

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Пензенский государственный университет
Кафедра «Вычислительная техника»

Пояснительная записка
к курсовой работе
по курсу: «Программирование на языке Java»
на тему: «Разработка многомодульного приложения на языке Java»

Выполнил студент группы 22ВВП2:
Бормотов А.А.

Принял:
к.т.н. Юрова О.В.
к.т.н. Карачикова И.

Handwritten signatures of the reviewers.

Пенза 2025

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет Вычислительной техники
Кафедра "Вычислительная техника"

"УТВЕРЖДАЮ"

 Зав. кафедрой ВТ
профессор М. А. Митрохин

«__» _____ 20__ г

ЗАДАНИЕ

на курсовое проектирование по курсу

Программирование на языке Java

Студенту Бурматов Антон Антонович Группа 22ВВ72
Тема проекта Разработка многомодульного приложения на языке Java

Исходные данные (технические требования) на проектирование

Разработать приложение MP3-проигрыватель

Язык программирования Java, среда разработки NetBeans.

Приложение должно обладать графическим интерфейсом и использовать следующие технологии:

1. Java Collections Framework
2. Механизм обработки исключительных ситуаций
3. Java Stream API
4. Java Multithreading
5. Сетевое взаимодействие.

Объем работы по курсу

1. Расчетная часть

2. Графическая часть

Диаграммы языка UML:

диаграмма вариантов использования;

диаграмма классов;

диаграмма деятельности;

диаграмма развёртывания;

диаграмма последовательности.

3. Экспериментальная часть

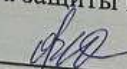
Тестирование многомодульного приложения

Срок выполнения проекта по разделам

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

Дата выдачи задания "26" февраля

Дата защиты проекта "11" 02. 26

Руководитель Юрова О.Б. 

Задание получил "26" февраля

Студент Бурматов А.А.  2025г.

Введение

1 Постановка

2 Выбор реш

3 Описание т

3.1 Сервер

3.2 Клиент

4 Описание

5 Описание

5.1 Запус

5.2 Доба

5.3 Прои

Заключени

Список ис

Приложен

Прилож

Прилож

Приложе

Прило

Прило

Прило

Прило

Прило

Прило

Прило

Содержание

Введение	5
1 Постановка задачи	6
2 Выбор решения	7
3 Описание программы	8
3.1 Серверная часть	8
3.2 Клиентская часть	9
4 Описание способа организации пользовательского интерфейса	11
5 Описание результатов работы программы	12
5.1 Запуск программы и работа с плейлистами	12
5.2 Добавление, удаление и поиск композиций	14
5.3 Проигрывание композиций	15
Заключение	17
Список используемой литературы	18
Приложение А. Исходный код	19
Приложение А.1 – Исходный код Сервера	19
Приложение А.2 – Исходный код Клиента	23
Приложение Б. UML-диаграммы приложения	47
Приложение Б.1 – UML-диаграмма вариантов использования	47
Приложение Б.2 – UML-диаграмма классов клиента	48
Приложение Б.3 -UML-диаграмма классов сервера	49
Приложение Б.4 – UML-диаграмма деятельности	50
Приложение Б.5 – UML-диаграмма развёртывания	51
Приложение Б.6 – UML-диаграмма последовательности	52