

В. В. Ситько, А. В. Некревич, С. А. Зайкова
(ГрГУ им. Я. Купалы, Гродно)

**РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ
“HANGMAN” ДЛЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОГО ИЗУЧЕНИЯ
ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ТЕОРИИ**

Наблюдаемая в настоящее время информационная асимметрия, связанная с разработкой большого количества мобильных приложений во всех сферах, включая игровую развлекательную, дает нам возможность понять значимость новых форм самостоятельного обучения. Наиболее популярной и интересной является, и до сих пор не сдаёт позиции, игра HANGMAN – «Виселица».

HANGMAN – это классическая игра на развитие логики: вам необходимо отгадать слово, правильно заполнив все ячейки для букв. Слово обязательно должно было быть именем существительным, единственного числа (за исключением редких случаев, когда у него отсутствует форма единственного числа) в именительном падеже. Если игрок не верно угадывает слово, постепенно на вашем экране будет появляться виселица с повешенным человечком (что означает проигрыш). Но, что если во время игры есть возможность узнать что-то новое, что поможет улучшить свои знания и логические навыки, что поможет вам для вашего совершенствования в определённой учебной сфере деятельности? Основная идея разработки – создать мобильное приложение, игру,

которая поможет вам усовершенствовать и пополнить ваш запас знаний в экономической сфере.

Приложение спроектировано и разработано под операционную систему Android при помощи объектно-ориентированного языка программирования Java, который предоставляет разработчику широкие возможности для реализации задуманного проекта.

Мобильное приложение позволяет в нестандартной форме ознакомиться и выучить ключевые термины и определения, улучшить внимание и память, подготовиться к контрольным заданиям по дисциплине «Экономическая теория». Одиночный режим позволяет пользователю проверить свои личные достижения в знании терминов предмета. Отличительной особенностью предлагаемого решения является также наличие локального многопользовательского режима, который позволит бросить интеллектуальный вызов другим пользователям.