

**НЕГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ** **УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ** **«МОСКОВСКИЙ ФИНАНСОВО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ** **«СИНЕРГИЯ»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Факультет/Институт** |  | информационных технологий |
|  |  |  |
| **Направление/специальность** |  | 09.03.02 Информационные системы и технологии |
| **подготовки:** |  |  |
| **Форма обучения:** |  | очная |
|  |  |  |
|  |  |  |

KЛабораторная работа 1

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **на тему** |  | **Изучение синтаксиса языка SWIFT** | | | | |
| **по дисциплине** | | |  | Программирование под Ios | | |
|  | | | | |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Обучающийся** |  | *Анисимов Глеб Вячеславович* |  |
|  |  |  |  |
| **Группа** |  | ДБИ-301/рки |
|  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Преподаватель** |  | Сибирев И. В. |  |
|  |  |  |  |

Для закрепления изученного синтаксиса была создана простая программа, имитирующая прототип игры.

В создании программы использовались классы, функции и переменные. Также, был создан холст и отрисованы объекты на нем. При помощи замещения функции отслеживания нажатий клавиш, было создано управление игровым объектом, а также возможность прыжка.

A screenshot of a computer program

AI-generated content may be incorrect.

Рисунок - Программный код приложения

A computer screen shot of a code

AI-generated content may be incorrect.

Рисунок - Программный код приложения



Рисунок - Результат работы приложения

В результате создания данного прототипа были закреплены основные темы синтаксиса языка SWIFT.