МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

НИЖЕГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ

УНИВЕРСИТЕТ им. Р.Е.АЛЕКСЕЕВА

Институт радиоэлектроники и информационных технологий

Кафедра информатики и систем управления

ОТЧЕТ

по летней практике

РУКОВОДИТЕЛЬ:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Жевнерчук Д.В,\_\_

(подпись)

СТУДЕНТЫ:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Корязин Е.А.  
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Терешин А.В.

(подпись)

\_\_\_20-ИВТ-3\_\_\_\_\_\_\_\_

(шифр группы)

Нижний Новгород 2022

Цель работы

Аннотация

Содержание

[1.Описание игры 4](#_Toc109595478)

[1.1.Игровая доска 4](#_Toc109595479)

[1.2.Правила 4](#_Toc109595480)

[1.3.Фигуры 4](#_Toc109595481)

[2.Выбор технологии и ее обоснование 4](#_Toc109595482)

[3.Структура разработанного приложения 4](#_Toc109595483)

[3.1.Архитектура 4](#_Toc109595484)

[3.1.1.Паттерн MVC 4](#_Toc109595485)

[3.1.2.Обоснование выбора архитектурного паттерна 4](#_Toc109595486)

[3.2.Модель 4](#_Toc109595487)

[3.2.1.Структура модуля 4](#_Toc109595488)

[3.2.2.Основные классы 4](#_Toc109595489)

[3.3.Контроллеры 4](#_Toc109595490)

[3.3.1.Структура модуля 4](#_Toc109595491)

[3.3.2.Основные классы 4](#_Toc109595492)

[3.4.Представление 4](#_Toc109595493)

[3.4.1.Структура модуля 4](#_Toc109595494)

[3.4.2.Основные классы 4](#_Toc109595495)

[4.Алгоритмы игровой логики 4](#_Toc109595496)

[4.1.Фигуры 4](#_Toc109595497)

[4.2.Игровая доска 4](#_Toc109595498)

[5.Алгоритм искусственного интелекта 4](#_Toc109595499)

[6.Минимакс 4](#_Toc109595500)

[7.Оптимизации 4](#_Toc109595501)

[8.Сетевая часть 4](#_Toc109595502)

[9.Заключение 4](#_Toc109595503)

[10.Приложение 4](#_Toc109595504)

[11.Список литературы 4](#_Toc109595505)

# Описание игры

## Игровая доска

## Правила

### Фигуры

# Выбор технологии и ее обоснование

# Структура разработанного приложения

## Архитектура

### Паттерн MVC

### Обоснование выбора архитектурного паттерна

## Модель

### Структура модуля

### Основные классы

## Контроллеры

### Структура модуля

### Основные классы

## Представление

### Структура модуля

### Основные классы

# Алгоритмы игровой логики

## Фигуры

## Игровая доска

# Алгоритм искусственного интелекта

## Минимакс

## Оптимизации

# Сетевая часть

# Заключение

# Приложение

# Список литературы