#### **Содержание**

Введение 3

[1 Анализ](#_Toc406878074) задачи 5

[1.1 Постановка задачи](#_Элементы_синтаксиса) 5

[1.2](#_Как_выглядит_среда) Диаграмма вариантов использования 6

1.3 Выбор стратегии разработки и модели жизненного цикла 7

1.4 Инструменты разработки............................................................................10

[2 Проектирование задачи](#_Достоинства_и_недостатки) 11

[2.1](#_Toc406878086) Разработка UML-диаграмм........................................................................11

[2.2](#_Toc406878088) Разработка пользовательского интерфейса 13

2.3 Разработка плана работы над проектом 14

3 Реализация 14

3.1 Руководство программиста 14

[4 Тестирование](#_Достоинства_и_недостатки) 18

5 Руководство пользователя 19

5.1 Общие сведения о программном продукте 19

5.2 Инсталляция 19

5.3 Выполнение программы 19

[Заключение](#_Toc406878088) 21

[Список использованных источников](#_Toc406878086) 22

[Приложение А](#_Toc406878088)  23

*УП ТРПО 2-40 01 01.33.37.16.23 ПЗ*

***Лист***

***Изм***

***№ докум.***

***Подп*.**

***Дата***

***Утв.***

***Н.контр.***

***Пров.***

***Разраб.***

*Ситько*

*Шатова*

\\\

***Лит.***

***Лист***

***Листов***

*Разработка игрового приложения "ShaDDow"*

2

38

У

УО ГГПК