

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 15BB2
Жданов Д.М.

Приняла:

Бальзанникова Е.А.

От

23.12.2014

В

Д.В. Жданов

[Подпись]

Пенза 2017

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет Вычислительной техники
Кафедра "Вычислительная техника"

"УТВЕРЖДАЮ"

Зав. кафедрой ВТ

профессор Д.В. Пащенко

«___» _____ 20__ г

Д.В. Пащенко

ЗАДАНИЕ

на курсовое проектирование по курсу

Технологии программирования

Студенту Исханову Дмитрию Михайловичу Группа 15ВВ2

Тема проекта "Разработка объектно-ориентированной программы с пользовательским интерфейсом"

Исходные данные (технические требования) на проектирование

Разработать игру "Полкамен".

В данной игре пользователю предстоит выбрать из лабиринта. На пути к выходу будут встречаться препятствия, которые можно перемещать.

Требования к игре:

- 1) Главное меню обязательно должно содержать в себе пункты "Начать игру", "Загрузить игру", "Выбрать уровень", "Автор" и "Выход".
- 2) В ходе игры можно сохраняться;
- 3) Реализовать не менее 5 уровней;
- 4) Возможность выбора внешнего вида персонажей.

Обязательные требования к программе:

- 1) Операционная система MS Windows 7/10;
- 2) Среда разработки - MS Visual Studio
- 3) Язык программирования C++, C#.

Объем работы по курсу

1. Расчетная часть

- 1) Структура данных используемых объектов (функции и переменные);
- 2) Описание архитектуры разработанного приложения и способа организации пользовательского интерфейса;
- 3) Описание программы;
- 4) Описание результатов работы программы и их анализ;
- 5) Руководство пользователя

2. Графическая часть

Диаграммы UML

3. Экспериментальная часть

Отладка программы

Срок выполнения проекта по разделам

1 В соответствии с графиком выполнения курсовой работы

2

3

4

5

6

7

8

Дата выдачи задания "20" сентября 2017 г.

Дата защиты проекта " " "

Руководитель Е. А. Бальдашинова

Задание получил "20" сентября 2017 г.

Студент

Содержание

Введение.....	3
1. Постановка задачи	4
2. Выбор решения.....	5
3. Описание разработки программы	5
4. Отладка и тестирование	6
5. Описание программы.....	6
5.1 UML-диаграммы.....	8
6. Руководство пользователя	13
Заключение	17
Список литературы	18
Приложение А – листинг программы	19
Приложение А.1 – файл «global.cs»	19
Приложение А.2 – файл «ExitItem.cs»	20
Приложение А.3 – файл «StartGameItem.cs».....	21
Приложение А.4 – файл «SelectLevel.cs»	21
Приложение А.5 – файл «ClickItemMenu.cs».....	21
Приложение А.6 – файл «lvl1.cs»	22
Приложение А.7 – файл «lvl2.cs»	23
Приложение А.8 – файл «lvl3.cs»	24
Приложение А.9 – файл «lvl4.cs»	25
Приложение А.10 – файл «lvl5.cs»	26
Приложение А.11 – файл «Player.cs»	27
Приложение А.12 – файл «Box.cs».....	28
Приложение А.13 – файл «Exit.cs».....	28
Приложение А.14 – файл «GamePause.cs»	29
Приложение А.15 – файл «SaveLoad».....	30