**МІНІСТЕРТСВО ОСВІТИ І НАУКИ, МОЛОДІ ТА СПОРТУ УКРАЇНИ**

Національний університет водного господарства та природокористування

Навчально-науковий інститут автоматики, кібернетики та обчислювальної техніки

Кафедра прикладної математики

**Курсова робота**

на тему:

«Програмна реалізація додатку розв’язання японського кросворду»

Виконав: студент групи

ПМ-21

Болкун Роман

Перевірив: ст. викладач

Жуковський В. В.

Рівне 2017

ЗМІСТ

Оглавление

[Вступ 2](#_Toc482621433)

[Мета розробки 3](#_Toc482621434)

[Висновки 4](#_Toc482621435)

[Список використаної літератури 5](#_Toc482621436)

[Використані Інтернет посилання 6](#_Toc482621437)

# Вступ

Сучасне життя дуже важко собі уявити без сфери IT-технологій. Можна сміливо стверджувати, що більшість людей користуються комп'ютерами у сфері своєї діяльності. Одні для розваг інші для роботи. Важко знайти людину, яка не використовує комп’ютери у своїй діяльності. Дуже важливу роль у житті люди грають розваги. Із приходом IT-технологій вони були перенесені на комп’ютерну площину.

Сьогодні практично кожна людина має на власному комп’ютері декілька встановлених ігор, програм тощо. Також в Інтернеті існують мільйони програм, ігор, додатків створених для цікавого проведення вільного часу.

# Мета розробки

Мета та завдання проекту:

1. розробити бачення програми;
2. розробити архітектурну модель;
3. здійснити вибір технології реалізації;
4. реалізувати необхідний функціонал;
5. провести тестування та випробування системи в реальних робочих умовах;

Представлена програма повинна володіти наступними функціональними можливостями:

1. реєстрація користувача;
2. створення власного кросворду;
3. розв’язання кросворду;
4. таблиця рекордів користувачів ;

# Висновки

# Список використаної літератури

1. Дэвид Фленаган «JavaScript. Подробное руководство, 6-е издание» - Пер. с англ. – СПб: Символ-Плюс, 2012. -1080 с., ил.

# Використані Інтернет посилання