

**Министерство образования Республики Беларусь**  
**Учреждение образования**  
**«ГОМЕЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ**  
**УНИВЕРСИТЕТ имени П.О. Сухого»**

Факультет автоматизированных и информационных систем

«УТВЕРЖДАЮ»

зав. кафедрой ИТ

\_\_\_\_\_ К.С. Курочка

«01»\_июля\_ 2025 г.

**З А Д А Н И Е**  
**по курсовому проектированию**

Студенту группы ИТИ-41 \_\_\_\_\_

1. Тема проекта: \_\_\_\_\_ Трехмерная сетевая игра «Подземелье» реализованная с помощью протокола UDP

2. Сроки сдачи студентом законченного проекта \_\_\_\_\_

3. Исходные данные к проекту: Реализовать игровое приложение «Подземелье». Команде игроков предстоит пройти подземелье, победив 3-х боссов и разрешив 3 загадки. Игроки перед матчем тратят очки на приобретение снаряжения, минимум 4 типов.

Допускается использование игровых движков, однако без использования высокоуровневых сетевых функций данных движков. Сетевое взаимодействие осуществлять по протоколу UDP.

При работе над проектом в **обязательном порядке** создать приватный репозиторий Git и предоставить к нему доступ преподавателю не позднее 28.09.2025.

4. Содержание расчетно-пояснительной записки (перечень подлежащих разработке вопросов): титульный лист; лист для рецензии научного руководителя; задание по курсовому проектированию; содержание; введение, в котором обосновывается актуальность темы, указываются цель и задачи работы, дается краткий перечень соответствующих информационных технологий и программных средств, позволяющих осуществить решение подобных задач; основная часть, как правило, включает три раздела: Раздел 1 содержит обзор литературы по программно-техническому обеспечению, касающемуся непосредственно решаемой задачи. При этом, в тексте пояснительной записки делаются ссылки на литературу. Указываются существующие подходы и методы решения рассматриваемой задачи. Раздел 2 посвящен алгоритмическому анализу задачи. Он содержит полную постановку задачи, перечень исходных данных и предполагаемых результатов, обобщенную функциональную схему приложения, иерархию создаваемых классов и описание их взаимодействия (схема данных). Раздел 3 содержит описание программы, реализующей разработанный алгоритм. Описывается процесс тестирования созданных классов, проводится верификация и апробация созданного приложения, причём необходимо приводить ссылки на соответствующие документы с результатами, размещённые в «Приложениях». Заключение содержит общие выводы по работе в целом, отмечаются достоинства работы, указывается ее возможная практическая значимость.

Список литературы оформляется согласно требованиям ГОСТ. Приложения содержат листинги программ, реализующих алгоритм решения задач, внешний вид окон интерфейса программы, результаты опытной эксплуатации.

5.Перечень графического материала (с точным указанием обязательных чертежей и графиков) Формат А1 –Диаграмма вариантов использования

6.Консультант по проекту (с указанием разделов проекта) \_\_\_\_\_

7.Дата выдачи задания 11.09.2025

8. Календарный график работы над проектом на весь период проектирования (с указанием сроков выполнения и трудоёмкости отдельных этапов):

№ п/п	Сроки выполнения	Наименование этапа	Отметка о выполнении
1	28.09.2025	Создание приватного репозитория на Git для работы над проектом	
2	08.10.2025	Подбор литературных источников по проектированию и созданию информационных систем	
3	01.11.2025	Создание основных классов приложения	
4	15.11.2025	Создание графического интерфейса пользователя	
5	22.11.2025	Разработка модульных тестов	
6	28.11.2025	Тестирование и опытная эксплуатация приложения	
7	08.12.2025	Работа над пояснительной запиской	

Руководитель \_\_\_\_\_ Е.Д. Гуменников  
(подпись)

Задание принял к исполнению \_\_\_\_\_  
(дата получения задания и подпись студента)

С требованиями самостоятельного выполнения курсовой работы без участия третьих лиц ознакомлен \_\_\_\_\_  
(дата и подпись студента)