### СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| ВВЕДЕНИЕ | 4 |
| 1. АНАЛИЗ ИСХОДНЫХ ДАННЫХ И ПОСТАНОВКА ЗАДАЧИ |  |
| * 1. Анализ предметной области и постановка задачи |  |
| * 1. Постановка задачи проектирования |  |
| 1. ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ |  |
| * 1. Алгоритмы работы клиента и сервера |  |
| * 1. Макет пользовательского интерфейса |  |
| * 1. Выбор специального и общесистемного программного обеспечения |  |
| 1. РЕАЛИЗАЦИЯ И ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ |  |
| * 1. Прикладной протокол взаимодействия клиента и сервера |  |
| * 1. Разработка архитектуры |  |
| * 1. Разработка интерфейса |  |
| * 1. Тестирование программного обеспечения |  |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ |  |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ |  |
| ПРИЛОЖЕНИЯ |  |

### ВВЕДЕНИЕ

…

### 1 АНАЛИЗ ИСХОДНЫХ ДАННЫХ

# 1.1 Анализ предметной области и постановка задачи

Целью курсового проекта является создание клиент-серверного программного обеспечения, позволяющего на компьютере сервера управлять сервисами (службами) операционной системы клиента.

…(клиент-серверное приложение, службы)

# 1.2 Выбор специального и общесистемного программного обеспечения

* Язык разработки – C++;

Для разработки приложения был выбран язык программирования C++. Причиной тому послужили его популярность (другие разработчики смогут легче отладить/доработать программу), кроссплатформенность.

* Среда разработки – Bloodshed Dev-C++;

В качестве среды разработки был выбран DEV-C++ по следующим причинам:

* Компилятор GCC (после компиляции программе не требуются дополнительные библиотеки времени выполнения – используется функции из стандартной библиотеки «msvcrt.dll»);
* Оптимальное для автора количество настроек, – меньшее, чем в других IDE;
* Удобное средство автоматического форматирования кода – AStyle.

Тем не менее, некоторым ограничением является то, что редактор среды DEV-CPP не поддерживает кодировку Unicode. В связи с этим, для дальнейшего развития проекта, возможно, потребуется использовать другие среды разработки (например, Code Blocks).

* Средство разработки пользовательского интерфейса – WinAPI.

Данное приложение будет работать на ОС Microsoft Windows (см. пункт выше). Самым универсальным вариантом доступа ко всем функциям данной ОС является интерфейс, предоставляемый ей прикладным программам. К тому же, как и всегда, компания Microsoft старалась максимально сделать WinAPI совместимым со всеми версиями Windows, что является также большим плюсом для использования.

### 2 ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

# 2.1 Функции клиента и сервера

# 2.2 Макет пользовательского интерфейса

# 2.3 Прикладной протокол взаимодействия клиента и сервера

# 2.4 Алгоритм работы клиента и сервера

### 3 РЕАЛИЗАЦИЯ И ТЕСТИРОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

# 3.1 Разработка архитектуры

# 3.2 Разработка интерфейса

# 3.3 Тестирование программного обеспечения

### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

…

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. …

### ПРИЛОЖЕНИЯ…