**СОДЕРЖАНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ 2](#_Toc73662657)

[1. ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ 3](#_Toc73662658)

[1.1 Постановка задачи 3](#_Toc73662659)

[1.2 Обзор предметной области 3](#_Toc73662660)

[2. СИСТЕМНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ 4](#_Toc73662661)

[3. ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ 5](#_Toc73662663)

[3.1 Описание функций и процедур 5](#_Toc73662665)

[4. РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНЫХ МОДУЛЕЙ 6](#_Toc73662671)

[4.1 Описание алгоритмов 6](#_Toc73662673)

[5. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ 7](#_Toc73662675)

[5.1 Функциональные требования 7](#_Toc73662676)

[5.2 Руководство польщователя 7](#_Toc73662677)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 8](#_Toc73662678)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ 9](#_Toc73662679)

# ВВЕДЕНИЕ

Задача курсовой работы - написать программное средство для \*\*\*. Программа предназначена \*\*\*. Цель, которая ставится при написании программы - создать ПО, построенное на основах ООП и STL, предоставляющее пользователю доступный и простой интерфейс.

# ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ

# Постановка задачи

Про наследование, про контейнеры весь бред этот

* 1. **Обзор предметной области**

Рассказать про с++, ооп, что благодаря разработке лучше усвоим материал и пр.

# СИСТЕМНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ



Из основных блоков в программе можно выделить следующие:

1. Блок меню;
2. Блок файловой системы;
3. Блок вывода данных.

Для наглядности была разработана структурная схема основных блоков. (см. рис. 2.1.)

Рисунок

Рисунок 2.1. – Структурная схема

Блок меню отвечает за взаимодействие с пользователем, выводит в консоль список операций: \*\*\*. “Про exceptions”

Блок файловой системы отвечает за чтение и запись данных из файла и в файл.

Последним блоком, является блок вывода данных, к нему относится информация прочтенная из файла и выведенная в консоль.

# ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ



# Описание функций и процедур

Описание методов классов. (код и немного пояснения)



# РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНЫХ МОДУЛЕЙ



# Описание алгоритмов

Описать какую нибудь функцию, наприм удаления:

Начало

Создаем переменную

Ждем ввода в консоль ID

Вызываем функцию find

В случае ненахождения

…

# РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

# 5.1 Функциональные требования

Для нормального функционирования программы требуется:

1. Версия ОС Microsoft Windows 7
2. Процессор 1 GHz или выше.
3. Объем оперативной памяти не менее 500Mb.
4. 5Mb свободного места на жестком диске.

# 5.2 Руководство пользователя

В проекте было реализовано консольное приложение для Windows

Руководство пользователя — документ, назначение которого — предоставить пользователю помощь в использовании ПО. Документ входит в состав технической документации на большинство программных продуктов и, как правило, подготавливается техническим писателем.

При запуске программы пользователя встречает меню с командами.

Нужная операция выбирается путем введения пользователем нужного номера. При некорректном вводе программа выдаст ошибку ( примеры exception).

При вводе “1” - текст+скрин

При вводе “2” -

При вводе “3” -

При вводе “4” -

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе курсового проектирования были решены все задачи, а именно:

* собрана необходимая информация для реализации проекта;
* продумана структура программы;
* реализация проекта;
* тестирование и отладка программы;
* разработка документация.

Была разработана программа «\*\*\*», которая выбранная темой для курсового проектирования.

К разработанной игре было создано руководство пользователя, хотя она имеет интуитивно понятный интерфейс и является максимально простой в использовании.

Разработанная программа запускается на операционных системах семейства Windows начиная с Windows 7 при наличии процессора с т.ч. 1GHz, объема оперативной памяти 500Mb и свободного места на жестком диске 5Mb.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. И.И. Глецевич, В.А. Прытков, А.С. Сидорович - Методическое пособие “ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ МАШИНЫ, СИСТЕМЫ И СЕТИ: ДИПЛОМНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ”
2. [Навроцкий, А. А.](https://libeldoc.bsuir.by/browse?type=author&value=%D0%9D%D0%B0%D0%B2%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%BA%D0%B8%D0%B9%2C+%D0%90.+%D0%90.) - Основы алгоритмизации и программирования в среде Visual C++ : учебно-метод. Пособие
3. Герберт Шилдт - С++ базовый курс
4. c-cpp.ru

***:***

1. М. М. Меженная - ОСНОВЫ КОНСТРУИРОВАНИЯ ПРОГРАММ. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ
2. И.И. Глецевич, В.А. Прытков, А.С. Сидорович - Методическое пособие “ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ МАШИНЫ, СИСТЕМЫ И СЕТИ: ДИПЛОМНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ”
3. Стивен Прата - Язык программирования C++
4. learncpp.com

# ПРИЛОЖЕНИЕ