

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего  
образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий  
Кафедра «Инфокогнитивные технологии»

Направление подготовки/ специальность: 09.03.01 Информатика и вычислительная техника/  
Системная и программная инженерия

## ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Кудинов Кирилл Александрович

Группа: 241-3211

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра «Инфокогнитивные  
технологии»

Отчет принят с оценкой \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

Руководитель практики: \_\_\_\_\_

Москва 2025

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ.....	2
ВВЕДЕНИЕ .....	3
1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ .....	4
1.1 Название проекта .....	4
1.2 Цели и задачи проекта .....	4
2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ.....	5
2.1 Наименование партнера.....	5
2.2 Организационная структура .....	5
2.3 Описание деятельности.....	5
3. ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЯ ПО ПРОЕКТНОЙ ПРАКТИКЕ .....	6
3.1 Базовая часть .....	6
3.2 Вариативная часть.....	6
4. ОПИСАНИЕ ДОСТИГНУТЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ПО ПРОЕКТНОЙ ПРАКТИКЕ.....	7
4.1 Базовая часть .....	7
4.1.1 Мероприятие от 2ГИС .....	10
4.1.2 Участие в онлайн-конференции R-EVOlution Conference 2025.....	11
5.2 Вариативная часть.....	14
5.2.1 Краткое описание глобальной задачи проекта .....	14
5.2.2 Пошаговое руководство по созданию .....	14
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	18
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ .....	19

## **ВВЕДЕНИЕ**

В данном отчете описаны результаты моей работы во время учебной проектной практики. В рамках практики я применил полученные теоретические знания на реальных задачах и получил новые профессиональные компетенции в области IT. Практика реализовывалась согласно выданному заданию и включала в себя разработку проекта с использованием современных технологий и инструментов.

Основные цели практики:

- освоение основ работы с системами управления версиями (в частности, Git);
- получение практического опыта создания статических веб-страниц на основе HTML и CSS;
- знакомство с методами оформления проектной документации с применением языка разметки Markdown;
- развитие навыков эффективной работы в команде.

## **1. ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРОЕКТЕ**

### **1.1 Название проекта**

В рамках проектной деятельности я участвую в разработке проекта «Shiver».

### **1.2 Цели и задачи проекта**

**Цель проекта** - создать игру и выложить на игровую платформу (Steam, VK Play).

#### **Задачи проекта:**

- разработка полной концепции игры до 1 марта;
- создание MVP проекта до 22 марта;
- разработка персонажей и level-дизайн комнат до 24 мая;
- написание музыки и запись всех необходимых звуков до 25 мая;
- тестирование игры на наличие багов и ошибок до 25 мая и защита

проекта 26 мая.

## **2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ**

### **2.1 Наименование партнера**

Партнером проекта является ООО «Ратибор».

### **2.2 Организационная структура**

Организационная структура ООО «Ратибор» включает в себя IT-отдел, производственный отдел, отдел продаж, включающий в себя крупнейшую в России розничную сеть по реализации пиротехники.

### **2.3 Описание деятельности**

ООО «Ратибор» — это крупная компания, работающая в индустрии развлечений. Основная деятельность компании — производство и продажа пиротехнических изделий по всей России, странам СНГ, а также организаций пиротехники по всему миру.

### **3. ОПИСАНИЕ ЗАДАНИЯ ПО ПРОЕКТНОЙ ПРАКТИКЕ**

#### **3.1 Базовая часть**

В рамках базовой части проектной практики передо мной стояли следующие задачи:

- создать персональный репозиторий на GitHub, освоить команды git;
- изучить синтаксис Markdown и подготовить документацию;
- разработать статический веб-сайт с использованием HTML и CSS;
- провзаимодействовать с партнерами;
- подготовить отчёт по практике в форматах DOCX и PDF.

#### **3.2 Вариативная часть**

В рамках вариативной части задания усилиями моей команды был создан Проект "Cowsay + Fortune" на Go.

Наша команда:

- Гурьев Сергей Александрович, 241-3211;
- Кудинов Кирилл Александрович, 241-3211;
- Стальмахов Иван Сергеевич, 241-3211.

## 4. ОПИСАНИЕ ДОСТИГНУТЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ПО ПРОЕКТНОЙ ПРАКТИКЕ

### 4.1 Базовая часть

В ходе выполнения базовой части практики были достигнуты следующие результаты:

1. Создан и настроен Git-репозиторий моей команды для практики (<https://github.com/Ahdyshba/practice-2025-1>).

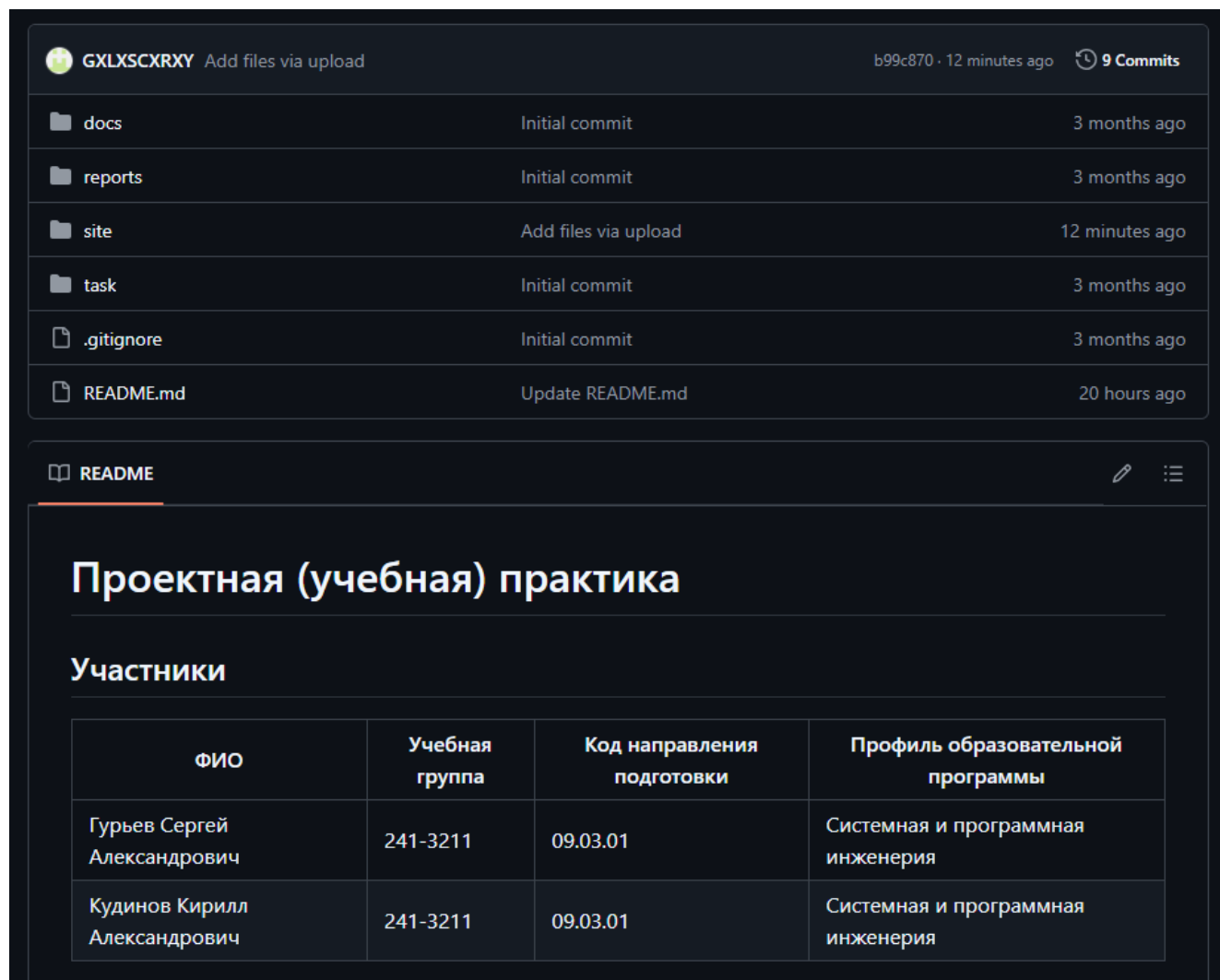


Рисунок 1. Скриншот репозитория

2. Подготовлена документация в формате Markdown.
3. Разработан статический сайт на HTML, описывающий проект по дисциплине «Проектная деятельность». Выполнены условия с обязательными страницами.





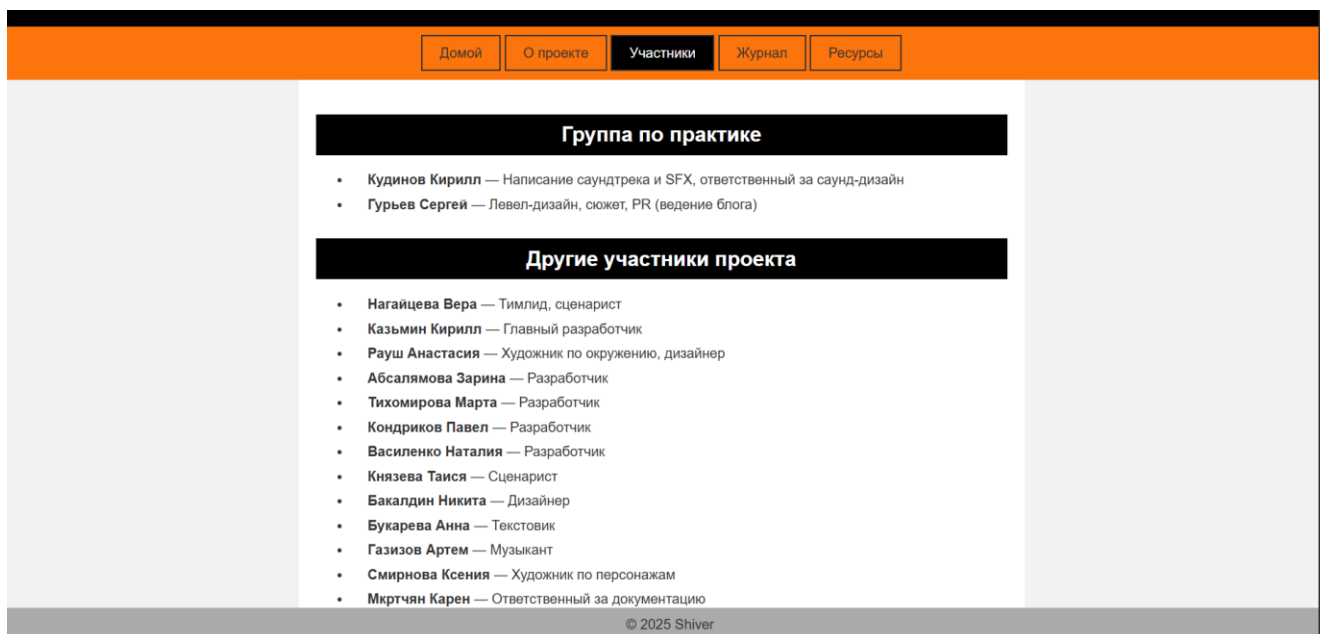


Рисунок 4. Страница «Участники»

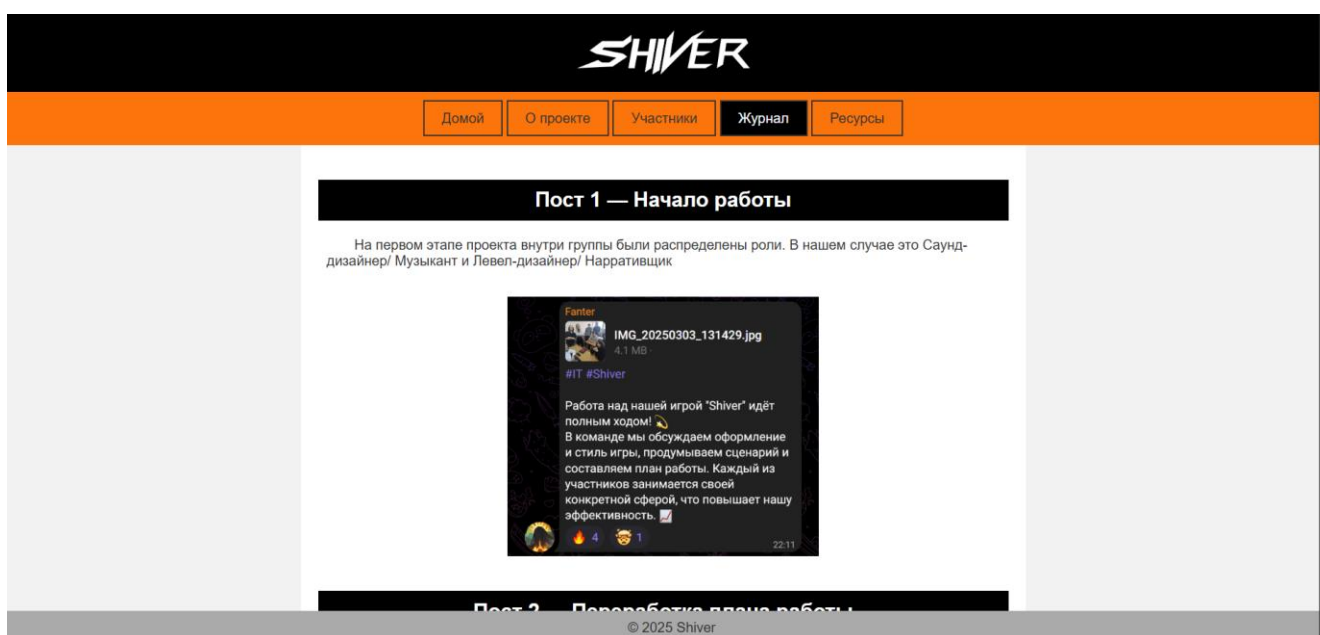


Рисунок 5. Страница «Журнал»

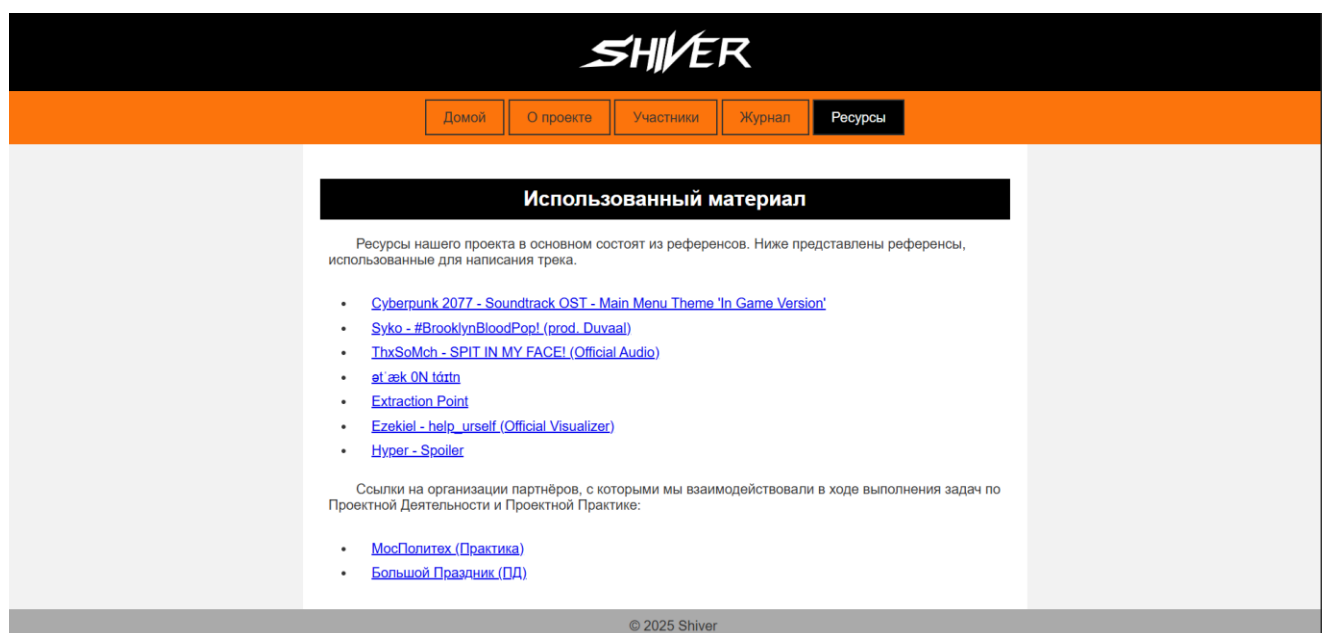


Рисунок 6. Страница «Ресурсы»

В рамках проектной практики я принял участие в двух мероприятиях:

#### 4.1.1 Мероприятие от 2ГИС

Дата: 7 апреля 2024 в 14:30.

Адрес: г. Москва, ул. Большая Семёновская, д. 38.

Спикер: Лидия Маркова, руководитель отдела по продвижению 2ГИС.

В одном из корпусов Московского Политеха состоялась встреча, на которой я и другие студенты имели возможность пообщаться с Лидией Марковой, представительницей 2ГИС. Она рассказала про компанию 2ГИС и обрисовала картину современного рынка труда.

Особенно ценным было обсуждение возможностей трудоустройства в IT-сфере для тех, у кого пока нет опыта. Спикер рассказала, какие навыки необходимо развивать, чтобы выгодно выделяться на собеседованиях и иметь более высокий шанс пройти отбор. Также затронули важный вопрос о зарплатных ожиданиях студентов и выпускников: насколько они реалистичны и соответствуют текущим рыночным предложениям. Была приведена статистика, что из года в год

зарплатные ожидания студентов и выпускников увеличиваются. Были приведены опросы претендентов, например, на тему факторов, влияющих на привлекательность работы. Была подмечена тенденция на сокращение удаленной работы и увеличения работы в офисах.

#### **4.1.2 Участие в онлайн-конференции R-EVolution Conference 2025.**

Дата: 23 апреля 2025 года в 11:00.

Адрес: г. Москва, ул. Волочаевская, 48, стр. 1.

Спикер: Валерий Богдашов - генеральный директор R-Vision, Игорь Сметанев - директор по стратегическому развитию R-Vision, Дарья Петрова - директор по продуктам R-Vision, и другие.

Конференция R-EVolution, организованная компанией R-Vision, была посвящена вопросам интеграции информационных технологий и информационной безопасности. В мероприятии приняли участие специалисты из различных отраслей.

Валерий Богдашов представил достижения компании в области кибербезопасности и анонсировал новые IT-решения для цифровизации. Подчеркнул стремление R-Vision к лидерству на рынке и адаптацию к современным вызовам.

Игорь Сметанев обсудил концепцию «трех революций» R-Vision: автоматизация управления информационной безопасностью, внедрение SOAR-технологий и создание платформы для интеграции IT и безопасности. Анонсировал создание корпоративного венчурного фонда для поддержки стартапов в данной области.

Дарья Петрова представила платформу R-vision EVO, обеспечивающую интеграцию IT- и ИБ-продуктов для автоматизации бизнес-процессов с обеспечением безопасности.

Другие темы, затронутые на конференции, включали автоматизацию управления уязвимостями, роль ИИ в кибербезопасности и анализ атак на цепочки поставок. Участники имели возможность задавать вопросы спикерам в чате.

Мероприятие содержало актуальную информацию и отличалось профессионализмом спикеров. Конференция R-EVOlution предоставила участникам информацию о современных тенденциях в ИТ и ИБ.

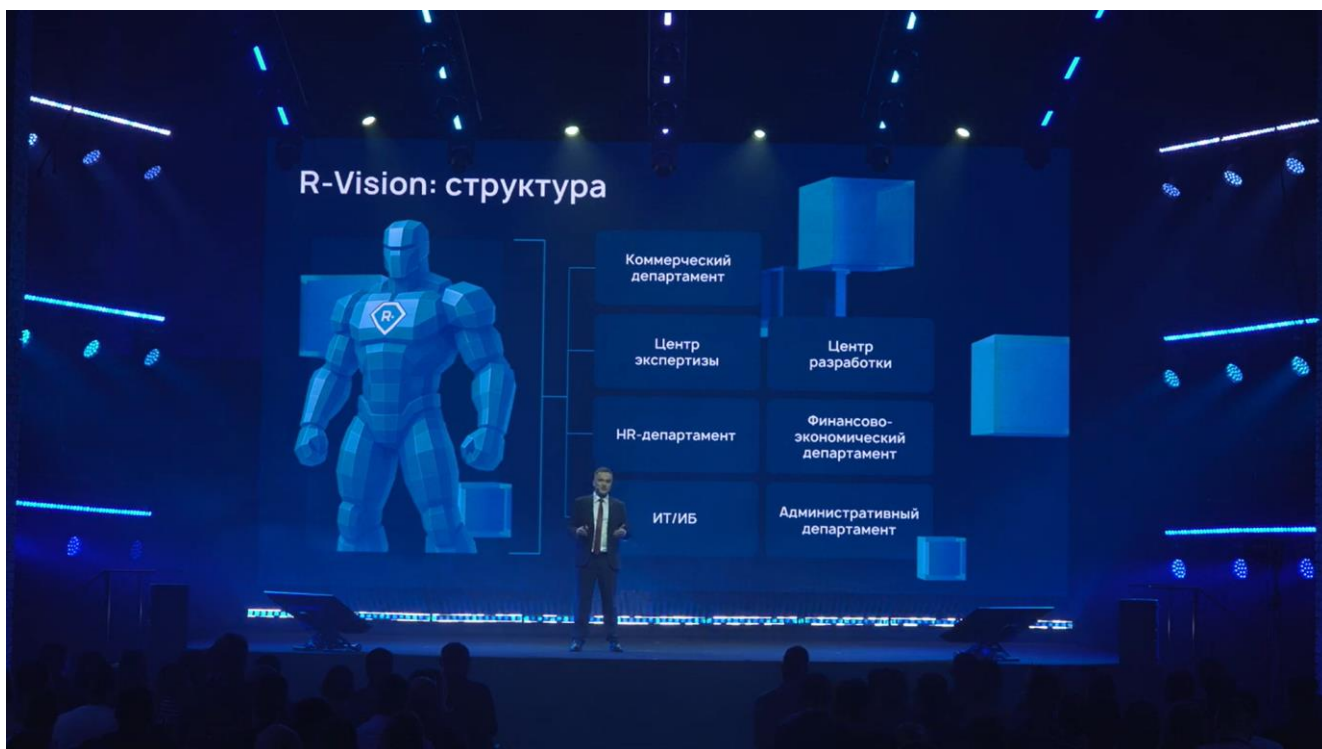


Рисунок 7. Валерий Богдашов.



Рисунок 8. Игорь Сметанев.



Рисунок 9. Дарья Петрова.

## 5.2 Вариативная часть


### 5.2.1 Краткое описание глобальной задачи проекта

Цель проекта - реализовать консольное приложение на языке Go, которое имитирует поведение утилит `cowsay` и `fortune`. Оно выводит случайную цитату, взятую из текстового файла, в стиле ASCII-коровы, как это делает `cowsay`.

### 5.2.2 Пошаговое руководство по созданию

#### 1. Утилита `fortune`

`fortune` — консольная программа, которая выводит случайную цитату или шутку из заранее определённого набора.


A dark-themed terminal window showing a single line from a file named fortune.txt. The text is: "Don't panic!" followed by a percentage sign on the next line, and "To be or not to be." on the third line. A copy icon is visible in the top right corner.

```
Don't panic!  
%  
To be or not to be.
```

Рисунок 10 . Пример строки в `fortune.txt`.

#### 2. Утилита `cowsay`

`cowsay` — отображает текст в рамке, которую "произносит" ASCII-корова. ASCII-арт, оформляющий цитату, усиливает визуальную составляющую.

A dark-themed terminal window showing the directory structure of a project. It lists 'project/' followed by three files: 'main.go', 'go.mod', and 'fortune.txt', each preceded by a vertical line and a horizontal branch. A copy icon is visible in the top right corner.

```
project/  
├─ main.go  
├─ go.mod  
└─ fortune.txt
```

Рисунок 11. Шаг 1. Подготовка структуры проекта.

Файл `fortune.txt` должен содержать цитаты, разделённые символом `%`.

```
Stay hungry, stay foolish.  
%  
Imagination is more important than knowledge.  
%  
Don't believe everything you think.
```

Рисунок 12. Шаг 1. Пример.

```
content, err := ioutil.ReadFile(fortunePath)  
quotes := strings.Split(string(content), "%")
```

Рисунок 13. Шаг 2. Чтение файла с цитатами.

```
rand.Seed(time.Now().UnixNano())  
i := randomInt(0, len(quotes))  
quote := strings.TrimSpace(quotes[i])
```

Рисунок 14. Шаг 2. Выбор случайной цитаты.

```
func cowsay(text string) string { ... }
```

Рисунок 15. Шаг 2. Генерация ASCII-рамки и коровы.

```
fmt.Println(cowsay(quote))
```

Рисунок 16. Шаг 2. Финальный вывод.

```
go run main.go
```

Рисунок 17. Шаг 2. Запуск программы.

Также добавлена модификация проекта: поддержка вывода длинных цитат с автоматическим переносом строк.

```
func wrapText(text string, width int) string {  
    var result string  
    words := strings.Fields(text)  
    line := ""  
    for _, word := range words {  
        if len(line)+len(word)+1 > width {  
            result += line + "\n"  
            line = word  
        } else {  
            if line != "" {  
                line += " "  
            }  
            line += word  
        }  
    }  
    result += line  
    return result  
}
```

Рисунок 18. Модификация проекта.



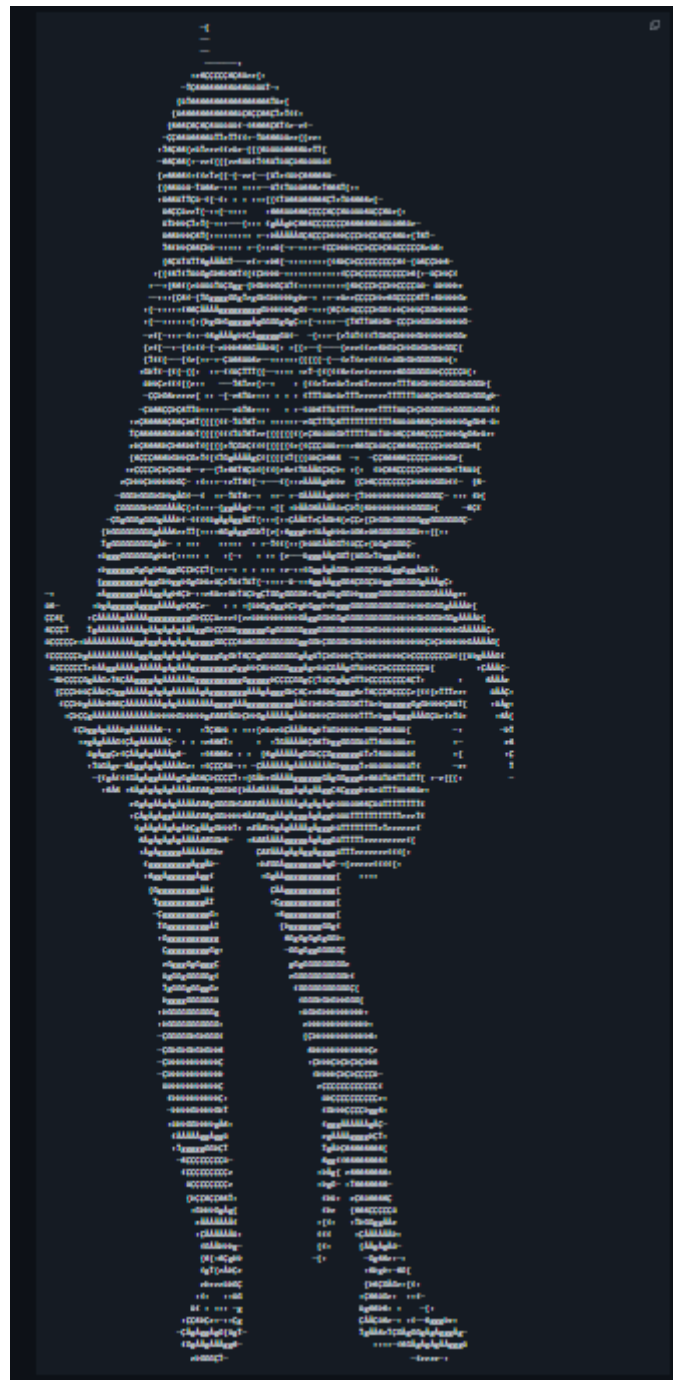


Рисунок 19. Пример замены.

В результате имеем приложение, совмещающее функции `fortune` и `cowsay`.

Освоены базовые функции Go: работа с файлами, строками, генерацией случайных чисел, форматированием вывода.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В ходе проектной практики мною были успешно выполнены базовая и вариативная части задания.

В базовой части освоены ключевые инструменты разработки, оформлена документация, разработан статический веб-сайт, а также подготовлен итоговый отчёт. Эти задачи позволили закрепить навыки работы с системами контроля версий, веб-разработки и создания технической документации.

Вариативная часть дала ценный практический опыт в программировании. Проект - хорошая стартовая точка для знакомства с языком Go и консольным вводом/выводом с возможностью расширения функционала.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Официальное руководство по Git: <https://git-scm.com/doc> (дата обращения: 11.05.2025).
2. MDN Web Docs - HTML: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/HTML> (дата обращения: 11.05.2025).
3. Руководство по Markdown: <https://www.markdownguide.org/basic-syntax/> (дата обращения: 11.05.2025).
4. Metanit.com (введение в Go): <https://metanit.com/go/tutorial/1.1.php> (дата обращения: 11.05.2025).