Сетевой проект “О-ах, рекурсия!”

Дневник участника проекта (заполняется каждым членом команды)

Название команды: “__Крушители идей _____”

Ф.И. студента _Лукашевич Анжела_____.

Этап проекта	Что нужно сделать?	Что для этого необходимо?	Что сделал?	Что не получилось, почему?
Подготовительный этап	Распределить роли, придумать и создать атрибутику команды. Разместить всю нужную информацию	Слаженная работа в команде	Всё сделано	Всё получилось
Страничка (сайт, блог) команды	Оформить страничку команды	Умение оформлять и создавать странички и сайты	Всё сделано	Всё получилось
1 этап	Найти решение на посталенную задачу, создать 3D модели, создать гугл-форму для игры “О, рекурсия!”, принять участие в игре “О, рекурсия!”	Научиться создавать 3D модели, гугл-формы, совместная работа с командой	Всё было сделано	Всё получилось
2 этап	Написать программу используя рекурсивное и нерекурсивное	Изучить теорию	Всё было сделано	Всё получилось

	решение, провести сравнительный анализ.			
3 этап	Найти критические ситуации для рекурсивного решения, подготовить графическую модель	Тестирование программы, умение создавать графическую модель	Всё было сделано	Всё полуилось
Заключительный этап проекта	Завершить работу над проектом	Оформить блог команды	Всё сделано	Всё получилось