Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего профессионального образования

«Петрозаводский государственный университет»

Кафедра информационно-измерительных систем и физической электроники

АКВАРИУМ

курсовой проект по дисциплине: «Технология программирования»

 Авторы работы:

 студенты группы 21312

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С. А. Семенов

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В. Р. Бояркин

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А. Д. Барановский

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ С. И. Смирнов

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г.

 Научный руководитель:

 канд. физ.-мат. наук, доцент:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А. В. Бульба

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г.

Петрозаводск 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 3

1 О программной реализации . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .   
2 Описание процесса разработки . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

2.1 Краткое словесное описание сюжета . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

2.2 Список вариантов использования . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

2.3 Отдельное описание вариантов использования . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

2.4 Список существительных .. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

2.5 Диаграмма классов . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

2.6 Коды программы (.h) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

2.7 Коды программы (.cpp) . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

2.8 Руководство пользователя . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .   
3 История проекта на GitHub . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

Заключение . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .

Введение

Целью данной работы является укрепление навыков и обобщение полученных ранее знаний путём разработки игры на определённую тематику.

1 О программной реализации

Среда разработки: Microsoft Visual Studio 2019

Язык программирования: C++

Созданные единицы компиляции:

2 Описание процесса разработки

2.1 Краткое словесное описание сюжета (Полстраницы)

Заключение

В заключении кратко излагаются основные результаты работы, оценивается степень достижения поставленной цели. Могут даваться рекомендации по дальнейшему развитию работы и возможным применениям полученных результатов. Из заключения читатель должен увидеть объём проделанной работы и её ценность.