**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| Введениe.…………………...........……………………………………………... | 4 |
| 1 Существующие технологии для разработки игрового приложения……… | 5 |
| 1.1 Обзор предметной области игрового приложения……...………… | 5 |
| 1.2 Технология *WPF*, как средство реализации игрового приложения | 6 |
| 1.3 Сравнение графических библиотек *OpenGL* и *DirectX………..……* | 8 |
| 1.4 *DirectX*, как способ отображения графического интерфейса.…..... | 9 |
| 1.5 Технология использования *DirectX* в приложениях *WPF*………… | 10 |
| 1.6 Реализация технологии *DirectX* в языке программирования C#..... | 10 |
| 1.7 Методология проектирования для игрового приложения………... | 11 |
| 2 Программная реализация приложения «морской бой»................................ | 14 |
| 2.1 Функциональные требования к приложению «Морской бой»…... | 14 |
| 2.2 Исходные данные приложения………………...…...……………… | 14 |
| 2.3 Разработка архитектуры программного обеспечения………..…... | 17 |
| 2.4 Взаимодействие классов в программе………………….................. | 19 |
| 3 Тестирование, верификация и эксплуатация игры….…………………….. | 22 |
| 3.1 Принцип работы игрового приложения……………...…................. | 22 |
| 3.2 Тестирование созданных классов……….......................................... | 23 |
| 3.3 Верификация и эксплуатация приложения………………………... | 24 |
| Заключение………………………………………….……………...………….. | 28 |
| Список использованных источников ……..……………….............................. | 29 |
| Приложение А Листинг программы ………..................................................... | 30 |
| Приложение Б Руководство пользователя……………………………………. | 55 |
| Приложение В. Руководство программиста…………………………………. | 57 |
| Приложение Г Руководство системного программиста…………………….. | 58 |
|  |  |