# **Доклад**

**Первый слайд**

Здравствуйте! Я, студент группы П2-19, Дорохин Михаил, хочу представить курсовой проект на тему «Разработка андроид-приложения «Игра «Приключение одного космонавта»»».

**Слайд 2: Предметная область**

Ге́ймер (gamer с англ. — «игрок») — человек, играющий в видеоигры, хотя сначала геймерами называли тех, кто играет только в ролевые или военные игры. Геймеры считаются новой субкультурой, и вошли в этот список в 2013 году, после признания киберспорта. Несмотря на то, что термин включает в себя людей, не считающих себя полноправными игроками, ими часто называют тех, кто проводит много времени за играми или интересуется ими.

По всему миру существует множество игровых сообществ, которые могут принимать формы различных веб-колец, форумов и других виртуальных сообществ. Магазины, специализирующиеся на играх, часто служат местом для сбора групп игроков. До появления Интернета, многие играли через обычную почтовую связь в play-by-mail-игры, которые напоминают онлайн-игры настоящего времени.

**Слайд 3: Инструменты разработки**

На третьем слайде изображены иконки используемых приложений.

При выборе инструментов сравнивались все достоинства и недостатки каждого инструмента, знания, время на обучение и удобство в использовании.

В качестве языка программирования был выбран Kotlin. Он имеет схожий синтаксис как у Python и C#, а также он объектно-ориентированный, что подходит для разработки графических приложений для Android.

Так же был выбран игровой движок KorGE для большего удобства при написании программы.

**Слайд 4: Диаграмма прецедентов**

На четвёртом слайде отображена диаграмма прецедентов, которая описывает игровой процесс.

Пользователь при использовании приложения погружается в игровой процесс

**Слайд 5: Проектирование сценария**

На этом слайде изображен сценарий использования программы.

Пользователь запускает приложения так же просто как любое другое андроид приложение.

Первоначально открывается главное меню с кнопкой играть.

При нажатии на неё запускается сама игра.

Программа завершается закрытием программы.

**Слайд 6: Диаграмма классов**

На этом слайде изображена диаграмма классов.

Класс «Scene» является встроенным в игровой движок классом и от него наследуются все остальные классы.

Класс «MenuScene» содержит функции для кнопок в главном меню.

Класс «NachaloScene» содержит функции для показа предисловия.

Класс «Scene1» содержит функции для персонажей и локацию в начале игры.

Класс «Scene2» содержит функции для персонажей и локаций в следующий сценах.

Класс «SceneDialog» содержат функции для диалогов между персонажами.

**Слайд 7: Главное меню**

На седьмом слайде отображено главное меню

На ней пользователь может начать свое погружение в игровой процесс.

**Слайд 8: Игровой процесс**

На 8 слайде изображен сам игровой процесс.

Что-бы управлять космонавтом можно нажать на левую часть экрана (чтобы идти налево), немного правее (чтобы идти направо) или на правую часть экрана (чтобы прыгнуть и использовать ранец).