**Тезисы** **участника**

**IX научно-практической конференции**

**Ассоциации ученических научных обществ города Таганрога**

**Секция**: Информатика

**Тема исследовательской работы:** «Проектирование и разработка развивающей игровой приставки на базе Arduino».

**Автор:** Сивокоз Артём Владиславович, муниципальное автономное общеобразовательное учреждения лицей № 4 (ТМОЛ), 9 «П» класс.

**Научный руководитель**: Березовой Андрей Валерьевич, учитель информатики муниципального автономного общеобразовательного учреждения лицея № 4 (ТМОЛ).

**Цель исследования**: разработать функциональную игровую развивающую приставку на базе Arduino.

**Задачи исследования:**

1. анализ предметной области и обзор существующих решений;
2. разработка схемы устройства;
3. задание алгоритма работы;
4. создание программы работы устройства;
5. изготовление макета устройства;
6. отладка программы и макета.

**Актуальность цели и возможность ее практического применения**:

на данном этапе развития современного информационного общества программирование двигает науку, которая является фундаментальной основой технического прогресса. Изобретения, которые считались революционными вчера, в XXI веке представляют собой предметы, которые служат бытовым потребностям. Программисты вносят большой вклад в науку, потому что именно от них зависит то, каких научных вершин может достичь наука сегодня и ближайшем будущем.

**Описание методов решения задачи**:

1. Анализ технической литературы и ресурсов Интернета по данной теме.
2. Изучение нужного программного обеспечения.

**Анализ полученных результатов**:

 В исследовательской работе были представлены основные способы, методы и программы, с помощью которых был создан корпус, плата и написан программный код для бесперебойного функционирования развивающей игровой приставки.