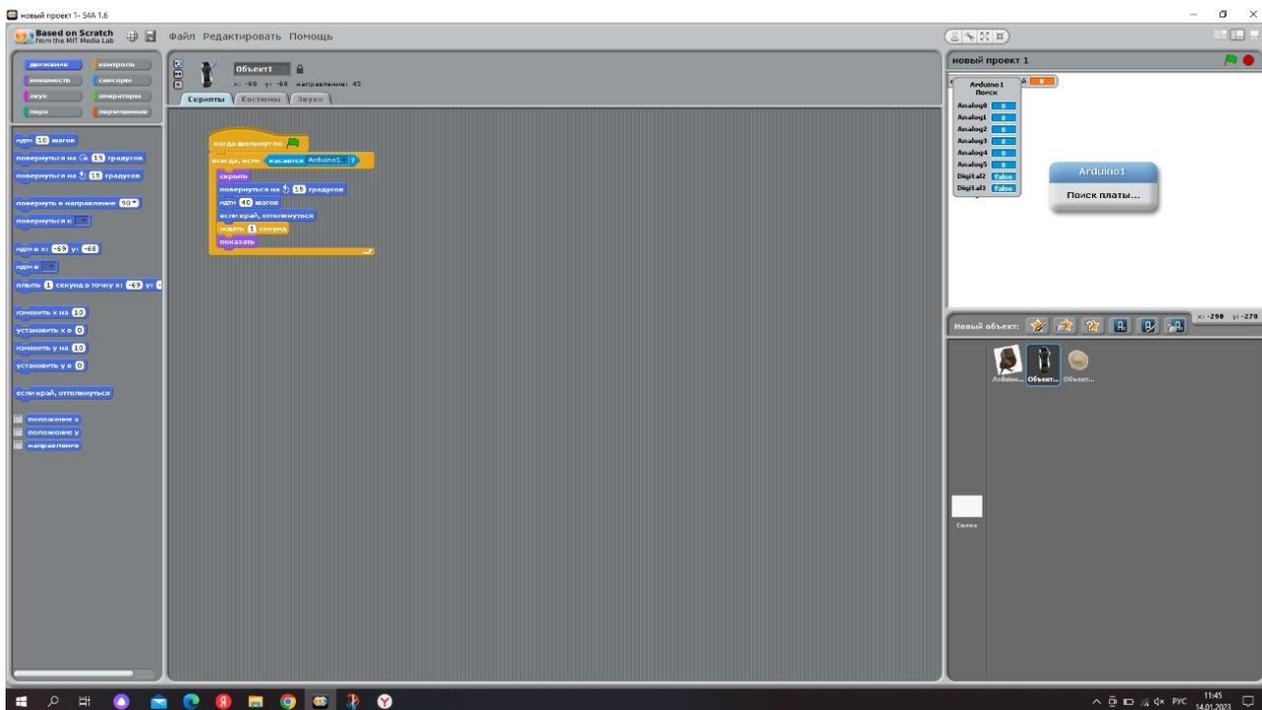
Введение

В данном проекте использовались микроконтроллеры, которые называются «Кнопки». Они используются повседневно в нашей жизни. Например, заходишь в лифт нажимаешь на кнопку для выбора этажа, чтоб открыть машину надо на ключе нажать на кнопку, включаешь кофемолку надо нажать на кнопку, да даже чтоб включить телефон надо нажать на кнопку.

Основная часть

Этот проект был создан на базе платформы Tetra[1], через приложение S4A[2]. Это видеоигра, в которой надо собирать пельмени играя за Шлёпу[3], когда собирается 1 пельмень, то счётчик увеличивается на 1, еще в игра есть флешки[4], она тормозит игрока на 5 секунд. Еще мы хотим добавить бомбочку, которая будет появляться каждые 10 пельменей, если собрать бомбочку, то счётчик обнулится. В будущем хотим перенести проект на платформу Phyton.





Заключение

В заключении хотелось бы написать, что мы хотим доделать этот проект и придумать что-то более масштабное.

Список литературы:

[1]- <https://amperka.ru/product/tetra-kit>

[2]- <http://s4a.cat/>

[3]-

[https://ru.wikipedia.org/wiki/Большой_Шлёпа#:~:text=Большой%20Шлёпа%20\(также%20известен%20как,имя%20—%20скорее%20всего%2C%20Миша](https://ru.wikipedia.org/wiki/Большой_Шлёпа#:~:text=Большой%20Шлёпа%20(также%20известен%20как,имя%20—%20скорее%20всего%2C%20Миша)

[4]- https://dzen.ru/a/Xl_Hfsfxv1guH9Bn