

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

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к курсовой работе
по курсу «Технологии программирования»
на тему «Разработка объектно-ориентированной программы с
пользовательским интерфейсом»

Выполнил: студент группы 15ВВ1
Лосяков О.А.

Приняла:
Бальзанникова Е.А.

Отп.
21.05.2018
ff

Пенза 2018

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет Вычислительной техники

Кафедра "Вычислительная техника"

"УТВЕРЖДАЮ"

Зав. кафедрой ВТ

профессор Д.В. Пашенко

«___» _____ 20__ г



ЗАДАНИЕ

на курсовое проектирование по курсу

Технологии программирования

Студенту Исенько О.А. Группа 15 ВР

Тема проекта разработка объектно-ориентированной программы с пользовательским интерфейсом

Исходные данные (технические требования) на проектирование

Разработать игру "Flying bird". В данной игре пользователь управляет птичкой, которая должна пролететь через препятствия и при касании пола или препятствия игра начинается заново. Цель игры: пролететь как можно дальше. Игру не можем приостановить движение птицы.

Требования к игре:

1) Меню должно содержать пункты "Колес игры", "Таблица рекордов", "Хиты", "Выход".

Обязательные требования к программе:

- 1) Операционная система: Microsoft Windows 10
- 2) Система программирования: Unity, Ms Visual Studio
- 3) Язык программирования: C#

Объем работы по курсу

1. Расчетная часть

- 1) Структура формов, исполнением объектов (функции и назначения)
- 2) Описание архитектурно-разработочного приложения и способы организации работы.
- 3) Описание программы.
- 4) Описание результатов работы программы и анализ.
- 5) Заключение пользователя.

2. Графическая часть

Диаграмма ИМ.

3. Экспериментальная часть

Отладка программы.

Срок выполнения проекта по разделам

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7 В соответствии с графиком выполнения
- 8 курсовой работы

Дата выдачи задания "12" декабря

Дата защиты проекта " " "

Руководитель Болдыжкова Е.Р.

Задание получил "12" декабря 2018г.

Студент А.А. Логинов О.А. Логинов

Содержание

Введение	2
1 Постановка задачи	7
2 Разработка программы	8
3 Отладка и тестирование	13
4 Руководство пользователя	14
Заключение	17
Список используемых источников	18
Приложение А (Листинги программы)	19
Приложение В (Сцены программы)	24
Приложение С (Спрайты)	26