Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Факультет комп’ютерних наук

Курсова робота з дисципліни «Об’єктно-орієнтоване програмування»

на тему: **«\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»**

Виконав:

Студент групи \_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Перевірив:

доцент кафедри штучного інтелекту та програмного забезпечення

Поклонський Е. В.

Харків

2018

**Зміст**

Вступ…..…………………………………………………………………………...3

1 Аналіз……………………………………………………....…………….……...4

1.1 Загальні можливості та опис .….……...…………..….……4

1.2 Опис процесу………………………………………………..…….9

2 Проектування………………………………………………………………..…10

2.1 Використані класи……….……………………………….…………….….10

2.2 Діаграма класів…….……………………………………………………....16

Висновки..………………………………………………………………………..17

Список використаних джерел ……….……...……………...…………………..18

Додаток А Правила ……...……………...…………………..19

**ВСТУП**

**1 Аналіз**

* 1. **Загальні можливості програми та опис ігрового вікна**
  2. **Опис ігрового процесу**

**2 Проектування**

**2.1 Використані класи**

**ВИСНОВКИ**

**Список використаних джерел**

1. Павловська Т.А. С / С ++. Програмування на мові високого рівня. - СПб .: Пітер, 2003. - 461с.
2. Гамма, Р.Хелм, Р. Джонсон, Дж. Вліссідес. Прийоми об'єктно-орієнтованого проектування. Патерни проектування. - СПб: Пітер, 2001. - 368 с.
3. Flappy Bird (гра) [Електронний ресурс]. - Режим доступу: https://ru.wikipedia.org/wiki/Flappy\_Bird
4. Курс SFML [Електронний ресурс]. - Режим доступу:

https://sonarlearning.co.uk/coursepage.php?topic=game&course=sfml

1. Сайт з довідкою по С++ [Електронний ресурс]. - Режим доступу:

http://www.cplusplus.com

**ДОДАТОК А Правила гри**