

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ



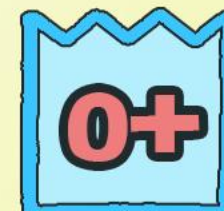
ОБУЧАЛКА СЧЕТУ

ГОРОД : КАЗАНЬ

ПЛОЩАДКА : ИТ-ЛИЦЕЙ КФУ

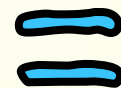
УЧАЩИЙСЯ : ФАЙЗУЛЛИН КАМИЛЬ

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ : МАННАПОВ
ИЛНАЗ МАГСУМОВИЧ









ОБУЧАЛКА СЧЕТУ — ЭТО ПРОГРАММА ДЛЯ ЛЕГКОГО ОБУЧЕНИЯ СЧЕТУ ВАШИХ ДЕТЕЙ



ОБУЧАЛКА СЧЕТУ — ЭТО ВАШ ПЕРСОНАЛЬНЫЙ РЕПЕТИТОР!

-  **УДОБНЫЙ ДИЗАЙН**
-  **ИНТУИТИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ**
-  **БОГАТЫЙ ФУНКЦИОНАЛ**
-  **ОБШИРНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ**



В ПРИЛОЖЕНИИ РЕАЛИЗОВАНЫ КЛАССЫ:

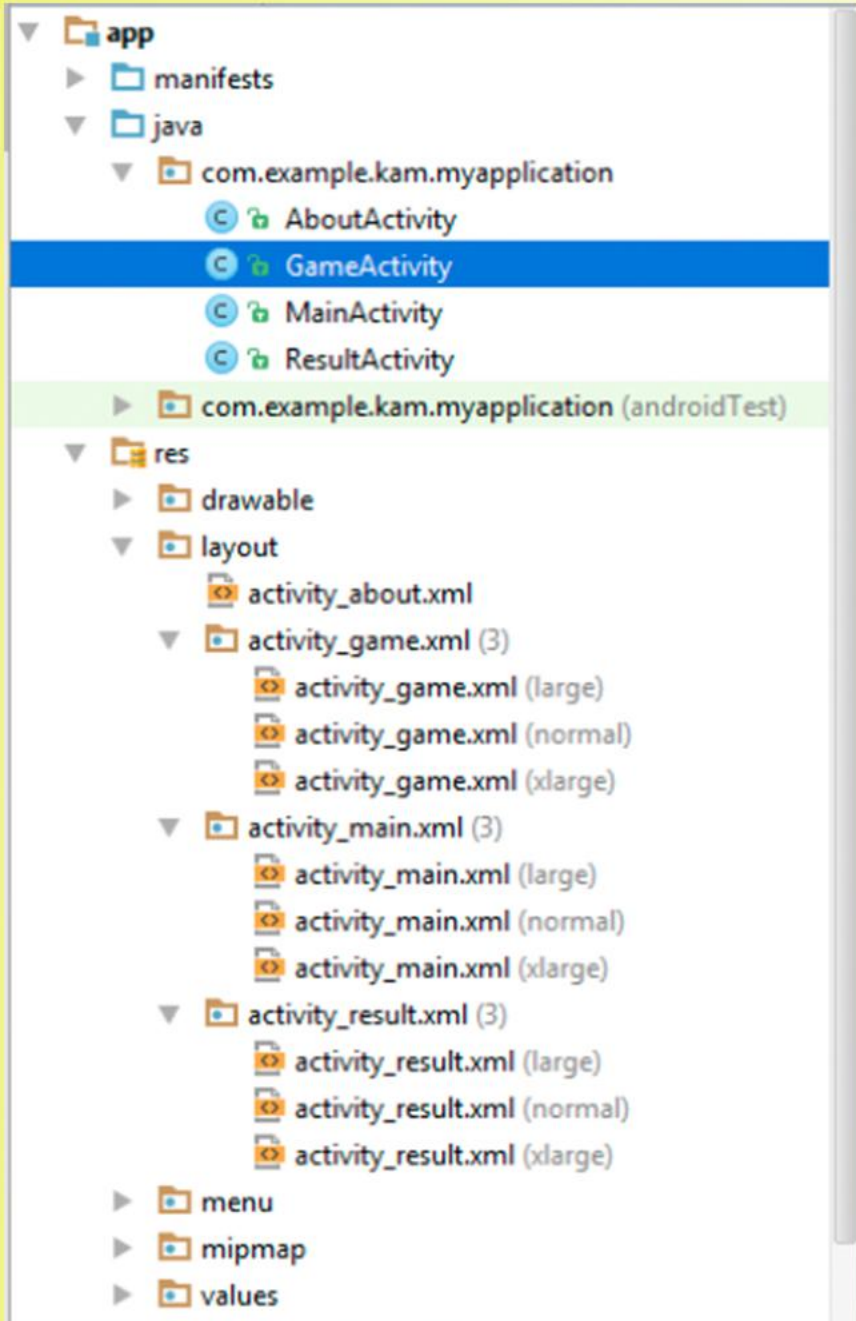
 **MAINACTIVITY**

 **GAMEACTIVITY**

 **RESULTACTIVITY**

 **ABOUTACTIVITY**





**ДЛЯ КОРРЕКТНОГО ОТОБРАЖЕНИЯ
НА ЭКРАНАХ ЛЮБЫХ РАЗМЕРОВ
КАЖДЫЙ LAYOUT (ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ
ACTIVITY_ABOUT) ВЫПОЛНЕН
В 3-Х РАЗМЕРАХ**



ПРИВЕТ!

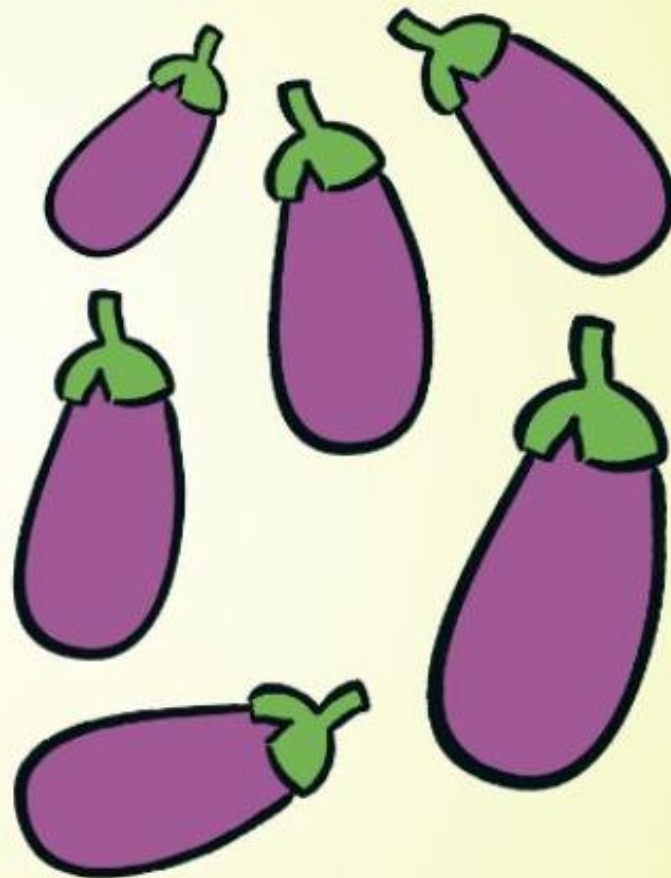
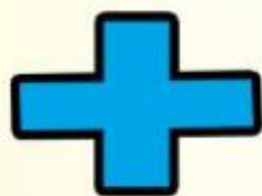
НАЧАТЬ

О ПРИЛОЖЕНИИ

ВЫХОД



МОЛОДЕЦ!

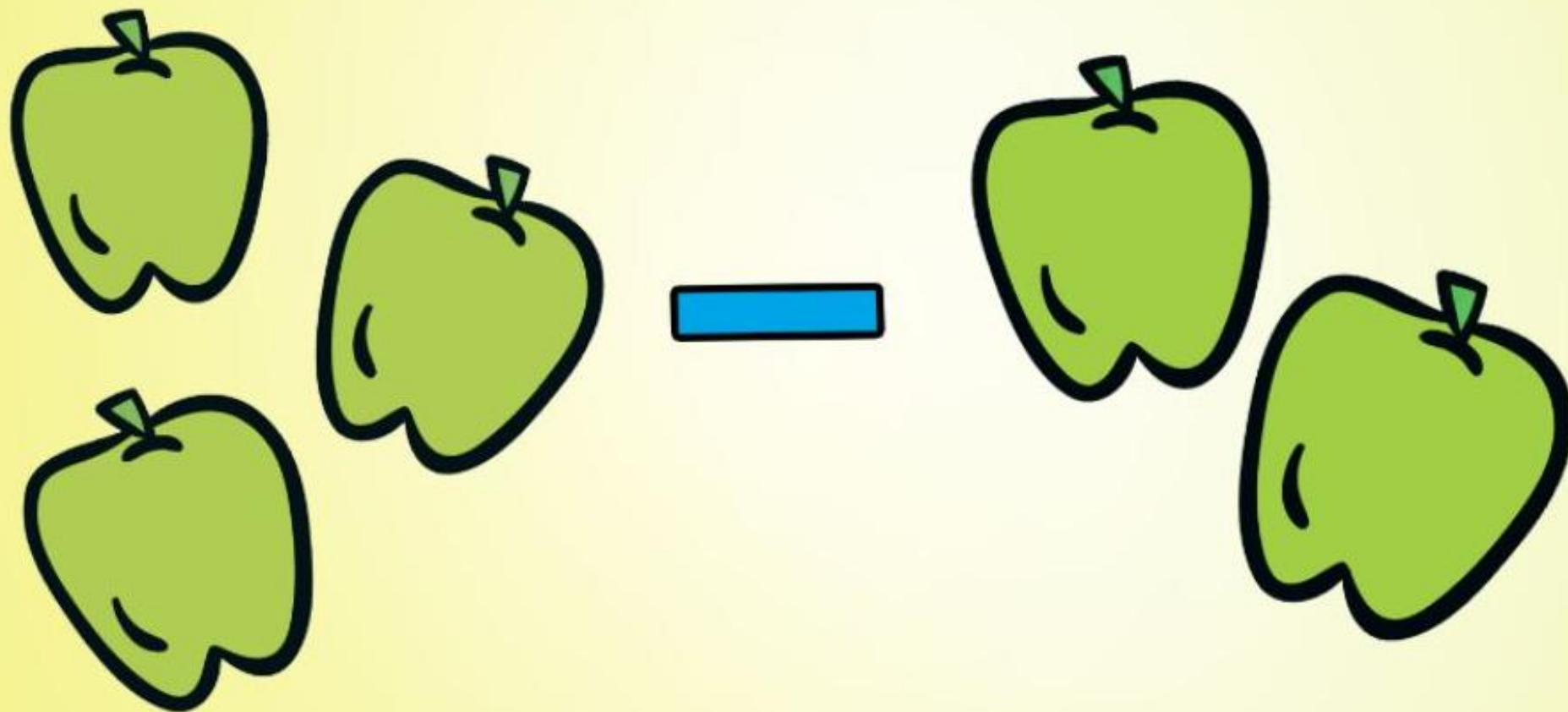


1_

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



НЕПРАВИЛЬНО!



1 2 3 4 5 6 7 8 9 0


```
vinograd[2]=R.drawable.c2;  
vinograd[3]=R.drawable.c3;  
vinograd[4]=R.drawable.c4;  
vinograd[5]=R.drawable.c5;  
vinograd[6]=R.drawable.c6;  
vinograd[7]=R.drawable.c7;  
vinograd[8]=R.drawable.c8;  
vinograd[9]=R.drawable.c9;  
vinograd[10]=R.drawable.c10;  
vinograd[11]=R.drawable.c11;  
vinograd[12]=R.drawable.c12;  
vinograd[13]=R.drawable.c13;
```

```
morkovka[1]=R.drawable.m1;  
morkovka[2]=R.drawable.m2;  
morkovka[3]=R.drawable.m3;  
morkovka[4]=R.drawable.m4;  
morkovka[5]=R.drawable.m5;  
morkovka[6]=R.drawable.m6;  
morkovka[7]=R.drawable.m7;  
morkovka[8]=R.drawable.m8;  
morkovka[9]=R.drawable.m9;  
morkovka[10]=R.drawable.m10;
```

```
arbuz = new int[14];  
baklajan = new int[14];  
vinograd = new int[14];  
morkovka = new int[14];  
fruits = new int[10][16];
```

```
fruits[1] = apple;  
fruits[2] = arbuz;  
fruits[3] = baklajan;  
fruits[4] = vinograd;  
fruits[5] = morkovka;
```

```
apple[1]=R.drawable.a1;  
apple[2]=R.drawable.a2;  
apple[3]=R.drawable.a3;  
apple[4]=R.drawable.a4;  
apple[5]=R.drawable.a5;  
apple[6]=R.drawable.a6;  
apple[7]=R.drawable.a7;
```

**СЛАГАЕМЫЕ В ВИДЕ
КАРТИНОК ХРАНЯТСЯ В
СООТВЕТСТВУЮЩИХ МАССИВАХ.
МАССИВЫ ХРАНЯТСЯ В
ДВУМЕРНОМ МАССИВЕ FRUITS.**



ЗА ЛОГИКУ ИГРЫ ОТВЕЧАЕТ МЕТОД PLAY()

```
GameActivity.java x
public int play() {
    Random randomGenerator = new Random();
    int rn5 = randomGenerator.nextInt(10);
    int rn1 = randomGenerator.nextInt(5)+1;
    int rn2 = randomGenerator.nextInt(5)+1;
    if (right>=6) {
        if (rn % 2 == 1) {
            ly.setBackgroundResource(R.drawable.bg);
            int rn3 = randomGenerator.nextInt(12) + 1;
            int rn4 = randomGenerator.nextInt(12) + 1;
            check = rn3 + rn4;
            iv1.setImageResource(fruits[rn1][rn3]);
            iv2.setImageResource(fruits[rn2][rn4]);
        } else {
            ly.setBackgroundResource(R.drawable.bg1);
            int rn3 = randomGenerator.nextInt(12) + 1;
            int rn4 = randomGenerator.nextInt(12) + 1;
            if (rn3 > rn4) {
                check = rn3 - rn4;
                iv1.setImageResource(fruits[rn1][rn3]);
                iv2.setImageResource(fruits[rn2][rn4]);
            } else {
                check = rn4 - rn3;
                iv1.setImageResource(fruits[rn1][rn4]);
                iv2.setImageResource(fruits[rn2][rn3]);
            }
        }
    }
}
else {
    if (rn % 2 == 1) {
        ly.setBackgroundResource(R.drawable.bg);
        int rn3 = randomGenerator.nextInt(5) + 1;
        int rn4 = randomGenerator.nextInt(5) + 1;
        check = rn3 + rn4;
        iv1.setImageResource(fruits[rn1][rn3]);
        iv2.setImageResource(fruits[rn2][rn4]);
    } else {
```

```
        } else {
            ly.setBackgroundResource(R.drawable.bg1);
            int rn3 = randomGenerator.nextInt(5) + 1;
            int rn4 = randomGenerator.nextInt(5) + 1;
            if (rn3 > rn4) {
                check = rn3 - rn4;
                iv1.setImageResource(fruits[rn1][rn3]);
                iv2.setImageResource(fruits[rn2][rn4]);
            } else {
                check = rn4 - rn3;
                iv1.setImageResource(fruits[rn1][rn4]);
                iv2.setImageResource(fruits[rn2][rn3]);
            }
        }
    }
}
rn+=rn5;
switch(life) {
    case 3: iv3.setImageResource(R.drawable.life3);
            break;
    case 2: iv3.setImageResource(R.drawable.life2);
            break;
    case 1: iv3.setImageResource(R.drawable.life1);
            break;
}
return check;
```

ПРАВИЛЬНОСТЬ ВВЕДЕННОГО ОТВЕТА ПРОВЕРЯЕТСЯ СРАЗУ ПРИ НАЖАТИИ НА КНОПКУ

```
btn1.setOnClickListener((v) -> {
    result = result * 10 + 1;
    if (check / 10 == 0) {
        if (result / 10 == 0) {
            if (check == result) {
                playSound(bgn2);
                iv4.setImageResource(R.drawable.smile1);
                right++;
                result = 0;
                tv.setText("");
                play();
            } else {
                playSound(bgn3);
                life = life - 1;
                iv4.setImageResource(R.drawable.smile2);
                if (life == 0) {
                    i2 = new Intent(getApplicationContext(), ResultActivity.class);
                    i2.putExtra("right", right);
                    startActivity(i2);
                    tv.setText("");
                    finish();
                } else {
                    result = 0;
                    tv.setText("");
                    play();
                }
            }
        }
    } else {
        playSound(bgn3);
        life = life - 1;
        iv4.setImageResource(R.drawable.smile2);
        if (life == 0) {
            i2 = new Intent(getApplicationContext(), ResultActivity.class);
            i2.putExtra("right", right);
            startActivity(i2);
            tv.setText("");
            finish();
        } else {

```

```
        } else {
            result = 0;
            tv.setText("");
            play();
        }
    }
} else {
    if(result/10==0){
        tv.setText(result+"_");
        playSound(bgn1);
    }
    else{
        if (check == result) {
            playSound(bgn2);
            iv4.setImageResource(R.drawable.smile1);
            right++;
            result = 0;
            tv.setText("");
            play();
        }
        else {
            playSound(bgn3);
            life = life - 1;
            iv4.setImageResource(R.drawable.smile2);
            if (life == 0) {
                i2 = new Intent(getApplicationContext(), ResultActivity.class);
                i2.putExtra("right", right);
                startActivity(i2);
                tv.setText("");
                finish();
            } else {
                result = 0;
                tv.setText("");
                play();
            }
        }
    }
}
```

НАБРАНО

7

ПРАВИЛЬНЫХ ОТВЕТОВ!

ЛУЧШИЙ РЕЗУЛЬТАТ: 12



ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

1. ДОБАВИТЬ ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ;
2. ДОБАВИТЬ ПРИМЕРЫ НА УМНОЖЕНИЕ И ДЕЛЕНИЕ;
3. ПРИДУМАТЬ БОНУСНУЮ ПРОГРАММУ
ДЛЯ ЗАВЛЕЧЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ;
4. ВЫЛОЖИТЬ ИГРУ НА GOOGLE PLAY.



**СПАСИБО ЗА
ВНИМАНИЕ!**

