

РАЗРАБОТКА ИГРЫ “СООБРАЖАРИУМ” ДЛЯ О.С. ANDROID

Автор: обучающийся 10 “А” класса МБОУ “Михайловский лицей” Клочков Антон

Руководитель: учитель информатики Киянова Т. Т.

ЦЕЛЬ ПРОЕКТА

Целью данного проекта является разработать игру “Соображариум” для о.с. Android, на языке программирования Kotlin в среде разработки Android Studio

1. Изучить свойства и особенности языка программирования Kotlin

2. Изучить свойства и особенности работы в Android Studio

3. Разработать игру “Соображариум”

**ЗАДАЧИ
ПРОЕКТА**

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОЕКТА

Kotlin – молодой и относительно несложный для изучения язык программирования, позволяющий создавать программы под платформы JVM и Android. Разработан петербургской компанией JetBrains. Так как Kotlin и Java – интероперабельные языки, то это позволяет их использовать в смешанных проектах, создаваемых на нескольких языках программирования. Программы на Kotlin могут использовать все имеющиеся Java-библиотеки, и наоборот. В настоящее время программы на Kotlin пишут сотни тысяч программистов, основная ниша его применения – мобильные приложения под платформу Android и, в несколько меньшей степени, web-разработка.

ЯЗЫК ПРОГРАММИРОВАНИЯ KOTLIN

ANDROID STUDIO

РАЗРАБОТКА ИГРЫ «СООБРАЖАРИУМ»

ВСТАВИШЬ СКРИН КОДА ИГРЫ

ИГРА «СООБРАЖАРИУМ»

ВСТАВИШЬ СКРИНЫ ИГРЫ

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!