Учреждение образования «БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных техгологий

Кафедра информационных систем и технологий

**Лабораторная работа №12**

По дисциплине «Основы программной инжинерии»

Исполнитель

Студент 1 курса

Песецкий Н.А.

Минск 2021

**Содержание:**

**1.Введение1**

1.1. Цели1

1.2. Задачи1

1.3. План разработки приложения1

**2.Инструкция к игре**2

2.1 Меню2

2.2 Игровой процесс2

**3.Техническая документация к игре3**

3.1. Псевдокод3

3.2. Блок-схема8

3.2.1. Функция StatsHero8

3.2.2. Функция setup9

3.2.3. Функция draw10

3.2.4. Функция input11

3.2.5 Функция logic12

**4.Заключение13**

1. **Введение**
   1. **Цель**

Создание консольной игры на языке C++. Игра представляет из себя текстовую рпг с возможностью покупки предметов, битв с монстрами, прокачти персонажа. При создании данного проекта мы использовали навыки полученные во время обучения.

* 1. **Задачи**

-Разработать консольную рп

-Создать игровую механику.

- При разработке использовать известные для нас команды ЯП С/С++;

- При необходимости, дополнительно изучить команды, которые помогут реализовать приложение.

* 1. **План разработки приложения**

-Создать примитивный консольный интерфейс к игре

-Разработать:

* механику сражений
* Игровой магазин
* Механику путешествий
* Модуль игрового персонажа

-Написать инструкцию к эксплуатации.

1. **Инструкция к игре**
   1. **Меню**

В

1. **Техническая документация к игре.**

**3.1 Псевдокод.**

**Начало**

**Задание цвета консоли**

**Выполнение ClassSelection()**

**Проверка hero\_health:**

**если hero\_health <= 0 то выполнение GameOver(), Конец**

**иначе продолжение программы**

**Выполнение StatsHero()**

**Вывод'Сделай выбор'**

**Ввод ch**

**Проверка ch:**

**если ch = s то выполнение Store() возвращение к StatsHero()**

**если ch = b то выполнение Battle() возвращение к StatsHero()**

**если ch = B то выполнение Boss() возвращение к StatsHero()**

**3.2. Блок-схема.**

