

Четирима ученици от ПМГ „Васил Друмев“, гр. Велико Търново, с ръководител Георги Игнатов, учител по Информатика и ИТ са класирани на Националния кръг на Олимпиада по Информационни технологии.



Учениците от ПМГ „Васил Друмев“ В. Търново за поредна година се представиха отлично на олимпиадата по информационни технологии. На Областния кръг под ръководството на г-н Георги Игнатов, учител по информатика и информационни технологии, се явиха шестима ученици.

В направление Мултимедийни приложения IX-XII клас училището беше представено от два екипа с по двама ученици, които са допуснати до Националния кръг.

Теодора Славова и Цветина Борисова от X г клас са абсолютни фаворити с най-много точки на областния кръг във всички направления и във всички възрастови групи. Те получиха 97 от 100 точки за проекта си „Търновград - назад в историята“. Самият проект е изработен на Unreal Engine 4 и Blender и представлява виртуален 3D гид, който предлага разходка сред забележителностите на старата ни столица. За Националния кръг на олимпиадата ще са достъпни 4 обекта: Църквата „Св. 40

мъченици“, Художествената галерия „Борис Денев“, Църквата „Св. Димитър“ и Църквата „Св. Павел“. Веднъж стартирал приложението, потребителят може да се разхожда сред детайлните 3D модели на обектите, заобиколен от средновековна атмосфера, и да получи подробна информация за тяхното създаване: конструкция, събития и любопитни факти, свързани с тях, като има възможност за навигиране от първо или от трето лице.

Вторият екип, класиран за Националния кръг, е отново в направление Мултимедийни приложения IX-XII клас. Това са Симеон Михайлов и Мартин Ангелов от 10 г клас. Техният проект „AltEn“, който е изработен на Unity Engine и Blender, завоюва 96 от 100 точки на областния кръг. Мултимедийното приложение цели да подсили интереса към алтернативните (зелени) източници на енергия във време, в което глобалното затопляне и замърсяването на въздуха са много актуални и важни теми. Представени са основните източници на чиста енергия: вятър, вода и слънце. Към всеки тип енергия са изградени интерактивни 3D сцени с възможност за контрол от страна на потребителя. Включена е информация за устройството и за принципа на работа на различните генератори на зелена енергия, а също така и любопитна информация за развитието на алтернативните източници на енергия в България.

Реализираният от Хрисиан Петков от търновската ПМГ и Йоан Маринов от ППМГ „Гео Милев“ в Стара Загора проект Mechanic.bg се е класирал за националния кръг в направление „Интернет приложения“. Момчетата са работили под ръководството на старозагорския учител Живка Стойчева. Разработката е за специалисти в сферата на автомобилите, които искат да автоматизират процеса по уговаряне на срещи с клиенти, както и да рекламират сервизи пред правилната аудитория – хора с автомобили, нуждаещи се от услугите на сервиз. Сайтът осигурява и директна връзка сервиз – клиент.

В направление „Интернет приложения“ под ръководството на г-н Чавдар Марчев, ст. учител по информатика и ИТ, отлично се представиха Валентин Колев и Ивял Кабрамова от 11 г клас. Те представиха web сайт „Анаграми“ и получиха 88 от 100 точки.

Осмокласничките Катерина Тончева и Димана Стоянова от VIII г клас също се представиха отлично в направление Мултимедия V-VIII клас, но за съжаление националната комисия не ги допусна до финалния етап. Те участваха с проекта си „Открития, места и находки на древни цивилизации“, който на областния кръг журито оцени с 94 от 100 точки – най-висок резултат не само в това направление, но и сред всички ученици във възрастовата група V-VIII клас. Мултимедията представлява Adobe

Flash приложение, даващо информация за най-древните и добре запазени творения на човечеството: Меса Верде, Чичен Ица, Тива, Стоунхендж, Великата китайска стена и н.т. Богатата информация е представена по атрактивен начин: с ефектни анимации и с над 150 изображения и видеоматериали. Има възможност за решаване на интерактивен тест с въпроси от различен тип, а накрая всеки може да се позабавлява със занимателната игра, изработена в MS Visual Studio на C#, чиято цел е чрез подреждане на пъзели да се отвори таен документ. Мултимедийният проект е предназначен за електронно обучение на учениците в часовете по История и цивилизация в гимназиалния етап, както и за извънкласни форми на обучение.