ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

НА РАЗРАБОТКУ

ИГРЫ «ГОНКИ»

|  |  |
| --- | --- |
| **Версия документа: 2.0** |  |
| **Дата создания:** 01.21.2017 |  |
| **Подготовлен:** 01.22.2017 | *Аюпов А.Х.* **группа: ПИ 1-14**  **E-mail: litpulla@mail.ru** |
|  |  |

1. Обзор.

Программа предназначена для игры детям и людям. Игра может

Здесь можно рассмотреть назначение программы; требования к НОпрограмме; ограничения, накладываемые на реализацию; выбрать платформу, язык программирования и т.п.

1. Модель программы. Здесь должно быть подробное словесное описание пользовательского интерфейса программы, ее поведения. Для большей наглядности могут быть приведены эскизы пользовательского интерфейса.
2. Архитектура программы. В этом разделе должна быть подробно расписана иерархия классов, используемых в программе, их интерфейсы и взаимодействие. Для большей наглядности можно использовать рисунки и диаграммы.
3. Форматы и протоколы. Здесь описываются форматы файлов, которые будут использованы в программе. Если программа будет иметь поддержку сети, то также определяется прикладной протокол взаимодействия клиента и сервера. Если программа будет использовать базу данных, ее структуру уместно так же привести в этом разделе. При написании этого пункта особое внимание необходимо обратить на существующие стандарты. Если для конкретной задачи уже существуют готовые решения, протоколы, форматы и т.п., являющиеся международными или национальными стандартами - лучше воспользоваться ими, а не придумывать собственное решение. Необходимо проведите исследование на предмет наличия таких стандартов, применительно к предметной области курсового проекта.
4. Тестирование. Для каждого разрабатываемого модуля программы должны быть приведены тесты, которыми будет проверяться корректность работы этого модуля.
5. План работы. Здесь должен быть по пунктам расписан порядок выполнения работы. Какие компоненты программы, в каком порядке будут реализованы и т.п.