Министерство образования Московской области

Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области

«Государственный гуманитарно-технологический университет»

**Ликино-Дулевский политехнический колледж – филиал ГГТУ**

**КУРСОВОЙ ПРОЕКТ**

«Разработка программного модуля для реализации операций с базой данных игрового приложения»

МДК 01.01 «Разработка программных модулей»

**Выполнила:**

Синюкова Ирина Андреевна\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_

студент группы ИСП.20А\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

09.02.07 Информационные системы и программирование)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

очной формы обучения\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Руководитель:**

Кузьмина Елена Евгеньевна­­­­­­­­­­­­­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Оценка

\_\_\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/

Подпись руководителя

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

Ликино-Дулево

2023 год

Оглавление

Введение1

1. Назначение разработки4
2. Требования к программному модулю4

2.1 Требования к функциональным характеристикам5

2.2 Требования к составу и параметрам технических средств6

2.3 Требования к информационной и программной совместимости6

1. Руководство программиста4

3.1 Разработка базы данных5

3.2 Разработка программного модуля6

3.3 Текст программы6

1. Руководство пользователя4

4.1 Выполнение программного модуля5

4.2 Сообщения пользователю6

1. Тестирование программного модуля4

5.1 Модульное тестирование5

5.2 Тестовые сценарии6

1. Отладка программного модуля4
2. Заключение4
3. Список литературы4

**Введение:**

Игровое приложение — это объединенный в единое целое комплекс прикладных программ, с помощью которых обеспечивается графическая визуализация, звуковое сопровождение, перемещение внутриигровых персонажей, их действия в соответствии со скриптами.

Данное приложение написано под РПГ-игру.

РПГ (RPG «Role—Playing Game») – знаменитый жанр компьютерных и видео игр, где основой игрового процесса является отогревание определенной роли. Игрок берёт под контроль определённого героя или героиню, с набором стандартных навыков, характеристик и умений.

Играм этого жанра свойственны очень глубокие диалоги, нелинейное прохождение, использование продвинутого инвентаря и большие, и открытые для исследования игровые пространства.

Копнём немного дальше и рассмотрим по отдельности именно персонажей, чему и будет в основном посвящена программа.

Игровой персонаж — это вымышленная фигура в видеоигре, действия которой контролируются игроком, а не правилами игры.

Персонажи, которые не контролируются игроком, называются неигровыми персонажами (NPC - Non-player character).

1. **Назначение разработки**

Данная программа используется в работе с данными части игры, а именно раздел персонажей. Программа предоставляет использовать различные функции: добавление, редактирование, удаление.

Для удобности есть следующие функции: сортировка, фильтрация, поиск.

1. **Требования к программному модулю**

**2.1 Требования к функциональным характеристикам**

В данной области есть сущность «Персонаж», который делится на игрового и НПС. Игровым персонажем управляют, поэтому ему предоставлены оружия и сила. У каждого оружия есть своё название и свой навык. Сила также имеет свою уникальность и название. Они изначально закреплены игрой, поменять их никак нельзя. У НПС – это вражеские фигуры, с которыми игровым персонажем надо сражаться – есть свой уровень сложности.

Базой могут пользоваться разработчики.

Есть разработчик (1) – работает с персонажами и разработчик (2), работающий с оружием. Разработчики имеют право добавлять, изменять, удалять персонажей/оружие, но согласовавшись между собой, т.к. эти области сильно между собой связано.

**2.2 Требования к составу и параметрам технических средств**

|  |  |
| --- | --- |
| Название | Характеристики |
| Процессор | Частота сигналов: 2.80 GHz  Макс. Объем памяти: 8 GB  Кол-во потоков: 2 |
| Оперативная память | Кол-во модулей в комплекте: 1  Объем одного модуля памяти: 8 GB  Тактовая частота: 1600 МГц |
| Разрешение экрана | 1024х768 |
| Жёсткий диск | Емкость: 1 ТБ  Объем буфера: 64 МБ  Потребляемая мощность: 5.3 Вт |
| Устройства ввода | Клавиатура и мышь |
| ОС | Windows |
| Устройство вывода | Монитор |
| Принтер | Макс. Объем памяти: 128  Процессор: 600 МГц  Нагрузка: 15000 стр/мес |

**2.3 Требования к информационной и программной совместимости.**

## Для корректной работы программы необходимо: ОС Windows 7/8/8.1/10, Microsoft Excel 2016 (и выше).

**3. Руководство программиста**

**3.1 Выполнение программного модуля**

**3.2 Разработка программного модуля**

**3.3 Текст программы**

**4. Руководство пользователя**

**4.1 Выполнение программного модуля**

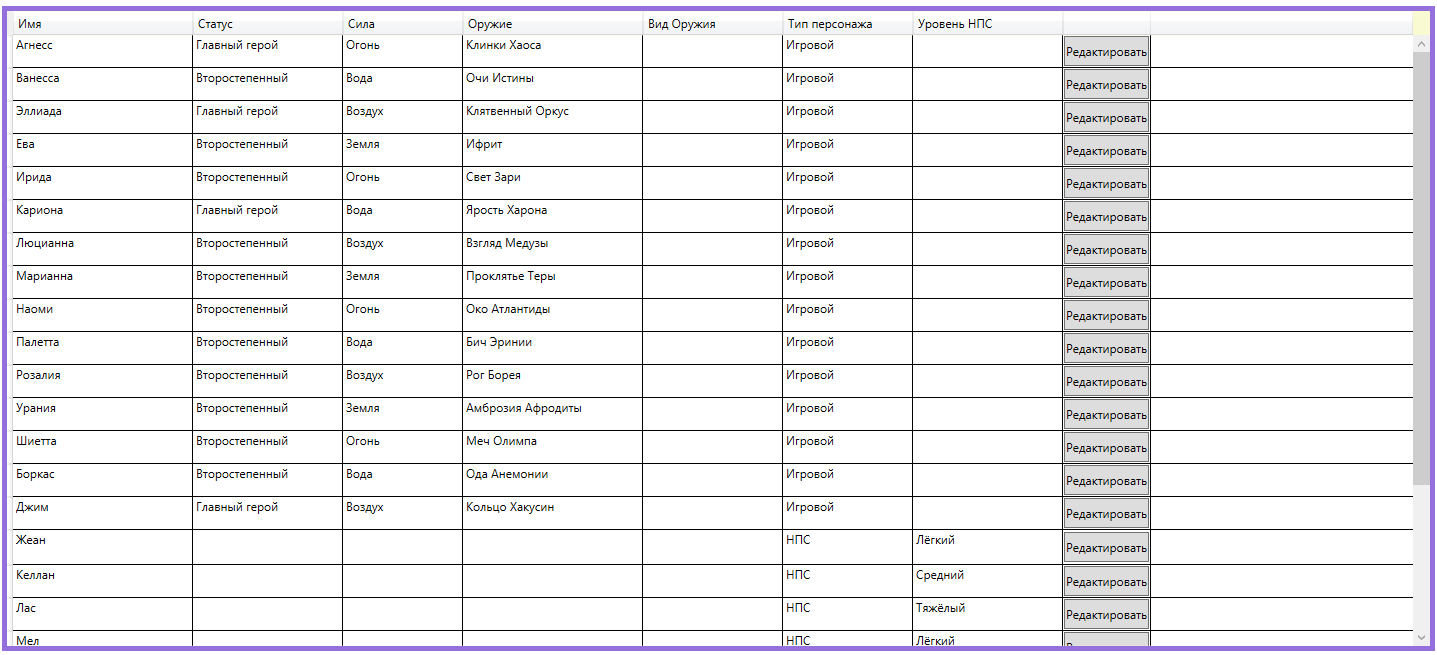
**4.2 Сообщения пользователю**

1. **Тестирование программного модуля**
   1. **Модульное тестирование**
   2. **Тестовые сценарии**
2. **Отладка программного модуля**

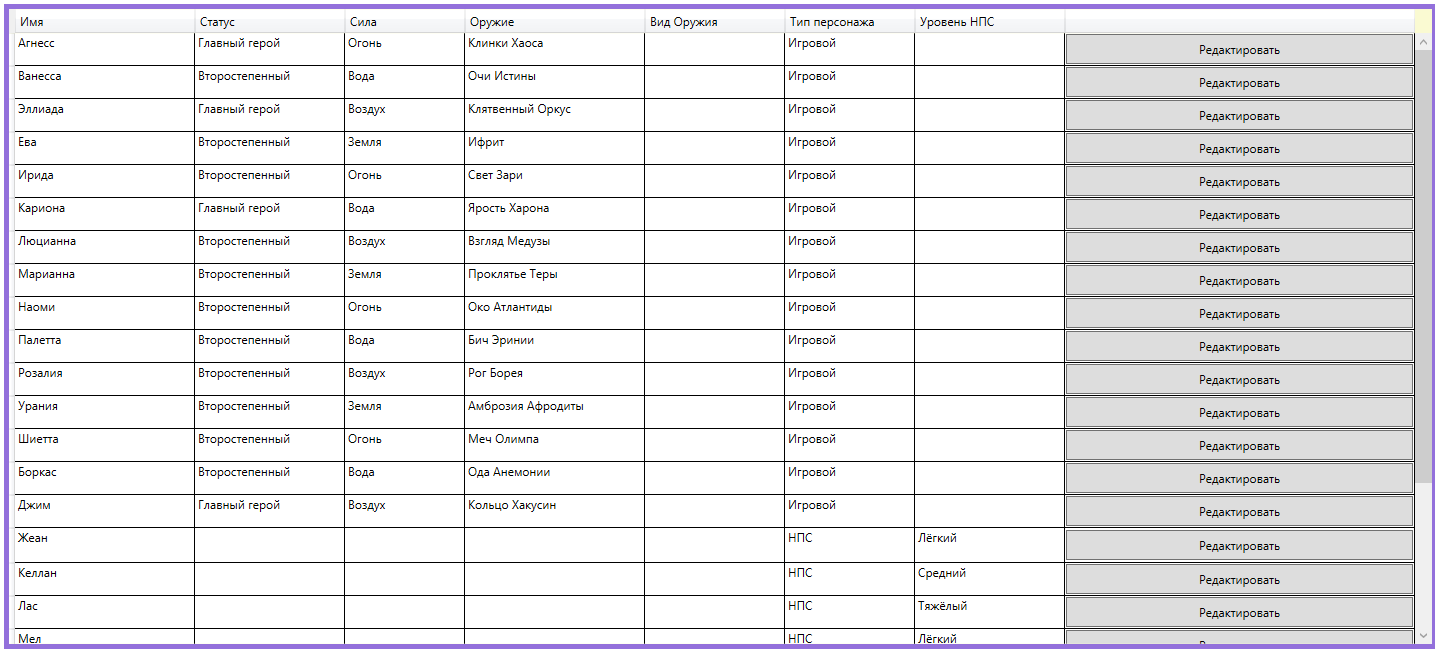
1) Была допущена ошибка при создании проекта, назвав его также, как и базу данных, из-за чего проект не работал. Решением было – создать новый проект с другим названием.

2) Лишний пустой столбец в таблице. Было принято решение избавиться от него, расширив при этом другие столбцы – в данном случае столбец с кнопкой «Редактирование».

До:



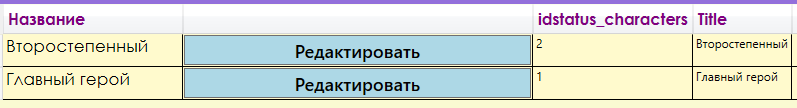
После:



3) При эксперименте с таблицей, была изменена функция «AutoGenerateColumn = True».



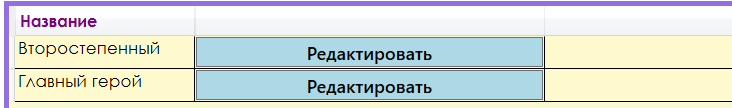
После чего стали высвечиваться дополнительные столбцы с ключами таблиц, чегоне должен видеть пользователь



Эта проблема решилась при изменении данной строчки:



Лишние столбцы пропали:



1. **Заключение**
2. **Список литературы**