# 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 офорлять 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 |