Изображение выглядит как графическая вставка, Графика, мультфильм

Автоматически созданное описание

**РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**

**Тема: Разработка программного модуля: программа-игра «Platformer»**

**Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Выполнил студент группы 32ИС-21** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **Игнатенко Д. С.** |

**Москва 2023**

**Содержание**

[Введение 3](#_Toc153150000)

[1. Анализ предметной области 3](#_Toc153150001)

[1.1 Область применения 3](#_Toc153150002)

[1.2 Краткое описание возможностей 3](#_Toc153150003)

[1.3 Уровень подготовки пользователя 3](#_Toc153150004)

[1.4 Перечень эксплуатационной документации 3](#_Toc153150005)

[2. Назначение и условия применения 3](#_Toc153150006)

[2.1 Виды деятельности, функции 3](#_Toc153150007)

[2.2 Условия применения 3](#_Toc153150008)

[3. Подготовка к работе 3](#_Toc153150009)

[3.1 Порядок загрузки данных и программ 3](#_Toc153150010)

[3.2 Порядок проверки работоспособности 3](#_Toc153150011)

[4. Описание операций 3](#_Toc153150012)

[4.1 Описание всех выполняемых функций 4](#_Toc153150013)

[5. Аварийные ситуации 4](#_Toc153150014)

[5.1 Действия в случае несоблюдения условий выполнения технологического процесса 4](#_Toc153150015)

[5.2 Действия по восстановлению программ и/или данных 4](#_Toc153150016)

[5.3 Действия в случаях обнаружения несанкционированного вмешательства в данные 4](#_Toc153150017)

[5.4 Действия в других аварийных ситуациях 4](#_Toc153150018)

[6. Рекомендации по освоению 4](#_Toc153150019)

[6.1 Рекомендации по освоению 4](#_Toc153150020)

# **Введение**

Добро пожаловать в программу "**Platformer**"! Это визуальное приложение, позволяющее вам управлять персонажем и собирать монеты.

# **1. Анализ предметной области**

#### **1.1 Область применения**

Программа предназначена для развлечения пользователя в моменты загрузки или ошибок программы.

#### **1.2 Краткое описание возможностей**

Сбор монет и соревнование в собранном их количестве.

#### **1.3 Уровень подготовки пользователя**

Программа разработана с учетом простоты использования. Основные навыки работы с клавиатурой достаточны для комфортного использования.

#### **1.4 Перечень эксплуатационной документации**

Для более подробной информации об использовании программы обращайтесь к руководству пользователя.:

### 2. Назначение и условия применения

#### **2.1 Виды деятельности, функции**

Программа предназначена для “убийства” времени.

#### **2.2 Условия применения**

Необходимо наличие среды выполнения C++11, библиотека SFML и клавиатуры для ввода данных.

### 3. Подготовка к работе

#### **3.1 Порядок загрузки данных и программ**

1. Загрузите программный модуль на компьютер.
2. Скомпилируйте исходный код программы с использованием компилятора C++.
3. Установите библиотеку SFML
4. Запустите полученный исполняемый файл.

#### **3.2 Порядок проверки работоспособности**

1. Убедитесь, что кнопки управления работают корректно.

### 4. Описание операций

#### **4.1 Описание всех выполняемых функций**

1. **Создание игрового пространства**
   * Игровое пространство представляет собой набор платформ, по которым персонаж может осуществлять свое перемещение
2. **Сбор монет**
   * Во время игры в игровом пространстве генерируются монеты, которые пользователь может собирать
3. **Вывод результатов**
   * Все собранные пользователем монеты записываются в определенную переменную и после окончания игры выводится счет собранных монет.

### 5. Аварийные ситуации

#### **5.1 Действия в случае несоблюдения условий выполнения технологического процесса**

* После долгого тестирования и редактирования ошибок убрана любая возможность сбоя программы не считая системной.

#### **5.2 Действия по восстановлению программ и/или данных**

* Программа обеспечивает безопасное завершение при возникновении ошибок.

#### **5.3 Действия в случаях обнаружения несанкционированного вмешательства в данные**

* Программа не предусматривает вмешательства в данные извне.

#### **5.4 Действия в других аварийных ситуациях**

* В случае иных проблем обратитесь к руководству пользователя или попробуйте перезапустить программу.

### 6. Рекомендации по освоению

#### **6.1 Рекомендации по освоению**

* Пытайтесь набрать как можно больше монет.