МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ

«НОВОСИБИРСКИЙ КОЛЛЕДЖ ЭЛЕКТРОНИКИ И ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКИ»

(ГБПОУ НСО «НКЭиВТ»)

**ОТЧЁТ**

**учебной практики по профессиональному модулю**

**ПМ.01. Разработка модулей программного обеспечения для компьютерных систем**

**По специальности:**

**09.02.07 «Информационные системы и программирование»**

**В объеме 72 ч.**

Выполнил(а): студент группы 9ИС-375к

Старостин Л.А.

Проверил: преподаватель

спец. дисциплин Усольцев А.А.

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

Оценка\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Новосибирск 2023г.

**Содержание.**

Автоматически собираемое содержание

**Введение.**

"Game of Life" (Игра Жизни) — это клеточный автомат, придуманный математиком Джоном Конвеем в 1970 году. Игра происходит на бесконечной двумерной сетке клеток, каждая из которых может находиться в одном из двух состояний: живая или мертвая. Состояние клеток обновляется на каждом шаге в зависимости от состояния соседних клеток.

Цель задания — реализовать игру "Game of Life" с текстовым интерфейсом в консоли, так чтобы пользователь мог выбрать начальную конфигурацию клеток, управлять скоростью обновления и завершать игру.

**Обзор используемых средств разработки**

Для написания проекта использовался Visual Studio Code.

**Постановка (формулировка) заданий.**

Язык программирования С. Библиотеки: ncurses для создания текстовых интерфейса в консоли, stdio для работы с потоками ввода-вывода, stdlib для работы с памятью, unistd для работы с операционной системой Unix

**Коды программ с комментариями**























**Тестирование (простое линейное).**

Сначала проводился общий тест - запуск программы с использование файла input.txt и проверка, корректно ли работает код. После этого проверялась функция изменения скорости обновления картинки.

**Заключение.**

В ходе прохождения практики были получены следующие навыки: работа с указателями, динамической памятью, файлами и ознакомление с синтаксисом языка С.