**АРХАНГЕЛЬСКИЙ КОЛЛЕДЖ ТЕЛЕКОММУНИКАЦИЙ**

**ИМ. Б.Л. РОЗИНГА (ФИЛИАЛ) СПбГУТ**

**(АКТ (ф) СПбГУТ)**

**Отчеты по лабораторным работам**

**ОАиП.**

**Разработка игрового приложения.**

| Студент | ИСПП-45 | | Максимов | 17.18.24 | *Максимов М.Н.* |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | (Группа) | | (Подпись) | (Дата) | (И.О. Фамилия) |
| Преподаватель | | |  |  | *Садовский Р. В. Абрамова П.А.* |
|  | |  | (Подпись) | (Дата) | (И.О. Фамилия) |

Архангельск 2024

**Цель работы:**

Научиться разрабатывать интерактивные игровые приложения на C#.

**Ответы на контрольные вопросы.**

1. Для обработки событий клавиатуры следующие обработчики событий: KeyDown, KeyUp, KeyPress.

2. Для обработки событий мыши используются несколько типов обработчиков: MouseDown, MouseUp, Click, DoubleClick, MouseMove, MouseEnter, MouseLeave.

3. Методы IntersectsWith() и Intersect() применяются в контексте работы с геометрическими фигурами и коллизиями.

4. Существуют методы для добавления и удаления элементов управления: в C# WinForms используется метод Controls.Add(Control control), который добавляет элемент управления в коллекцию элементов управления формы. Для удаления элемента управления используется метод Controls.Remove(Control control), который удаляет указанный элемент управления из коллекции.

**Вывод:**

Я научился разрабатывать интерактивные игровые приложения на C#.