МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Колледж Связи №54

Кафедра информационных систем и программирования

Направление 09.02.07 «Информационные системы и программирование»

Технология программирования

Семестровый проект  
**Игра «Slip Out»**

ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

Исполнитель:

студенты гр. 2ИСП-11-2

Федоров Иван

Носова Елена

Цепков Алексей

Николаенко Николай

Генаев Никита

Маврин Илья

\_\_\_.\_\_\_.\_\_\_\_\_\_

Согласовано:

кафедры ИТ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_.\_\_\_.\_\_\_\_\_\_

1. ВВЕДЕНИЕ

## Наименование продукта

Игра Slip Out.

## Краткая характеристика области применения

Программа ориентирована на широкий круг пользователей и преследует развлекательные цели.

## Краткое описание

## Лето 1989 года. На территории научного городка проживает парень по имени Денис. Его отец полковник госбезопасности, отвечает за безопасность предприятия, сам Денис, хочет идти по стопам отца и готовится к поступлению в военное училище, но одно утро изменит все. Денис должен спасать свою жизнь и жизнь встречающихся ему людей. При этом у него ограничено время и нет пути назад. Его путь больше похож на скольжение в петлю, которая вот-вот сомкнется.

1. ОСНОВАНИЕ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ

## Документ, на основании которого ведется разработка

Индивидуальное задание по дисциплине «Технология программирования».

## Организация, утвердившая документ

Колледж Связи №54

1. НАЗНАЧЕНИЕ РАЗРАБОТКИ

Игра «Slip Out» призвана стимулировать воображение пользователя, помогать в развитии логического мышления, умении предсказывать события и принимать **адекватные** решения. Игра ориентирована на широкий возрастной диапазон пользователей и может также помочь расслабиться и отдохнуть с удовольствием и пользой.

1. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММНОМУ ПРОДУКТУ

## Требования к функциональным характеристикам

### Программа должна корректно интерпретировать и соблюдать следующие основные правила игры:

* Игроку поочерёдно предоставляется множество страниц с разной графикой. (конкретнее - позже)
* Правил, как таковых – не существует. Игрок строит сам себе сюжет посредством выбора действий, заранее прописанных в ячейках ниже.
* существуют 2-4 разных ответа, которые располагаются внизу на поле;
* игра заканчивается при при прохождении или когда игрок закроет окно игры.

### Управление должно осуществляться выбором соответствующих ячеек на поле манипулятором «мышь».

### Ход осуществляется последовательным выбором ячейки с текстовым ответом.

### Программа должна предупреждать о невозможности \*\*\* и сообщать об этом пользователю посредством строки состояния.

## Требования к составу и параметрам технических средств

Для функционирования программы необходим персональный компьютер со следующими минимальными требованиями к составу и параметрам технических средств:

* процессор Intel Pentium или совместимый,
* объем свободной оперативной памяти 3000 Кб,
* объем необходимой памяти на жестком диске 1000 Кб,
* стандартный VGA, HDMI или DVI монитор,
* стандартная клавиатура.
* манипулятор «мышь».

## Требования к информационной и программной совместимости

Программная система должна функционировать под операционной системой семейства Unix, Microsoft Windows Vista или совместимой.

Язык пользовательского интерфейса программы — русский.

Требуется предустановленный интерпретатор Python3.6 или выше, библиотека Pygame.

1. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММНОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ

В комплект документации должен входить документ «Руководство пользователя».

1. ТЕХНИКО-ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Планируется распространять программу как freeware-продукт под MIT License.

1. СТАДИИ И ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Стадия | Результат | Время выполнения |
| Системный анализ | Варианты использования | 16.05 — 18.05 |
| Проектирование и программная реализация | Исходные тексты и исполняемый файл | 20.05 — 04.06 |
| Документирование | Руководство пользователя | 04.05 — 05.06.2019 |
| Сдача документации и проекта | Зачёт/Не зачёт | 06.06.2019 |

1. ПОРЯДОК КОНТРОЛЯ И ПРИЕМКИ

Приемка должна осуществляться в соответствии с документом «Техническое задание».