



IT ШКОЛА SAMSUNG



Индивидуальный проект

«Memory Trainer»

Город: **Омск**

Площадка: **БОУ г. Омска «СОШ №120»**

Учащиеся: **Громов Н.М., Бережных С.В.**

Преподаватель: **Шелихов О.Ю.**

Дата: **25 апреля 2015г.**



«Как часто мы что-то забываем?»



Memory Trainer ver.1.5 final

поддержка версий Android: 4.0.3-5.0.1 (15-21)

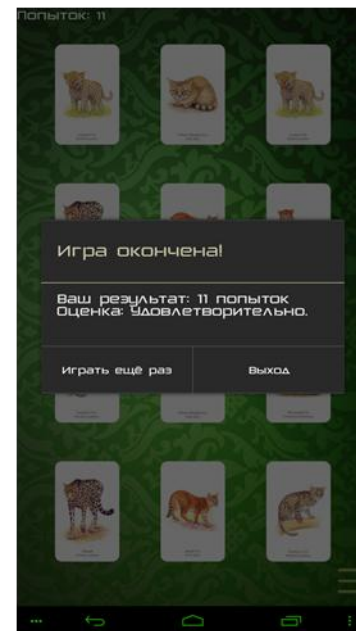
Цель?

Приложение "Memory Trainer" было создано с целью помочь тренировать память путём запоминания местоположения пар карт на экране.



Игровой процесс












Игровая активность представляет из себя поле 3x3, где в случайном порядке располагаются 6 пар карт. В начале игры все карты находятся «рубашками» вверх, и переворачиваются лишь на короткий промежуток времени, давая пользователю запомнить расположение пар. После открытия всех 6 пар ведётся подсчёт всех попыток затраченных пользователем для достижения цели, и оценка его памяти.





Реализация приложения

ОСНОВНЫЕ КЛАССЫ

- ▲  MemoryTrainer
 - ▶  Android 5.1.1
 - ▶  Android Private Libraries
 - ▲  src
 - ▲  ru.EvolvedNewbies.MemoryTrainer
 - ▶  Card.java - Класс описания карт
 - ▶  EndGame.java - Класс описания завершения игры
 - ▶  IntroActivity.java - Класс описания Интро-экрана с логотипом
 - ▶  MainActivity.java - Класс вывода карт на экран
 - ▶  MenuActivity.java - Класс описания Экрана меню
 - ▶  TimerManager.java - Служебный класс необходимый для игрового процесса



Реализация приложения

Полная локализация приложения на двух языках (RU/EN)

```
2 <resources>
3
4 <string name="app_name">Memory Trainer</string>
5 <string name="Play">Играть</string>
6 <string name="HowPlay">Как играть?</string>
7 <string name="about">О приложении</string>
8 <string name="HowInfo">Цель игры - За короткий промежуток времени запомни</string>
9 <string name="Button">Ок</string>
10 <string name="AboutTitle">Разработчики</string>
11 <string name="AboutInfo">"Николай '\u0442a4ok_' Громов\nСергей 'CerbeRUS' Бер</string>
12 <string name="RestartRestart">Новая игра</string>
13 <string name="exit">Выход</string>
14 <string name="Touch">КОСНИТЕСЬ</string>
15 <string name="comment_positive_button">Играть ещё раз</string>
16 <string name="game_over">Игра окончена! </string>
17 <string name="attempt">Попытки: </string>
18 <string name="attempt_count"> 0</string>
19 <string name="comment1">Ваш результат:</string>
20 <string name="comment2">попыток</string>
21 <string name="comment3">Оценка:</string>
22 <string name="comment4">Отлично! У Вас великолепная память!</string>
23 <string name="comment5">Хорошо.</string>
24 <string name="comment6">Удовлетворительно.</string>
25 <string name="comment7">Очень плохо. Тренируйте память.</string>
26 <string name="comment8">Неверная пара!</string>
27 <string name="comment9">Приготовьтесь!</string>
28
29 </resources>
```

```
<resources>
<string name="app_name">Memory Trainer</string>
<string name="Play">Play</string>
<string name="HowPlay">How Play?</string>
<string name="about">About</string>
<string name="HowInfo">The game target - For a short period to remember locati</string>
<string name="Button">OK</string>
<string name="AboutTitle">Developers</string>
<string name="AboutInfo">"Nikolay '\u0442a4ok_' Gromov\nSergey 'CerbeRUS' Ber</string>
<string name="RestartRestart">New Game</string>
<string name="exit">Quit</string>
<string name="Touch">TOUCH THE SCREEN</string>
<string name="comment_positive_button">Play again</string>
<string name="game_over">Game Over! </string>
<string name="attempt">Try: </string>
<string name="attempt_count"> 0</string>
<string name="comment1">Your result:</string>
<string name="comment2">trys</string>
<string name="comment3">Mark:</string>
<string name="comment4">Its cool! You have a magnificent memory!</string>
<string name="comment5">Good.</string>
<string name="comment6">Well.</string>
<string name="comment7">Very bad. Train your memory!</string>
<string name="comment8">Wrong couple!</string>
<string name="comment9">Get Ready!</string>
</resources>
```



Реализация приложения

Распределение обязанностей в группе

Громов Н.М.

- Полное визуальное оформление приложения
- Создание, и применение различных анимаций
- Проработка переходов между активностями
- Создание, и полная проработка главного меню
- Создание и поиск графических ресурсов
- «Косметические» добавления в игровую активность

Бережных С.В.

- Работа с Layout'ами
- Создание, и детальная проработка логики игровой активности
- Создание, и логика «умных» диалоговых окон
- Создание контекстного меню в игровой активности



Усовершенствование

Возможности для дальнейшего развития проекта

- ✓ **Выбор, и увеличение уровня сложности**
(Увеличение числа карт, уменьшение промежутка показа карт пользователю, ввод временного ограничения на одну попытку)
- ✓ **Доработка переходов**
(Доработка, анимации переходов между Activity)
- Доработка анимации**
(Доработка, либо переработка анимации переворота карт)
- Ввод таблицы рекордов (по времени)**
(Ввод таблицы рекордов, фиксирующей наименьшее время на всю игру)
- Ввод настроек**
(выбор изображений пар карт, фона, настройки вибрации)



IT ШКОЛА SAMSUNG



Спасибо за внимание!