Учреждение образования

## «Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»

Факультет компьютерных систем и сетей

## УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой ПОИТ

(подпись)

Лапицкая Н.В. 2020г.

ЗАДАНИЕ

## по курсовому проектированию

Студенту *Дудкину Никите Александровичу*

## Тема работы Сетевая игра “Морской бой” на платформе .NET Framework

1. Срок сдачи законченной работы *05.06.2020г.*
2. Исходные данные к работе *Язык программирования С#. Создать*

### программное средство для сетевой игры по локальной сети на платформе

### .NET Framework. Предусмотреть расстановку кораблей и возможность

### подключения двух пользователей по локальной сети. Разработать

### пользовательский интерфейс для удобной работы с приложением.

### \_

## Содержание расчетно-пояснительной записки (перечень вопросов, которые подлежат разработке)

### Введение

### Анализ литературных источников

### Разработка программного средства

### Руководство пользователя

### Заключение

### Список использованных источников

### \_Приложение

## Перечень графического материала (с точным обозначением обязательных чертежей и графиков)

### Схема алгоритма в формате А1 метода AreaFillX, AreaFillY, ConnectionCatcher.

1. Консультант по курсовой работе *Варфоломеев А.В.*
2. Дата выдачи задания *10.02.2020г.*

РУКОВОДИТЕЛЬ *Варфоломеев А.В.*

### (подпись)

Задание принял к исполнению *Дудкин Н.А.*

### (дата и подпись студента)