**1. Сценарий курсового проекта**

Предоставляется текст в свободной форме, в виде сочинения, в котором описаны следующие моменты:

какие объекты и сколько участвуют в игровом процессе;

про каждый объект описано, как он взаимодействует с другим объектом;

результат взаимодействия с другим объектом.

Также в сценарии описано «поле», на котором взаимодействуют объекты, и его размер. Например, черное графическое окно или море, город, звездное небо, дорога или несколько деревьев, фруктов, грибов и т.п.

В сценарии указывается, какова цель играющего. Также описывается текст помощи, которую можно прочитать из программы. Описывается, в каком случае бывает проигрыш или выигрыш.

Срок сдачи сценария – перед второй контрольной неделей. За сценарий выставляется оценка.

**2. Отчет о разработке игровой программы**

**Форма отчета**

НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ВЫСШИЙ КОЛЛЕДЖ ИНФОРМАТИКИ

Кафедра информатики

Курсовой проект

<Название игровой программы>

Отчет

Разработал <фамилия, имя, отчество>

Группа

Преподаватель <фамилия, имя, отчество>

Оценка < сама оценка и подпись преподавателя>

Дата

Новосибирск, < год>

Содержание

1. Сценарий с оценкой

2. Правила управления объектами (помощь)

3. Структура программы в виде блок-схемы

4. Краткое описание процедур и функций

5. Листинг программы

Разъяснения к пункту 4.

Пример описания процедуры

Procedure upr(var x, y : integer; dx,dy : integer; p : pointer);

Процедура описывает управляемое движение (здесь говорите, кого именно). Управление осуществляется стрелками.

Опишите процедуры неуправляемых движений, процедуру проверки, счетчик и другие, какие считаете нужными.