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 развлекательного мультиплатформенного игрового сервиса»

(наименование)

Студент Мариничев Андрей Романович

(фамилия, имя, отчество)

Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование

(код, наименование)

1. Актуальность работы.

В настоящее время популярны игровые сервисы, предоставляющие пользователю возможность выбора игры Разработкой игровых сервисов и поддержанием их работы заняты такие гиганты, как Google и Яндекс. Они создали и поддерживают игровые сервисы «Google Play Игры», «Яндекс игры». Важным конкурентным преимуществом сервиса в настоящее время становится его мультиплатформенность, его доступность с разных устройств.

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, Мариничев А.Р. разрабатывал приложение для Windows на языке C#.

Полученные навыки командной работы – одна из положительных сторон проекта.

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.

Мариничев А.Р. использует для реализации проекта – среду разработки Microsoft Visual Studio, для написания кода приложения и API – язык программирования C#, для хранения и управления данными – система управления базами данных MySQL, для проектирования и создания макетов – draw.io.

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

4. Уровень сформированности компетенций, продемонстрированный в ходе работы над ВКР, – высокий.

5. Отношение обучающегося к выполнению ВКР, проявленные им способности: самостоятельность, интерес к освоению новых технологий, стремление довести начатый проект до логического завершения.

6. Степень самостоятельности обучающегося и его личный вклад в раскрытие проблемы, разработку предложений по их решению. Работа выполнена самостоятельно

7. Недостатки и замечания по ВКР: игровой сервис имеет потенциал для развития. К примеру, введение большего числа игр, добавление личного кабинета, привязка к почте для восстановления пароля и др.

8. ВКР соответствует требованиям, предъявляемым к ВКР, может быть рекомендована к защите на заседании ГЭК.

Руководитель

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

(подпись) (инициалы, фамилия)

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