

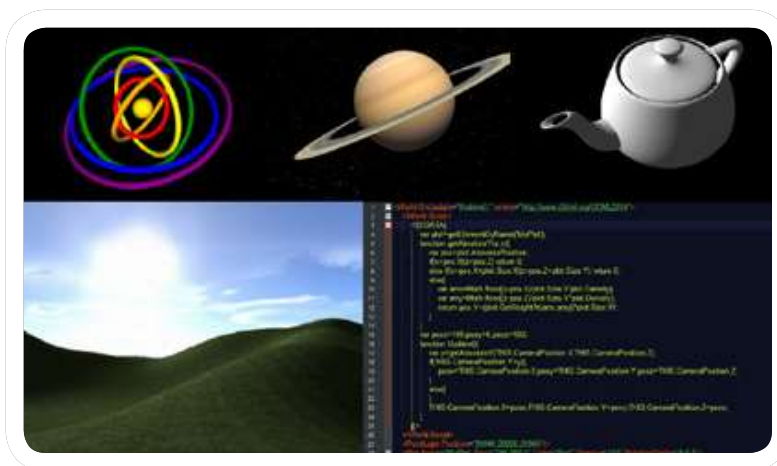
طراحی زبان نشانه گذاری سه بعدی



- طراح: کیوان ملکی کام بخش
- استان: قزوین
- واحد آموزشی: دبیرستان استعدادهای درخشان شهید بابایی قزوین

چکیده:

بستری برای ایجاد محیط‌های سه بعدی قابل تعامل با کاربر به ساده ترین شکل ممکن، ایجاد شده است. در واقع کاربر می تواند با استفاده از یک زبان برنامه نویسی مبتنی بر XML با نام i3DML، به جای رسم اشکال، از کدنویسی ساده و قابل تغییر برای ایجاد محیط های سه بعدی استفاده نماید. از مزایای این روش نسبت به دیگر روش های تولید محیط های سه بعدی می توان به حجم کم برنامه های تولید محیط سه بعدی (با توجه به مبتنی بودن بر کد ساده XML)، امکان اتصال دادن برنامه های ایجاد شده با این زبان به یک دیگر به منظور ایجاد یک جهان مجازی بسیار بزرگ و نامحدود و سهولت استفاده بسیار مشهود در مقابل دیگر برنامه های مشابه اشاره نمود. این نرم افزار به صورت کامل با استفاده از زبان c#.net پیاده سازی شده است.



تصحیح برگه‌های چهارگزینه‌ای با استفاده از تلفن همراه



- طراح: مهدی غیور رزمگاه
- استان: خراسان رضوی
- واحد آموزشی: دبیرستان استعدادهای درخشان شهید هاشمی نژاد ۱ مشهد
- واحد همکار: پژوهش سرای دانش آموزی رویان ناحیه ۴ مشهد

چکیده:

یک نرم افزار تحت اندروید برای تصحیح پاسخ نامه های چهار گزینه ای طراحی شده است. با وجود اینکه نرم افزارهای تصحیح اوراق چهارگزینه ای هم اکنون وجود دارند، اجرای ساده این نرم افزار بر روی موبایل که موجب در دسترس بودن آن در همه مواقع (توسط مدرس در سر کلاس و نظایر آن) شده و همچنین تصحیح انواع پاس نامه ها با دقت بالا، این نرم افزار را نسبت به سایر نمونه های مشابه آن برتر می نماید. خواندن و تشخیص کد دانش آموزی که با دست بر روی برگه نوشته می شود از قابلیت این نرم افزار است که به طور کامل پیاده سازی شده و با توجه به قیمت ارزان تهیه و استفاده از آن و عدم نیاز آن به اسکنر یا نظایر آن، می توان به راحتی به مرحله تجاری سازی برسد.

