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

Институт Информационных технологий

Кафедра Математического обеспечения и стандартизации информационных технологий

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

по дисциплине «Разработка мобильных приложений»

**Тема курсовой работы «Мобильная игра про таракана**

**"Сockroach Adventures"»**

**Студент группы** ИКБО-33-21 Привезенцев Даниил Алексеевич

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись студента)

**Руководитель курсовой работы** доц. каф. МОСИТ

Чернов Е.А.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись руководителя)

Работа представлена к защите «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г.

Допущен к защите «\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г.

Москва 2023

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

Институт Информационных технологий

Кафедра Математического обеспечения и стандартизации информационных технологий

Утверждаю

Заведующий кафедрой МОСИТ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Головин С.А.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 г.

**ЗАДАНИЕ**

**на выполнение курсовой работы по дисциплине**

«Разработка мобильных приложений»

Студент Привезенцев Даниил Алексеевич Группа ИКБО-33-21

**Тема работы:** «Мобильная игра про таракана - "Сockroach Adventures"»

**Исходные данные:** Разработанное программное обеспечение представляет собой прототип мобильной игры про жука в стиле «idle game». Целевая аудитория этой игры — казуальные игроки всех возрастов, которым нравятся мобильные игры. Игра будет разработана для платформы Android. Инструменты разработки, используемые в этом проекте, включают интегрированнаую среду разработки Android Studio, язык программирования Java и Adobe Photoshop для графики.

**Функционал разрабатываемой системы:** В мобильной игре имеется 4 экрана: экран входа в игру (Play), экран игровой части (Game), экран профиля пользователя (Profile), всплывающее окно настроек и экран выбора скина для таракана (Skin). Игрок будет управлять движениями таракана, нажимая пальцем на экран и переграждая тем самым ему путь. Пользователю необходимо загнать жука в специальную область на экране, при этом незадев самого таракана, т.к. если пользователь попадает по главному объекту игры, то тот выходит из строя и игра начинается сначала. Также в игре присутствует система подсчета очков, основанная на времени, за которое пользователь может загнать таракана в нужную область.

**Перечень вопросов, подлежащих разработке, и обязательного графического материала**: Проведение исследования рынка, чтобы определить целевую аудиторию игры и оценить спрос на аналогичные игры. Определение основной механики игры и проектирование уровней и препятствий. Создание визуального дизайна игры, включая персонажей, фоны и элементы пользовательского интерфейса. Разработка функциональной части игры, используя IDE Android Studio.

**Срок представления к защите курсовой работы:** до «\_\_\_» мая 2023 г.

**Задание на курсовую работу выдал** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ доцент Чернов Е.А.

«\_\_\_» февраля 2023 г.

**Задание на курсовую работу получил**  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Привезенцев Д.А.)