

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования  
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ»

Кафедра Безопасности информационных систем

ОТЧЁТ ПО ПРАКТИКЕ  
ЗАЩИЩЁН С ОЦЕНКОЙ  
РУКОВОДИТЕЛЬ

доц., к.т.н.

должность, уч. степень, звание

Е.М. Линский

подпись, дата

инициалы, фамилия

ОТЧЁТ ПО ПРАКТИКЕ

вид практики производственная

тип практики проектно-технологическая

на тему индивидуального задания Игра «Змейка» на 4

выполнен Грицацуевым Ильей Андреевичем

фамилия, имя, отчество обучающегося в творительном падеже

по направлению подготовки

11.03.02

код

Инфокоммуникационные технологии и  
системы связи

наименование направления

направленности

наименование направления

03

код

Коммуникационные технологии Интернета  
вещей

наименование направленности

наименование направленности

Обучающийся группы № 5023

номер

подпись, дата

И.А.Грицацуев

инициалы, фамилия

Санкт–Петербург 2022

## ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ

на прохождение учебной практики обучающегося направления подготовки/ специальности

### 10.03.01 Информационная безопасность

1. Фамилия, имя, отчество обучающегося: Грицацуев Илья Андреевич

2. Группа: 5023

3. Тема индивидуального задания:

Игра «Змейка» на 4

4. Исходные данные:

Иван Портянкин. Swing Эффектные пользовательские интерфейсы. 2005г.

5. Содержание отчетной документации:

5.1. индивидуальное задание;

5.2. отчет, включающий в себя:

- титульный лист;
- материалы о выполнении индивидуального задания;
- выводы по результатам практики;
- список использованных источников.

5.3. отзыв руководителя от профильной организации (при прохождении практики в профильной организации).

6. Срок представления отчета на кафедру: «24» июля 2022 г.

Руководитель практики

доцент, к.т.н.,

должность, уч. степень, звание

подпись, дата

Е.М. Линский

инициалы, фамилия

СОГЛАСОВАНО

Руководитель практики от профильной организации

должность

подпись, дата

инициалы, фамилия

Задание принял к исполнению:

Обучающийся

27.06.2022

дата

подпись

И.А.Грицацуев

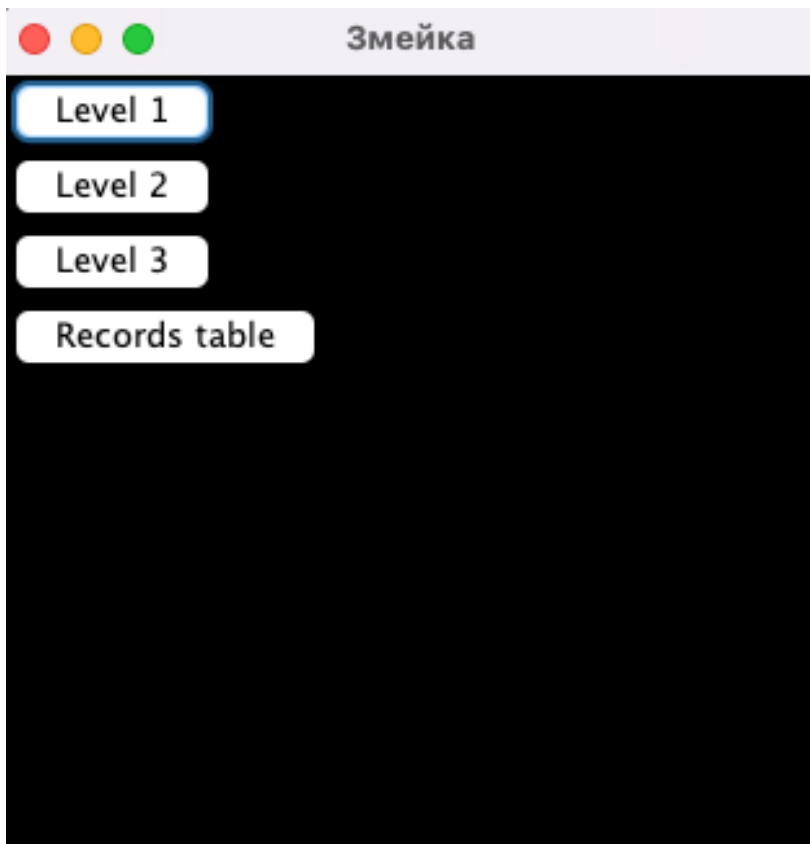
инициалы, фамилия

### 1) Назначение:

Программа позволяет запускать игру “змейка”, имеющую три уровня и таблицу рекордов на каждом из уровней. Целью игры является съесть как можно больше яблок, управляя змейкой при помощи стрелочек на клавиатуре и не врезаться в стенки и границы игрового поля.

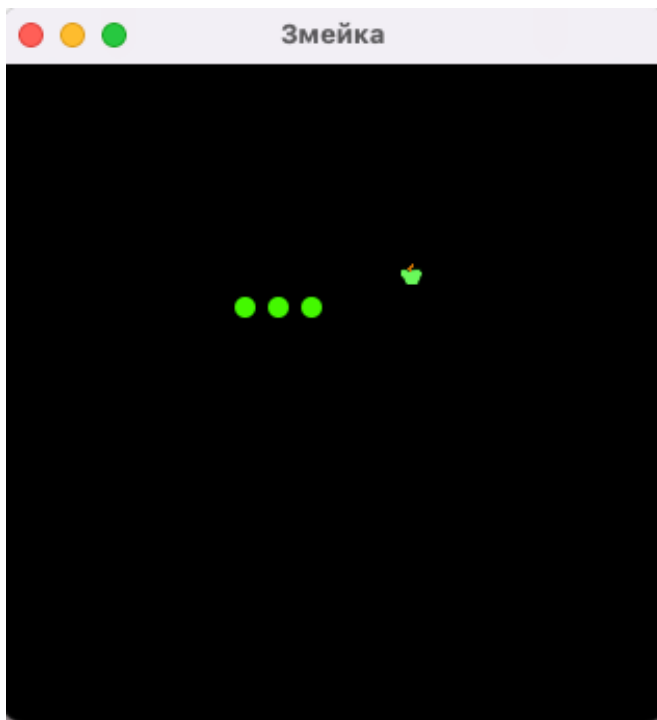
### 2) Возможности и интерфейс программы:

При запуске программы нас встречает стартовое меню игры с 4-мя кнопками: запуск 1 уровня, запуск 2 уровня, запуск 3 уровня, таблица рекордов.

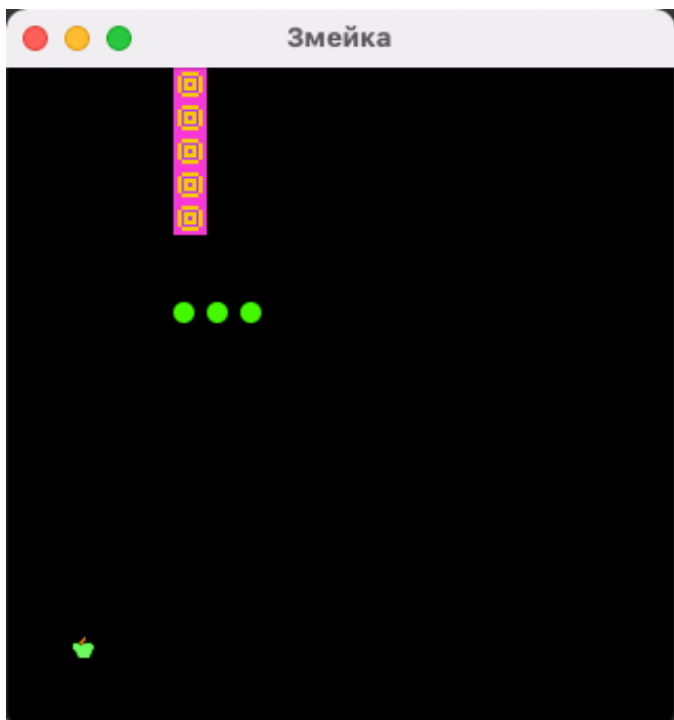


По клику на одну из кнопок с уровнями загружается соответствующий уровень и начинается игра. Управление осуществляется стрелочками на клавиатуре. По нажатии кнопки «Backspace» можно вернуться в главное меню во время игры.

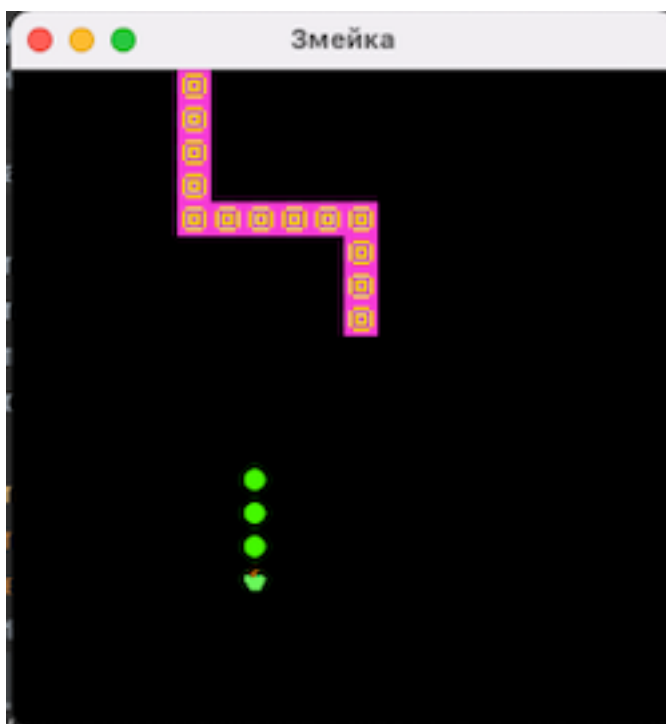
Level1:



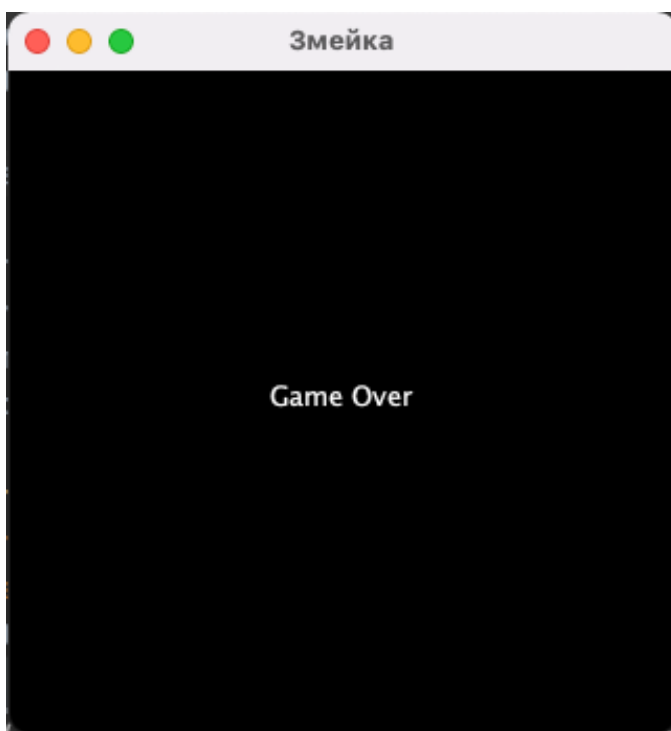
Level2:



Level 3:



Если вы проиграли, появляется надпись «Game Over»:



При нажатии на кнопку, открывающую таблицу рекордов, которые сохраняются между запусками. Кликнув по кнопке «return to main menu», можно вернуться в главное меню:

