

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»
Игра «Музыкальная викторина»

Выполнил:

студент группы 15ВВ1
Семахин Д.Р.

Принял:

Дорошенко И.Н.

от
28.05 2018
Дорошенко

Пенза 2018

Содержание

Введение.....	3
1 Постановка задачи.....	4
2 Разработка программы.....	5
3 Отладка и тестирование.....	7
4 Руководство пользователя.....	8
Заключение	14
Список используемых источников	15
Приложение А Листинги программы.....	16

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

Студенту Саватю Валентину Вадимовичу Группа ISBB1
Тема проекта Разработка бизнес-проектировочной
программы с использованием современных

Исходные данные (технические требования) на проектирование

Разработка игры "Угадай слово". В данной игре
предстоит угадать название проектировочной в задан-
ном количестве времени комбинаций. Целью
игры является угадать максимальное число
слов за отведенное время и набрать больше
баллов. В конце игры для каждого игрока
определяется число набранных очков, вычисляе-
мое по формуле: количество угаданных комбинаций.
Время игры - время на ответ игрока.
Требования к игре: 1) меню "Играем"
2) меню "Настройка" (возможность выбора числа
комбинаций, количество слов в игре, время на
ответ) 3) меню "Выход"

Обязательные требования к оборудованию:

- 1) Операционная система Microsoft Windows 7/10
- 2) Система программирования MS Visual Studio 2017
- 3) Язык программирования C#

Объем работы по курсу

1. Расчетная часть

- 1) Структура данных и используемые стандарты (ф-ны и процедуры)
- 2) Описание алгоритмов разработки
- 3) Описание структуры базы данных
- 4) Описание результатов работы программы и т.д.
- 5) Выводы и рекомендации

2. Графическая часть

- 1) Диаграммы UML

3. Экспериментальная часть

- 1) Описание программы

Срок выполнения проекта по разделам

- 1 из 10
- 2 с 10 до 20
- 3 с 20 до 30
- 4 с 30 до 40
- 5 с 40 до 50
- 6 с 50 до 60
- 7 с 60 до 70
- 8 с 70 до 80

Дата выдачи задания "12" февраля

Дата защиты проекта " " "

Руководитель Дроздов И.К.

Задание получил "12" февраля 2016 г.

Студент Сенаторов Д.В.