

Объем работы по курсу

1. Расчетная часть

Разработка программы.

2. Графическая часть

Структура модулей программы, схема алгоритма программы.

3. Экспериментальная часть

Отладка программы.

Срок выполнения проекта по разделам

1. В соответствии с графиком выполнения курсового проекта.
2. _____
3. _____

Дата выдачи задания « 17 » сентября

Дата защиты проекта « ____ » _____

Руководитель _____

Задание получил _____

Студент Жичаев Д.А.

« 17 » сентября

Введение...

1 Постановка задачи

2 Выбор методов

2.1 Опре

2.2 Опре

3 Описание

4 Отладка

5 Описание

6 Руковод

Заключен

Список и

Приложе

Приложе

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет Вычислительной техники
Кафедра «Вычислительная техника»

«УТВЕРЖДАЮ»

Зав. кафедрой ВТ

Митрохин М. А.

«___» _____ 20__ г.

ЗАДАНИЕ
на курсовое проектирование по курсу

Программирование

Студенту Николаеву Дмитрию Александровичу _____ Группа 22ВОА2

Тема проекта: Разработка программы сложной структуры
методом нисходящего программирования

Исходные данные (технические требования) на проектирование
Наименование программы: Игра «Змейка».

Задание. Программа должна выполнять следующие функции:

- Управление змейкой с помощью нажатий клавиш клавиатуры
- Система еды
- Подсчёт очков
- Победа – сбор всей еды
- Проигрыш – столкновение с границей, либо об саму себя

Обязательные требования к программе:

1. Режим работы видеосистемы — текстовый/графический.
2. Устройство ввода информации — клавиатура.
3. Операционная система — Windows.
4. Система программирования — C/C++ на базе среды Microsoft Visual Studio 2022.
5. Язык программирования — C++.

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

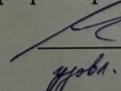
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к курсовому проекту
по курсу «Программирование»
на тему «Разработка программы сложной структуры методом нисходящего
программирования»

Выполнил: студент гр. 22ВОА2

 Николаев Д.А.

Принял: д.т.н., профессор каф. ВТ

 Митрохин М.А.
