

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

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к курсовой работе

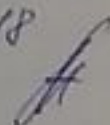
по курсу «Технологии программирования»

на тему «Разработка программы с пользовательским интерфейсом»

Выполнила:
студент группы 15BB1
Мордвинов С.А.

Приняла:
Бальзанникова Е.А.

Отл.
28.05.2018



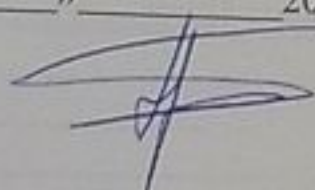
ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет Вычислительной техники
Кафедра "Вычислительная техника"

"УТВЕРЖДАЮ"

Зав. кафедрой ВТ

профессор Д.В. Пащенко

«__»__ 20__ г



ЗАДАНИЕ

на курсовое проектирование по курсу

Технология программирования
Студенту Иорданову, Степану Алексеевичу Группа 15 ВВ.1
Тема проекта Разработка объектно-ориентированной программы с использованием классов и методов.

Исходные данные (технические требования) на проектирование

Разработать программу-протокол, генерирующую секцию карт для пошаговой игры со стратегическим редактором. Данный протокол предназначен для индивидуальной работы в разработке пошаговой игры (например, ролевой игры). Протокол должен выполнять следующие функции: создание пустых текстовых карт, генерация заданных объектов, редактирование карт, редактирование информации о работе с объектами на карте, сохранение и загрузка карт, вывод информации о работе протокола и о работе пользователя.

Требования к протоколу:

Протокол должен генерировать текстовую карту, которую можно использовать для задания карты, объектов и информации. В протоколе могут быть созданы базовые объекты, которые можно использовать для карт.

Обязательные требования к программе:

- 1) Операционная система: Microsoft Windows 10
- 2) Система программирования: Unity, Visual Studio 2017
- 3) Язык программирования: C#

Объем работы по курсу

1. Расчетная часть

- 1) Структура данных используемых объектов (функции и процедуры)
- 2) Описание архитектуры разработанного приложения и способы организации работы внутреннего интерфейса
- 3) Описание программы
- 4) Описание результатов работы программы или теста
- 5) Руководство пользователя

2. Графическая часть

Диаграмма ИМЛ

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 " 12 " февраля 2016г.

Дата защиты проекта " " "

Руководитель Болдышинов Е.Р.

Задание получил " 12 " февраля 2016г.

Студент М.Ю. Мордвинов С.А.

Содержание

Введение	3
1. Постановка задачи.....	5
2. Выбор решения.....	7
2.1 Определение необходимых модулей программы	7
3. Описание разработки программы.....	11
4. Описание программы.....	13
4.1 Разработка прототипа HexEngine	13
4.2 Разработка меню.....	14
5. Отладка и тестирование.....	14
6. Руководство пользователя.....	15
Заключение	21
Список используемых источников.....	22
Приложение 1. Листинг программы	23
Приложение 2. Снимки экрана.....	45