|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Обозначение* | | | | | *Наименование* | | | | *Дополнитель-ные сведения* | |
|  | | | | | Текстовые документы | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
| БГУИР КП 1–40 01 01 411 ПЗ | | | | | Пояснительная записка | | | | 40 с. | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | | Графические документы | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
| ГУИР.851004-11СА | | | | | Обработка пользовательского ввода. Схема алгоритма | | | | Формат А1 | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  | | | | |  | | | |  | |
|  |  |  |  |  | БГУИР КП I- 40 01 01 411ПЗ | | | | | |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| Изм | Лист | № докум. | Подп. | Дата | Игровое приложение “Тетрис” | Литера | | | Лист | Листов |
| Разраб. | | Синькевич Н.А. |  |  | Т |  |  | 40 | 40 |
| Провер. | | Шульга Е.С |  |  | Кафедра ПОИТ  гр. 851004 | | | | |
|  | |  |  |  |
|  | |  |  |  |

Учреждение образования

«Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники»

Факультет компьютерных систем и сетей

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой ПОИТ

––––––––––––––––––––––––

(подпись)

Лапицкая Н.В. 2020 г.

ЗАДАНИЕ

по курсовому проектированию

Студенту   Синькевич Надежде Александровне ––––––––––

1. Тема работы Игровое приложение “Тетрис”

2. Срок сдачи студентом законченной работы 17.12.2020

3. Исходные данные к работе язык программирования С++, набор базовых функций интерфейсов программирования приложений операционных систем Microsoft Windows WinAPI, среда разработки Microsoft Visual Studio. Реализовать игру в оконном режиме, реализовать возможность перемещения фигур по игровому полю, реализовать возможность остановить игру и возобновить ее позже, реализовать возможность поворота фигур вокруг своей оси.

4. Содержание расчётно-пояснительной записки (перечень вопросов, которые подлежат разработке)

*Введение.*

*1 Анализ прототипов, литературных источников и формирование требований к программному средству.*

*2 Проектирование программного средства.*

*3 Разработка программного средства.*

*4 Руководство пользователя.*

*Заключение, список литературы, ведомость, приложения.*

5. Перечень графического материала (с точным обозначением обязательных чертежей и графиков)

1. Схема программы в формате А1 “ Обработка пользовательского ввода”

6. Консультант по курсовому проекту Шульга Е.С

7. Дата выдачи задания 13.09.2020 г.––   –

8. Календарный график работы над проектом на весь период проектирования (с обозначением сроков выполнения и процентом от общего объёма работы):

раздел 1, введение к 06.10.2020 – 10 % готовности работы;

разделы 2 к 27.10.2020 – 30 % готовности работы;

разделы 3,4 к 17.11.2020 – 60 % готовности работы;

раздел 5, 6 к 01.12.2020 – 90 % готовности работы;

оформление пояснительной записки и графического материала к 08.12.2020 – 100 % готовности работы.

Защита курсового проекта с 01.12 по 26.12 2020 г.

РУКОВОДИТЕЛЬ Шульга Е.С

*(подпись )*

Задание принял к исполнению –––\_\_\_\_––     13.09.2020 г.

*(дата и подпись студента)*