ОГЛАВЛЕНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 2](#_Toc358022119)

[РАЗДЕЛ 1. ОБОСНОВАНИЕ РАЗРАБОТКИ 3](#_Toc358022120)

[1.1. Описание предметной области 3](#_Toc358022121)

[1.2. Постановка задачи 5](#_Toc358022122)

[РАЗДЕЛ 2. РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ 6](#_Toc358022127)

[2.1. Разработка структуры 6](#_Toc358022128)

[2.2. Разработка схемы алгоритмов 1](#_Toc358022129)1

[2.3. Разработка пользовательского интерфейса 14](#_Toc358022131)

[РАЗДЕЛ 3. РЕАЛИЗАЦИЯ ПРИЛОЖЕНИЯ 15](#_Toc358022130)

[3.1. Разработка программы 15](#_Toc358022131)

[3.2. Тестирование приложения 17](#_Toc358022132)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 19](#_Toc358022145)

[ПРИЛОЖЕНИЯ 19](#_Toc358022145)

[СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ 23](#_Toc358022146)

**ВВЕДЕНИЕ**

В последнее время ООП стало весьма популярным средством моделирования как реальной жизни, так и вымышленных событий. Языки, поддерживающие ООП либо являющиеся сами по себе объектно-ориентированными, используются как в развлекательной индустрии при создании игровых приложений, так и для моделирования серьезных и требующий глубоких научных знаний процессов.

Особое место по своей практической значимости и удобству реализации занимают сейчас так называемые «замкнутые» системы. Примером здесь может служить приусадебный участок и простейшие процессы, происходящие на нем.

Несмотря на то, что данное приложение является простейшей моделью некоторых процессов и явлений в агрокультурной деятельности человека на малой территории, дальнейшем оно может быть дополнено и расширено для моделирования процессов на больших посевных площадях, что позволит его использовать в своей деятельности агрономам и работникам сельского хозяйства. Существующие сейчас подобные приложения не могут претендовать на использование в профессиональной сельскохозяйственной деятельности, так как по сути своей являются играми, зачастую оторванными от реальности. Информации об уже существующих аналогичных приложениях для профессионального использования у разработчиков нет.

# РАЗДЕЛ 1. АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ

## Описание предметной области