

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования
«Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»
Кафедра информатики

УТВЕРЖДАЮ

И.о зав. кафедрой информатики

_____ Сиротко С.И.

« ____ » _____ 2025 г.

З А Д А Н И Е

к курсовому проекту по дисциплине «Основы алгоритмизации и программирования»

Группа 453503

Студенту Халамову Николаю Андреевичу

1. Тема курсового проекта: Разработка десктопного приложения для интеллектуальной игры на платформе Windows с использованием технологии .Net.

2. Сроки сдачи студентом законченного проекта: 05.06.2025 г.

3. Исходные данные к проекту:

3.1. Описание к выполнению: Разработка программного обеспечения, алгоритмов и написание кода программы для реализации игры с поддержкой одиночного, с другом, с ИИ режимов игры, системы рейтинга, достижений, редактора вопросов, с сохранением данных в глобальной базе данных.

3.2. Язык и среда программирования – C#, Microsoft Visual Studio, WPF, XAML, MySQL;

3.3. Пояснительную записку и графический материал выполнять по СТП БГУИР 01-2024.

3.4. Другие требования уточняются студентом в процессе работы.

4. Содержание расчётно-пояснительной записки (перечень подлежащих разработке вопросов):

Титульный лист. Заполненный бланк задания с приложением. Содержание.

Введение (Актуальность темы курсовой работы; цель и перечень задач, которые планируется решить; детальная постановка задачи)

Названия пп.4.1-4.4 не являются строго утверждёнными для публикации в пояснительной записке и могут быть переименованы студентом с сохранением общего смысла.

4.1. Анализ предметной области (Изучение понятия интеллектуальных компьютерных игр и инструментов для их разработки. Краткий анализ существующих приложений.. Постановка задачи)

4.2. Архитектура игрового приложения. (Структура и архитектура игры. Разбиение программы на компоненты (логика игры, интерфейс, база данных) и алгоритмы, обеспечивающие её работоспособность, поддержка различных режимов игры.)

4.3. Программная реализация игры (Описание и реализация алгоритмов программного обеспечения с учетом выбранной темы курсового проекта)

4.4. Тестирование игрового приложения (Обоснование, описание и проведение тестирования)

Заключение (Выводы по курсовой работе)

Список литературных источников (Перечень литературы и интернет-источников, которые были реально использованы при выполнении курсовой работы)

Приложения (Ведомость документов, листинг программного кода и др.).

5. Консультант по проекту: ассистент кафедры информатики Иванович Владислав Дмитриевич (ауд.111-4 корп.).

6. Дата выдачи задания: 20 февраля 2025 г.

7. Календарный график работы над проектом на весь период проектирования:

№ п/п	Наименование этапов курсового проекта	Срок выполнения этапов проекта	Примечание
1.	1-я опрощенка (пп. 4.1, 4.2)	06.03.2025	30%
2.	2-я опрощенка (пп. 4.3, 4.4)	10.04.2025	60%
3.	3-я опрощенка (заклучение, приложения, графический материал с программным продуктом)	08.05.2025	80%
4.	Сдача курсового проекта на проверку	31.05.2025	100%
5.	Защита курсового проекта	05.06.2025	Согласно графику

Руководитель

Иванович В. Д.

Задание принял к исполнению 20.02.2025

(подпись студента)

Халамов Н. А.
(расшифровка подписи)