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 – С#, 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 опроцентовка (пп. 4.1, 4.2) | 06.03.2025 | 30% |
| 2. | 2-я опроцентовка (пп. 4.3, 4.4) | 10.04.2025 | 60% |
| 3. | 3-я опроцентовка (заключение, 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 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Халамов Н. А.

*(подпись студента) (расшифровка подписи)*