

НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ «МОСКОВСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ "СИНЕРГИЯ"»

Факультет Информационных технологий

Кафедра Цифровой экономики

ОТЧЕТ о прохождении производственной практики

по профессиональному модулю ПМ.02 Осуществление интеграции программных модулей

в период с «08» июня 2025 г. по «21» июня 2025 г.

Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование

ФИО обучающегося: Дементьев Григорий Иванович

Группа: ДКИП-204 ПРОГ

ФИО Руководителя: Сибирев Иван Валерьевич



Содержание

- 1. Инструктаж по соблюдению правил противопожарной безопасности, правил охраны труда, техники безопасности, санитарно-эпидемиологических правил и гигиенических нормативов
- 2. Ознакомление с инструментальными средствами
- 3. Сбор информации об объекте практики и анализ содержания источников
- 4. Экспериментально-практическая работа. Приобретение необходимых умений и практического опыта работы по специальности в рамках освоения вида деятельности ВД 2. Осуществление интеграции программных модулей
- 5. Обработка и систематизация полученного фактического материала



Организационный этап

Пример заполнения

Правила внутреннего распорядка, правила и нормы охраны труда, техники безопасности при работе с вычислительной техникой

Я, Дементьев Григорий Иванович, проходил производственную практику на базе Университета «Синергия».

При выполнении индивидуального задания по практике решала кейс Packet

Создайте класс, представляющий сетевой пакет, включая его заголовок и данные. Необходимо разработать класс NetworkPacket в Unity, который будет моделировать сетевой пакет с заголовком (например, IP-заголовок) и полезными данными. Класс должен включать методы для управления заголовком, данными и проверки целостности пакета.

Перед началом практики:

- Принял участие в организационном собрании по практике.
- Ознакомился с комплектом шаблонов отчетной документации по практике.
- Уточнил контакты руководителя практики от Образовательной/ Профильной организации, а также

правила в отношении субординации, внешнего вида, графика работы, техники безопасности:

Требования к внешнему виду: Деловой стиль

График работы: Понедельник – пятница с 9:00 до 18:00

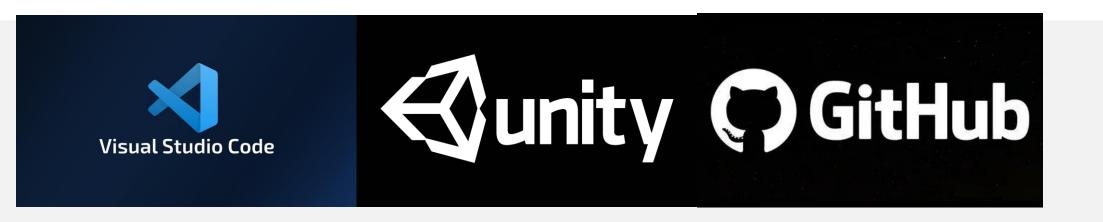
Круг обязанностей: студент

Доступ к данным: студент



Организационный этап

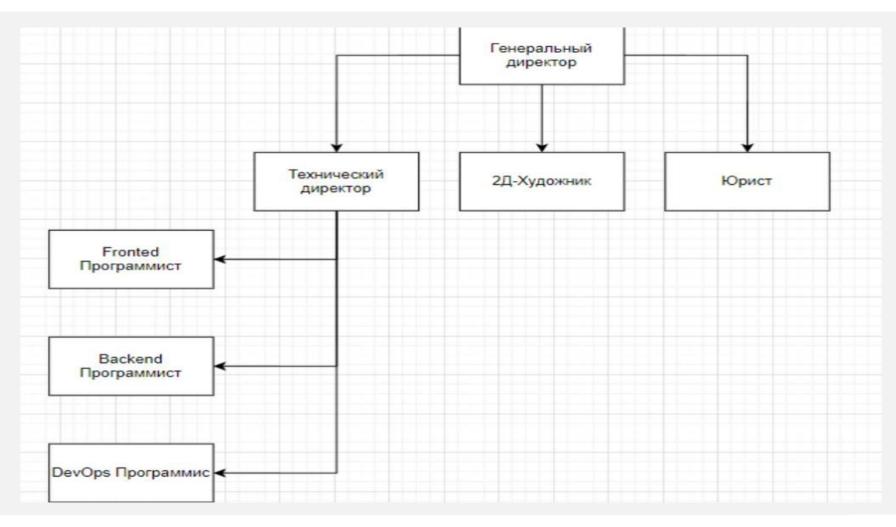
Ознакомление с ПО





Организационный этап

Сбор информации об объекте практики и анализ содержания источников





Этап проектирования

if (network.routers.Count > 0)
{
 UpdateRoutingTableDisplay();

Интеграция модулей в программное обеспечение

```
→ GOSPF.Simulation.UI.NetworkUI
Assembly-CSharp
                                                                                                           → <sup>A</sup>S NetworkUI
                        using UnityEngine;
                        using UnityEngine.UI;
                        © Скрипт Unity | Ссылок: 0
public class NetworkUI : MonoBehaviour
                                                                                                                                                                                                                    Скрипт Unity|Ссылок:О
public class NetworkUI : MonoBehaviour
                              public Network network;
public TMP_InputField routerIdInput;
                                                                                                                                                                                                                      public TMP_InputField routerIdInput;
public TMP_InputField costInput;
public TMP_Text routingTableText;
                              public TMP_InputField costInput;
public TMP_Text routingTableText;
                               Public void OnAddRouterClicked()
                                                                                                                                                                                                                            if (string.IsNullOrEmpty(routerIdInput.text))
                                                                                                                                                                                                                                Debug.LogError("Router ID cannot be empty!")
                                     if (string.IsNullOrEmpty(routerIdInput.text))
                                          Debug.LogError("Router ID cannot be empty!");
                                                                                                                                                                                                                           GameObject newRouter = new GameObject("Router_" + routerIdInput.text);
Router routerComp = newRouter.AddComponent<Router>();
routerComp.routerID = routerIdInput.text;
                                    GameObject newRouter = new GameObject("Router_" + routerIdInput.text);
Router routerComp = newRouter.AddComponent<Router>();
                                                                                                                                                                                                                           routerIdInput.text = "";
                                    routerComp.routerID = routerIdInput.text;
                                                                                                                                                                                                                        public void UpdateRoutingTableDisplay()
                                    routerIdInput.text = "";
                                                                                                                                                                                                                            string tableText = "Routing Tables:\n";
foreach (var router in network.routers.Values)
                               Public void UpdateRoutingTableDisplay()
                                                                                                                                                                                                                                 foreach (var entry in router.routingTable)
                                                                                                                                                                                                                                    tableText += $" -> {entry.Key} (via {entry.Value.nextHop}, cost: {entry.Value.cost})\n";
                                    string tableText = "Routing Tables:\n";
foreach (var router in network.routers.Values)
                                                                                                                                                                                                                           routingTableText.text = tableText
                                         tableText += $"{router.routerID}:\n";
foreach (var entry in router.routingTable)
                                                tableText += $" -> {entry.Key} (via {entry.Value.nextHop}, cost: {entry.Value.cost})\n";
                                                                                                                                                                                                                           if (network.routers.Count > θ)
                                                                                                                                                                                                                                UpdateRoutingTableDisplay()
                                    routingTableText.text = tableText;
                               © Сообщение Unity | Ссылок: 0 void Update()
```

Рис. 2 Исправленный код

Рис. 1 – Код с ошибками



Этап проектирования

Отладка программных модулей

На данном слайде необходимо продемонстрировать итоговый скриншот отладки разработанных модулей.

[19:14:38] Assets\Scripts\UI\NetworkUI.cs(5,14): error CS0101: The namespace ' <global namespace="">' already contains a definition for 'NetworkUI'</global>
[19:14:38] Assets\Scripts\UI\NetworkUI.cs(12,17): error CS0111: Type 'NetworkUI' already defines a member called 'OnAddRouterClicked' with the same parameter types
[19:14:38] Assets\Scripts\UI\NetworkUI.cs(28,17): error CS0111: Type 'NetworkUI' already defines a member called 'UpdateRoutingTableDisplay' with the same parameter types
[19:14:38] Assets\Scripts\UI\NetworkUI.cs(42,10): error CS0111: Type 'NetworkUI' already defines a member called 'Update' with the same parameter types
🤊 Проблемы не найдены. 📗 🥳 🔻 🦂
• 🗴 0 Ошибки 🛕 0 Предупреждения 🚺 0 из 4 Сообщения 🕒 Сборка и IntelliSense •
Описание



Проектный этап

Формирование отчетной документации по результатам работ

При оформлении отчетных материалов следует придерживаться действующих стандартов.

- В соответствии с ГОСТ 2.105-79 «Общие требования к текстовым документам» иллюстрации (графики, схемы, диаграммы) могут быть приведены как в основном тексте, так и в приложении. Все иллюстрации именуют рисунками. Все рисунки, таблицы и формулы нумеруют арабскими цифрами последовательно (сквозная нумерация) или в пределах раздела (относительная нумерация). В приложении в пределах приложения. Каждый рисунок должен иметь подрисуночную подпись название, помещаемую под рисунком.
- Рисунки следует размещать так, чтобы их можно было рассматривать без поворота страницы. Если такое размещение невозможно, рисунки следует располагать так, чтобы для просмотра надо было повернуть страницу по часовой стрелке. В этом случае верхним краем является левый край страницы. Расположение и размеры полей сохраняются.
- Номер таблицы размещают в правом верхнем углу или перед заголовком таблицы, если он есть. Заголовок, кроме первой буквы, выполняют строчными буквами. Ссылки на таблицы в тексте пояснительной записки указывают в виде слова «табл.» и номера таблицы. Например: Результаты тестов приведены в табл. 4.



Проектный этап

Формирование отчетной документации по результатам работ

При оформлении отчетных материалов следует придерживаться действующих стандартов.

- Список литературы должен включать все использованные источники. Сведения о книгах (монографиях, учебниках, пособиях, справочниках и т.д.) должны содержать: фамилию и инициалы автора, заглавие книги, место издания, издательство, год издания. При наличии трех и более авторов допускается указывать фамилию и инициалы только первого из них со словами «и др.». Издательство надо приводить полностью в именительном падеже: допускается сокращение названия только двух городов: Москва (М.) и Санкт-Петербург (СПб.).
- Сведения о статье из периодического издания должны включать: фамилию и инициалы автора, наименование статьи, издания (журнала), серии (если она есть), год выпуска, том (если есть), номер издания (журнала) и номера страниц, на которых помещена статья.
- При ссылке на источник из списка литературы (особенно при обзоре аналогов) надо указывать порядковый номер по списку литературы, заключенный в квадратные скобки; например: [5].



Пример заполнения

Отчетный этап

Выводы о результатах прохождения производственной практики: выполняемая работа, приобретенные умения и навыки

Подведите итоги прохождения производственной практики: В ходе прохождения производственной практики мной были освоены следующие навыки:

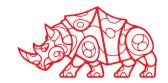
- 1. С# программирование
- 2. Unity разработка
- 3. Тестирование и отладка
- 4. Работа с техдокументацией
- 5. Создание класса NetworkPacket в Unity



Отчетный этап

Список используемой литературы

- 1. Советов, Б. Я. Базы данных: учебник для среднего профессионального образования / Б. Я. Советов, В. В. Цехановский, В. Д. Чертовской. 3-е изд., перераб. и доп. Москва: Издательство Юрайт, 2023. 420 с. (Профессиональное образование). ISBN 978-5-534-09324-7. Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. URL: https://urait.ru/bcode/514585
- 2. Стружкин, Н. П. Базы данных: проектирование: учебник для среднего профессионального образования / Н. П. Стружкин, В. В. Годин. Москва: Издательство Юрайт, 2023. 477 с. (Профессиональное образование). ISBN 978-5-534-11635-9. Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. URL: https://urait.ru/bcode/518499
- 3. Нагаева, И.А. Основы алгоритмизации и программирования: практикум: [12+] / И.А. Нагаева, И.А. Кузнецов. Москва; Берлин: Директ-Медиа, 2021. 169 с.: схем. Режим доступа: по подписке. URL: https://biblioclub.ru/
- 4. ...
- 5. ..



Пример заполнения

Отчетный этап

Приложения

Приложение 1 Приложение 2 Приложение 2

