

## REZUMATUL LUCRĂRII

**Denumire proiect: CodeLand**

**Secțiune: Juniori**

**Categorie: C. Tehnologia informației – algoritmi, aplicații software**

### **Scopul proiectului:**

Scopul acestui proiect este de a sprijini crearea și dezvoltarea de abilități de programare pentru copiii ce se află la început de drum și abia acum iau contact cu primele noțiuni de algoritmică și programare.

### **Obiectivele proiectului:**

- Oferirea de sprijin între colegi pentru învățarea corectă și eficientă a principiilor de bază ale programării;
- Crearea unei platforme care să ofere teorie și probleme spre rezolvare, formulate de copii pentru copii, și, deci, într-un limbaj pe înțelesul acestora;
- Autoevaluare și primire de feed-back din partea celor de-o vârstă cu ei;

### **Problema identificată spre rezolvare:**

Tot mai mulți copii doresc să învețe programare, dar le este teamă să-și arate lipsurile în fața adulților și a celor de o vârstă cu ei și încearcă să învețe de pe diverse platforme care fie au informații incomplete și eronate, fie au un nivel mult prea ridicat.

- Analizarea și gândirea ideii proiectului
- Planificarea modului de lucru

- Generarea unui prototip grafic
- Implementarea interfeței
- Construirea sistemelor de back-end
- Testarea aplicației
- Publicarea și găzduirea platformei

### **Metode folosite:**

La realizarea site-ului am utilizat Visual Studio Code, evaluatorul pentru probleme folosește un API și eu am verificat outputul.

Am realizat 2 baze de date: una pentru utilizatori, pentru comentarii și răspunsuri, iar cealaltă pentru a stoca utilizatorii care au rezolvat o problemă - și ce problemă, pentru a nu lua +1 la problemele rezolvate dacă au făcut deja acea problemă.

### **Date experimentale și detalii esențiale ale experimentelor:**

- Analiza platformelor deja existente – *pbinfo*, *varena*, *infoarena*, etc.
- Identificarea punctelor forte și a punctelor slabe pentru fiecare din platformele analizate
- Identificarea necesității de feed-back și sprijin în rezolvarea problemelor, mai ales pentru cei aflați la început
- Sugestii și direcții viitoare – dezvoltarea atât a bazei de probleme, cât și a celei de suport științific, astfel încât să acopere o arie cât mai largă
- Cooptarea unor profesori cu experiență în concursuri de programare care să ofere sprijin și suport copiilor

### **Concluzie:**

În concluzie, platforma poate deveni o alternativă la cele deja existente, dar care să fie mai aproape de limbajul și înțelegerea celor de o vârstă cu noi.

