

## Проекти з ПППШ

**Виконати наступні кроки:**

- 1. Пройти тест Белбіна і визначити свій профіль в команді**
- 2. Створити команду розробників (до 6 чол.) та розподілити ролі Scrum Mester, Product Owner, Developer.**
- 3. Отримати завдання на розробку ПЗ у викладача**
- 4. Заповнити журнал користувацьких історій у середовищі Team Foundation Server або аналог. середовищі (Product Owner)**
- 5. Використавши методологію SCRUM спроектувати спринти та виконати проектне завдання**
- 6. Презентувати та захистити командний проект**
- 7. Зробити підсумки на заключному мітингу.**

### **Завдання 1. Аналог карти zeeMap**

<https://www.zeemaps.com/>

Вимоги додаткові: без реклами, без обмежень на кількість точок, різні типи позначок, можливість додати школу на карту за номером з системи isuo.org (бажано)

#### **Сервіс для персоналізованої розсилки сертифікатів.**

Заданий шаблон сертифікату в PDF, список отримувачів в xls (ім'я, прізвище (або назва школи), e-mail)

Важливо: підтримка як латиниці так і кирилиці.

### **Завдання 3. Сервіс розсилки СМС повідомлень з мінімізацією витрат.**

Задано: файл xls (ім'я, прізвище, номер телефону). Текстовий файл з повідомленням (кирилиця має підтримуватися укр мова)

Бажано використовувати за можливості безкоштовні варіанти, наприклад Viber, якщо адресат його має

### **Завдання 4. Комп'ютерна гра**

Спроектувати та створити військову гру з наступними вимогами:

1. Літак, що керується користувачем, тікає від теплової ракети запущеної з поверхні землі .
2. Параметри початкового стану задані користувачем.
3. Швидкість ракети постійна і перевищує швидкість літака, проте її ресурс обмежений.
4. Перемагає користувач, якщо літак не вражений до вичерпання ресурсу ракети.

### **Завдання 5. Комп'ютерна гра**

Спроекувати та створити військову гру з наступними вимогами:

1. У кожного супротивника однакова кількість юнітів (до 1000), розташованих на ігровому полі статично у порядку запропонованому супротивниками.
2. Кожен юніт може стріляти у фіксованому секторі обстрілу випадковим чином зфіксованою частотою.
3. Юніт супротивника вважається ураженим якщо стріла, що летить по прямій, потрапляє в дельта-окіл цього юніта. Дельта-окіл фіксований для всіх юнітів. Одна стріла може вразити тільки одного юніта, який вибуває з гри.
4. Розташування юнітів закінчується до початку гри і може бути або відомим супротивнику або невідомим в залежності від режиму гри.
5. Гра може бути закінчена або перемогою (знищені всі юніти супротивника) або зупинена у будь-який момент з визначенням рахунку (кількості вражених юнітів супротивника).
6. Створити графічний інтерфейс для представлення ходу гри.
7. Передбачити можливість гри між людиною та компютером та між людьми, а також мережну версію гри.

### **Завдання 6. Комп'ютерна гра**

«Червона шапочка» - переслідування

Сценарій гри – частина розробки проекту

Передбачити можливість гри між людиною та компютером та між людьми, а також мережну версію гри.

### **Завдання 7. Комп'ютерна гра**

Стратегія Троє поросят

**Будівництво захищених від нападу вовка будиночків**

Сценарій гри – частина розробки проекту

Передбачити можливість гри між людиною та комп'ютером та між людьми, а також мережну версію гри.

### **Завдання 8. Комп'ютерна гра**

Створити гру за темою «Білосніжка і 7 гномів»

Сценарій гри – частина розробки проекту

Передбачити можливість гри між людиною та комп'ютером та між людьми, а також мережну версію гри.

### **Завдання 9. Комп'ютерна гра**

Навчальна гра (наприклад арифметиці)

Сценарій гри – частина розробки проекту

Передбачити можливість гри між людиною та компютером та між людьми, а також мережну версію гри.

**Завдання 10.** Комп'ютерна гра  
Імітаційна модель руху автомобіля (гонки )  
Передбачити можливість гри між людиною та компютером та між лю-  
дьми, а також мережну версію гри.

### **Література**

- 1. Хенк Кніберн, SCRUM иXP – заметки с передовой,  
как мы делаем SCRUM, Электронный ресурс.**