

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 Jumping Man 2D»

Выполнил:

студент группы 15ВВ1
Колесников В.С.

Принял:

к.т.н. Дорошенко И.Н.

от
28. 05. 2018
Дорошенко

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 Колесникову В.С. Группа 15ВВ1

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

Исходные данные (технические требования) на проектирование

Разработать игру "Jumping Man 2D". В данной игре персонаж чувствует себя человеком, который должен уметь прыгать, прыгать и стрелять. Необходимо реализовать 2 уровня. Уровень считается пройденным, если игрок достиг финиша. Препятствиями в игре являются враждебные объекты. При столкновении с враждебным объектом игрок получает повреждение.

Требования к программе:

- Программа должна содержать настройки и возможность сохранения и выбора уровня
- Программа должна иметь возможность сохранения игрового состояния
- В программе должно быть 4 экрана: Меню, Выбор уровня, 1 и 2 уровни.

Обязательные требования:

- 1) ОС: MS Windows 7/10
- 2) Среда разработки MS Visual Studio, Unity
- 3) Язык программирования: C#, C++.

Объем работы по курсу

1. Расчетная часть

- 1) Структура данных и используемые переменные
- 2) Описание архитектуры и разработки программы
- 3) Описание программы
- 4) Описание результатов работы
- 5) Руководство пользователя

2. Графическая часть

Диаграмма ИМ

3. Экспериментальная часть

Отладка программы

Срок выполнения проекта по разделам

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

Дата выдачи задания "___" ___

Дата защиты проекта "___" ___

Руководитель Дорошенко И.Н. Дрошнюк

Задание получил "12" февраля 2018 г.

Студент Иванов

Содержание

Введение	4
1 Постановка задачи	5
2 Разработка программы	6
4 Отладка и тестирование	10
5 Руководство пользователя	11
Заключение	14
Список используемых источников	15
Приложение А Листинги программы	16
Приложение В Сцены программы	24
Приложение С Спрайты	26