|  |
| --- |
| МИНОБРНАУКИ РОССИИ |
| Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования **«МИРЭА − Российский технологический университет»**  **РТУ МИРЭА** |

**Институт информационных технологий (ИИТ)**

**Кафедра математического обеспечения и стандартизации информационных технологий (МОСИТ)**

**ОТЧЕТ ПО ПРАКТИЧЕСКОЙ РАБОТЕ №1**

**по дисциплине «Тестирование и верификация программного обеспечения»**

|  |  |
| --- | --- |
| Команда: | ДРИМТИМ |
| Студенты: | Мурадов Натик Намигович | (Подпись) |
|  | Чеботаренко Даниил Дмитриевич | (Подпись) |
|  | Брусов Андрей Алексеевич | (Подпись) |
| Преподаватель: | Миронов Алексей Игоревич | (Подпись) |
| Отчет представлен: | « 20 »\_сентября\_2021\_г. |

Москва 2021 г.

**Оглавление**

[**Документация** 3](#_Toc83059705)

[**Название ПО** 3](#_Toc83059706)

[**Описание** 3](#_Toc83059707)

[**Функциональность системы** 3](#_Toc83059708)

# **Документация**

**Название ПО**:Игра “FaindThePair”.

**Описание:** приложение разработано в качестве курсовой работы на языке Java 11 с использованием графической библиотеки JavaFX. Логика игра построена на популярной настольной игре “Найди пару карточке”.

Цель игры: найти все пары карточек. Цель достигается путём переворачивания (раскрытия) карточек попарно. Если карточки оказываются одинаковыми засчитывается был, иначе если карточки разные засчитывается штрафной бал и перевёрнутые (отрытые) карточки возвращаются в изначальное положение.

**Функциональность системы:**

1. Главное меню игры:
   * Кнопки выбора высоты и ширины поля карточек – после нажатия на кнопки раскрывается список доступных размеров для выбора. В приложении реализована защита от выбора некорректного поля (число карточек должно быть чётным);
   * Кнопка начала игры с заданными параметрами поля – после нажатия на кнопку закрывается меню игры и открывается главная сцена приложения с заданным полем карточек;
2. Игровая сцена
   * Переворачивание карточки по нажатию – при нажатии на карточку она переворачивается и проигрывается звук. После открытия второй карточки проигрывается один из звуков в соответствии с исходом сравнения пары. Если карточки совпадаю, увеличивается счётчик баллов и эти карточки сохраняют своё положение. Если карточки не совпадают, то увеличивается счётчик штрафных баллов и карточки переворачиваются обратно рубашкой вверх. Игра продолжается пока не будут отгаданы все пары;
   * Счётчик времени – отображает время от начала игры;
   * Счётчик баллов – отображает количество отгаданных пар;
   * Счётчик штрафных баллов – отображает количество ошибок;
3. Меняю конца игры
   * Итоги игры – время игры, количество штрафных баллов;
   * Кнопка повтора игры – начинает игру с теми же параметрами поля;
   * Кнопка возврата в главное меню – возвращает в главное меню;