Федеральное государственное образовательное бюджетное

учреждение высшего образования

**«Финансовый университет при Правительстве**

**Российской Федерации»**

**(Финансовый университет)**

Колледж информатики и программирования

(наименование структурного подразделения)

ОТЗЫВ

на дипломный проект

«Разработка мобильного приложения развлекательного мультиплатформенного игрового сервиса, имеющего соревновательные элементы»

(наименование)

Студент Гордов Максим Олегович

(фамилия, имя, отчество)

Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование

(код, наименование)

1. Актуальность работы.

Компьютерные игры популярны в настоящее время. Игровой сервис предоставит пользователю возможность выбора игры для одного игрока или нескольких игроков. Важным конкурентным преимуществом сервиса в настоящее время становится его мультиплатформенность, его доступность с разных устройств.

Разработкой игровых сервисов и поддержанием их работы заняты такие гиганты, как Google и Яндекс. Их игровые сервисы «Google Play Игры», «Яндекс игры» пользуются заслуженной популярностью.

С одной стороны, популярность подобных программных продуктов, с другой стороны, востребованность профессиональных компетенций их разработчиков на рынке труда, делают разработку игрового сервиса актуальной.

1. Отличительные положительные стороны работы.

«Плейзер» – это мультиплатформенное приложение, игровой сервис, разработанное на базе платформ Android и Windows. Разработка – командная, Гордов М.О. разрабатывал приложение для Android на языке Kotlin. Полученные навыки командной работы – одна из положительных сторон работы.

Достоинствами разработанного приложения является его мультиплатформенность, возможность соревноваться, сохранение прогресса и понятный интерфейс. В соревновательных целях добавлена таблица с наивысшими результатами среди зарегистрированных пользователей, в которой пользователь при желании может показывать свой результат. Чтобы сохранять прогресс на всех платформах и выводить список лучших игроков, используется удалённая база данных, для доступа и работы с которой используется API.

В процессе работы над ВКР Гордов М.О. изучил и использует следующие инструментальные средства проектирования и разработки программного обеспечения. Для реализации проекта использована среда разработки Android Studio. Для написания кода приложения и API использован язык программирования Kotlin. Для хранения и управления данными использована система управления базами данных MySQL.

3. Практическое значение. Компьютерная программа предназначена для организации игрового процесса. Программный продукт «Плейзер» предназначается для пользователей любого возраста.

1. Уровень сформированности компетенций, продемонстрированный в ходе работы над ВКР, – высокий.
2. Отношение обучающегося к выполнению ВКР, проявленные им способности: самостоятельность, интерес к освоению новых технологий, стремление довести начатый проект до логического завершения.
3. Степень самостоятельности обучающегося и его личный вклад в раскрытие проблемы, разработку предложений по их решению. Работа выполнена самостоятельно
4. Недостатки и замечания по ВКР: фрагменты программного кода с комментариями возможно усилили бы техническую составляющую при описании работы над проектом.
5. ВКР соответствует требованиям, предъявляемым к ВКР, может быть рекомендована к защите на заседании ГЭК.

Руководитель

дипломного проекта \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись) (инициалы, фамилия)

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.