Изображение выглядит как графическая вставка, Графика, мультфильм

Автоматически созданное описание

**РУКОВОДСТВО ПРОГРАММИСТА**

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

**Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Выполнили студенты группы 32ИС-21** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **Игнатенко Д. С.** |

**Москва 2023**

**программа текстовой игры в консоли**

**Руководство программиста**

**Лист утверждения**

**А.В.00001-01 33 01-лу**

Инв. № подл.

Подпись и дата

Взам. инв. №

Инв. № дубл.

Подпись и дата

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Руководитель разработки |
|  |  | Начальник ХХХХ |
|  |  | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Хххххххх Х.Х. |
|  |  | “\_\_\_\_\_”\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_ |
|  |  |  |
|  |  | Ответственный исполнитель |
|  |  | Начальник гр. РиВ АСУТП ХХХХ |
|  |  | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Ххххххх Х.Х. |
|  |  | “\_\_\_\_\_”\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_ |
|  |  |  |
|  |  | Исполнитель |
|  |  | Вед. инженер ХХХХ |
|  |  | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Хххххх Х.Х. |
|  |  | “\_\_\_\_\_”\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_ |

**УТВЕРЖДЕНО**

**А.В.00001-01 33 01**-лу

**«GameCalm»**

**Руководство программиста**

**А.В.00001-01 33 0**

# Содержание

[Аннотация](#_Toc118260646) 5

[1. Назначение и условия применения программы](#_Toc118260648) 6

[1.1. Назначение программы](#_Toc118260649) 6

[1.2. Функции, выполняемые программой](#_Toc118260650) 6

[1.3. Условия, необходимые для выполнения программы](#_Toc118260651) 6

[1.3.1. Объем оперативной памяти](#_Toc118260652) 6

[1.3.2. Требования к составу периферийных устройств](#_Toc118260653) 6

[1.3.3. Требования к параметрам периферийных устройств](#_Toc118260654) 6

[1.3.4. Требования к программному обеспечению](#_Toc118260655) 6

[1.3.5. Требования к персоналу (программисту)](#_Toc118260656) 6

[2. Характеристика программы](#_Toc118260657) 7

[2.1. Описание основных характеристик программы](#_Toc118260658) 7

[2.1.1. Режим работы программы](#_Toc118260659) 7

[2.1.2. Средства контроля правильности выполнения программы](#_Toc118260660) 7

[2.2. Описание основных особенностей программы](#_Toc118260661) 7

[2.2.1. Самовосстанавливаемость программы](#_Toc118260662) 7

[3. Обращение к программе](#_Toc118260663) 7

[3.1. Загрузка и запуск программы](#_Toc118260664) 7

[3.2.1](#_Toc118260665) Выполнение функции просмотра информации 7

[3.2.2. Выполнение функции](#_Toc118260667)  итоговыйрезультат 8

[3.3. Завершение работы программы](#_Toc118260668) 8

[4. Входные и выходные данные](#_Toc118260669) 8

[4.1. Организация используемой входной информации](#_Toc118260670) 8

[5. Сообщения](#_Toc118260672) 8

[5.1. Сообщение](#_Toc118260673) об ошибках8

# Аннотация

В данном программном документе приведено руководство программиста по настройке и использованию программы «Platformer» являющейся одноименной игрой.

В данном программном документе, в разделе «Назначение и условия применения программы» указаны назначение и функции, выполняемые программой, условия, необходимые для выполнения программы (объем оперативной памяти, требования к составу и параметрам периферийных устройств, требования к программному обеспечению и т.п.).

В разделе «Характеристика программы» приведено описание основных характеристик и особенностей программы (режим работы, средства контроля правильности выполнения и само восстанавливаемости программы и т.п.).

В данном программном документе, в разделе «Входные и выходные данные» приведено описание организации используемой входной и выходной информации.

В разделе «Сообщения» указаны тексты сообщений, выдаваемых программисту или оператору в ходе выполнения программы, описание их содержания и действий, которые необходимо предпринять по этим сообщениям.

Оформление программного документа «Руководство программиста» произведено по требованиям ЕСПД (ГОСТ 19.101-77 [[1]](#footnote-1)1), ГОСТ 19.103-77 [[2]](#footnote-2)2), ГОСТ 19.104-78\* [[3]](#footnote-3)3), ГОСТ 19.105-78\* [[4]](#footnote-4)4), ГОСТ 19.106-78\* [[5]](#footnote-5)5), ГОСТ 19.504-79\* [[6]](#footnote-6)6), ГОСТ 19.604-78\* [[7]](#footnote-7)7)).

1. **Назначение и условия применения программы**

**1.1. Назначение программы**

Программа представляет собой визуальное приложение для “убийства” времени путем сбора монет.

**1.2. Функции, выполняемые программой**

* Сбор монет.

**1.3. Условия, необходимые для выполнения программы**

В данном подпункте указаны условия для корректного выполнения программы «Platformer»

**1.3.1. Объем оперативной памяти**

Рекомендуется использовать не менее 2 ГБ оперативной памяти.

**1.3.2. Требования к составу периферийных устройств**

Клавиатура, мышь, монитор.

**1.3.3. Требования к параметрам периферийных устройств**

Разрешение экрана не менее 1280x800. Требуется наличие клавиатуры для ввода данных пользователем.

**1.3.4. Требования к программному обеспечению**

 Операционная система Windows 10 или выше. Программа написана на языке C++ и требует компилятора, поддерживающего стандарт C++11.

**1.3.5. Требования к персоналу (программисту)**

Для использования и дальнейшей разработки программы требуется опыт работы с языком программирования C++, владение основами ООП.

1. **Характеристика программы**

**2.1. Описание основных характеристик программы**

В данном подпункте описаны основные характеристики программы «Platforme»

**2.1.1. Режим работы программы**

Программа работает в визуальном режиме.

**2.1.2. Средства контроля правильности выполнения программы**

Корректность работы программы обеспечивается разработчиком.

**2.2. Описание основных особенностей программы**

В данном подпункте описаны основные особенности программы «Platformer»

**2.2.1. Само восстанавливаемость программы**

Программа обеспечивает безопасное завершение работы в случае возникновения ошибок или некорректного ввода данных пользователем.

1. **Обращение к программе**

**3.1. Загрузка и запуск программы**

Для запуска программы необходимо компилировать исходный код с использованием компилятора C++ и подключенной библиотеки SFML.

**3.2. Выполнение программы**

В данном подпункте описывается выполнение программы.

**3.2.1. Выполнение функции просмотра информации о количестве собранных монет**

Пользователь собирает монеты, и они зачисляются в счетчик в левом верхнем углу.

**3.2.2. Выполнение функции итоговый результат**

Результаты количества собранных монет автоматически выводятся по окончанию игры.

**3.3. Завершение работы программы**

После завершения игры или в случае ошибки, программа корректно завершает выполнение.

1. **Входные и выходные данные**

**4.1. Организация используемой входной информации**

Входные данные вводятся пользователем с клавиатуры: передвижение во вертикали и горизонтали.

1. **Сообщения**

**5.1. Сообщение об ошибках**

Вывода сообщений об ошибках не предусмотрена в виду того что отсутствуют не корректные вводы информации.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Лист регистрации изменений | | | | | | | | | |
| Номера листов (страниц) | | | | | Всего  листов  (страниц)  в докум | №  документа | Входящий  № сопрово  дительного  документа  и дата | Подп. | Дата |
| Изм | изменен  ных | заме  ненных | новых | анулиро  ванных |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. 1)1) ГОСТ 19.101-77 ЕСПД. Виды программ и программных документов [↑](#footnote-ref-1)
2. 2)2) ГОСТ 19.103-77 ЕСПД. Обозначение программ и программных документов [↑](#footnote-ref-2)
3. 3)3) ГОСТ 19.104-78\* ЕСПД. Основные надписи [↑](#footnote-ref-3)
4. 4)4) ГОСТ 19.105-78\* ЕСПД. Общие требования к программным документам [↑](#footnote-ref-4)
5. 5)5) ГОСТ 19.106-78\* ЕСПД. Общие требования к программным документам, выполненным печатным способом [↑](#footnote-ref-5)
6. 6)6) ГОСТ 19.504-79\* ЕСПД. Руководство программиста. Требования к содержанию и оформлению [↑](#footnote-ref-6)
7. 7)7) ГОСТ 19.604-78\* ЕСПД. Правила внесения изменений в программные документы, выполненные печатным способом [↑](#footnote-ref-7)