

РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ГРИ- ВІКТОРИНИ «QUIZDUCK»

Вінницький національний технічний університет

Анотація

Розглянуто розробку мобільного додатку, орієнтованого на розвиток інтелектуальних здібностей користувача.

Ключові слова: вікторина, додаток, знання.

Abstract

The article discusses development of a mobile application oriented on development of intellectual abilities of the user.

Keywords: quiz, application, knowledge.

Вступ

Сьогодні використання мобільних додатків набуло великої популярності. Більшість сучасних компаній створюють мобільні додатки для взаємодії з клієнтами, також розроблено багато ігор. Важливими є навчальні можливості мобільних додатків. Також сучасна молодь активно використовує мобільні телефони, граючи в різноманітні ігри для розваги, а не для навчання.

Більшість навчальних програм призначені для ведення розкладу чи вивчення іноземних мов. Але такі додатки не набули великого поширення через відсутність ігрової форми навчання. Саме тому доцільним є створення власного мобільного додатку, який би допомагав дітям здобувати нові знання в ігровій формі. Саме на це орієнтована розробка додатку гри- вікторини «QuizDuck» – поєднати компактність, зручність та доступ до знань.

Мета та задачі дослідження. Метою роботи є підвищення ефективності навчального процесу дітей за рахунок використання мобільного додатку інтелектуальної гри, що дозволяє зацікавити користувачів навчально-ігровим процесом.

Об'єктом дослідження є процес розробки мобільних додатків.

Предметом дослідження є мобільний додаток інтелектуальної гри.

Практичне значення одержаних результатів:

- розроблено базові модулі мобільного додатку інтелектуальної гри, яка дозволяє дітям здобувати нові знання в зручній для них формі;
- використання створеного додатку є ефективним способом заохочення дітей до отримання нових і корисних для них знань.

Розробка мобільного додатку «QuizDuck»

За допомогою додатку «QuizDuck» можна, граючись, здобувати нові знання у різних сферах. Розроблений продукт має зручний інтерфейс, встановлюється на більшість сучасних версій операційної системи Android, дозволяє зберігати свої результати на сервері. Програмний продукт розроблено з використанням програмних засобів Android Studio [1-3].

Серед аналогів розробки виділимо «QuizLand», «Викторина на ерудицію», «LogoQuiz». Усі вони мають схожий функціонал, проте мають власні особливості. результати аналізу яких зведено в таблицю 1.

Таблиця 1 – Порівняльний аналіз додатків «QuizLand», «Викторина на ерудицію», «LogoQuiz» та «QuizDuck».

Назва	Вибір категорій	Рейтинг питань	Рейтинг гравців
QuizLand	Ні	Ні	Так
Викторина на ерудицію	Так	Ні	Ні
LogoQuiz	Так	Ні	Так
QuizDuck	Так	Так	Так

Додаток має нескладний та інтуїтивно-зрозумілий інтерфейс. Функціонал мобільного додатку «QuizDuck» надає можливість реєстрації, входу, вибору категорії вікторини для гри з набору доступних або можливість розпочати гру у випадковій категорії. У процесі гри кількість правильних відповідей формує глобальний рейтинг користувача, що дозволяє проводити змагання з іншими гравцями. Після успішного завершення відповідей на обраний набір запитань можна відкрити інші раніше не доступні категорії.

Для успішного просування додатку була розроблена наступна стратегія виходу на ринок:

- розробка бізнес-плану для фінансового обґрунтування доцільності створення додатку;
- публікація безкоштовної версії додатку на торговий майданчик Google Play;
- участь в конкурсах, заходах для презентації проекту аудиторії;
- популяризація створеного продукту через рекламу у соціальних мережах;
- отримання прибутку від додатку шляхом розміщення у ньому реклами;
- додавання платних категорій для вікторини.

Висновок

Після ретельного аналізу сфери і актуальності питання, було розроблено мобільний додаток, який буде надавати можливість:

- розвивати знання у різних напрямках в ігровій формі;
- реалізації бази даних з питаннями та відповідями;
- змагатися з іншими гравцями;

Досягнення цих завдань стало можливим завдяки інструментам програмування та розмітки Android Studio, Java, JSON, SQL.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Belen C. Z. Android Studio Application Development / Cruz Zapata Belen., 2013. – 355 с. – Packt Publishing.
2. Sierra K. Head First Java / K. Sierra, B. Bates., 2009. – O'Reilly, – 254 с.
3. Android Studio Development [Електронний ресурс] // Android Platform & Tools Survey. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://developer.android.com/>.
4. Stack Overflow [Електронний ресурс] // Stack Exchange Inc. – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://ru.stackoverflow.com/>.

Дмітрієнко Діана Вікторівна, студентка групи ІПІ-15б, факультет інформаційних технологій і комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Україна

Науковий керівник: **Войтко Вікторія Володимирівна**, доцент кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: dekanfki@i.ua

Dmitriienko Diana, student of group ІPI-15b, Faculty for Information Technologies and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University, Ukraine

Supervisor: **Viktoriia Voitko**, Associate Professor of Software Chair, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: dekanfki@i.ua