Содержание

[1 Общиесведения 2](#_Toc92380870)

[1.1 Полное наименование системы и ее условное обозначение 2](#_Toc92380871)

[1.2 Назначение и цели создания Программы 2](#_Toc92380872)

[1.2.1 Назначение Программы 2](#_Toc92380873)

[1.3 Наименование предприятий и их реквизиты 2](#_Toc92380874)

[1.4 Основания для разработки 2](#_Toc92380875)

[2 Основные технические решения 3](#_Toc92380876)

[2.1 Общие сведения 3](#_Toc92380877)

[2.2 Решения по компонентам Программы 3](#_Toc92380878)

[2.2.1 Компоненты Программы 3](#_Toc92380879)

[3 Порядок контроля и приёмки проведённых работ 5](#_Toc92380880)

[3.1 Приемка системы 5](#_Toc92380881)

[3.1.1 Статус приёмочной комиссии 5](#_Toc92380882)

# Общиесведения

Настоящий документ описывает технические решения по созданию программы-игры «Лабиринт».

## Полное наименование системы и ее условное обозначение

Полное наименование:программа-игра«Лабиринт»

Условное обозначение системы: Программа.

## Назначение и цели создания Программы

### Назначение Программы

Назначением Программы является реализация возможности отдыха и саморазвития

Цели создания Программы

Целью создания Программы является задание обеспечить пользователю возможность отдыхать и саморазвиваться.

## Наименование предприятий и их реквизиты

|  |  |
| --- | --- |
| Заказчик: | Лицей Академии Яндекса; |
| Исполнитель: | Ученики Мухаметшин Дамир, Афанасьев Матвей, Андреянов Семён. |

## Основания для разработки

Основанием для выполнения данных работ являются:

* задание Лицей Академии Яндекса;
* личное желание учеников.

# Основные технические решения

## Общие сведения

Программа должна представлять собой программный комплекс, состоящий из следующих основных компонентов:

* Классов врагов;
* Класс главного героя;
* Загрузки текстур и анимаций;
* графический интерфейс общения с пользователем;
* База данных с информацией о прогрессе пользователя.

В создаваемой Программе необходимо предусмотреть возможность пополнения баз данных при получении новой информации.

Используемые технические решения Программы должны учитывать следующие факторы, допущения и ограничения:

* программа, должна функционировать в среде MicrosoftWindows;
* обязательное использование текстур и анимаций
* наличие в Программе базы данных.

## Решения по компонентам Программы

### Компоненты Программы

#### База данных прогресса пользователя.

##### Описание технических решений

База данных прогресса с применением базы данных SQL.

#### База данных затрат калорий при физических нагрузках

#### Графический интерфейс общения с пользователем

##### Назначение

Графический интерфейс общения с пользователем обеспечивает:

* получение данных от пользователя;
* получение обработанных данных пользователем.

##### Состав

Графический интерфейс общения с пользователем включает в себя:

* виджеты Pygame;
* Фоновый рисунок.

##### Описание технических решений

Графический интерфейс общения с пользователем реализован в виде программного кода.

# Порядок контроля и приёмки проведённых работ

## Приемка системы

| **Этап работы** | **Организация – исполнитель работ** | **Состав и результаты работы** |
| --- | --- | --- |
| **1** | **2** | **3** |
| Выдача задания | Лицей Академии Яндекса | Устная форма |
| Процесс создания программы | Ученики | Проект программы |
| Процесс исправления | Лицей Академии Яндекса  Ученики | Работоспособная программа |
| Защита выполненной программы | Лицей Академии Яндекса  Ученики | Финальная ревизия программы |

### Статус приёмочной комиссии

Статус приёмочной комиссии определен действующими локально-нормативными документами Заказчика.