**Отчет**

**Введение:**

Обучение детей ПДД и алгоритмизации в обучающей игре, развитие навыка составление алгоритма.

**Стейкхолдеры/пользователи:**

Целевая аудитория от 10 лет. Дети должны интуитивно понимать, как создавать алгоритмы, при том запоминая ПДД.

**Распределение по ролям:**

Перехрест Александр – Гейм-дизайнер.

Матвеев Федор – Дизайнер.

Матыков Денис – Аналитик.

Свалов Андрей – Программист.

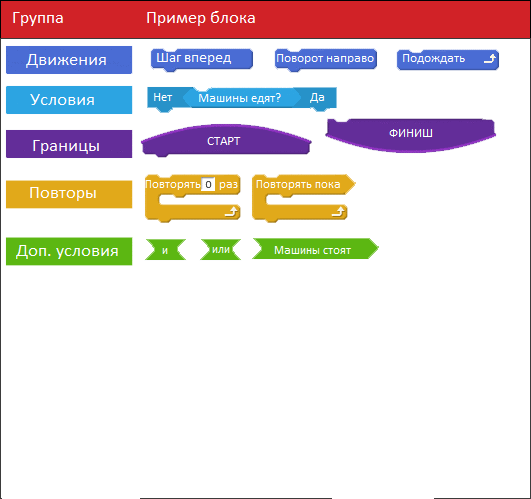
**Анализ рынка:**

В данный момент много игр с алгоритмами, но игр по ПДД с алгоритмами на рынке в свободном доступе – нет. На данный момент стоит выходить на рынок, т.к. аналогов нет.

**Анализ технологий для разработки:**

Презентация создается на основе платформы PowerPoint от Microsoft. Вся письменная документация создается на платформе Microsoft Word.

**Дизайн-макеты**



Изображение выглядит как снимок экрана

Автоматически созданное описаниеИзображение выглядит как объект

Автоматически созданное описание