VILNIAUS UNIVERSITETAS

MATEMATIKOS IR INFORMATIKOS FAKULTETAS

MATEMATINĖS INFORMATIKOS KATEDRA

PRAKTIKOS ATASKAITA

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Praktiką atliko: |  | | | | | | |
| (studento vardas, pavardė) | | | | | (tel nr.) (parašas) | | |
|  | | | | |  | | |
|  | **Informatika, 4 kursas** | | | | | | |
|  | | (studijų programa, pakopa, kursas) | | | | | |
|  | | | | | |  | |
|  | | | | | |  | |
| Praktikos institucija: | | |  | | | | |
|  | | | | | | (organizacijos pavadinimas) | |
|  | | | | | | | |
| Organizacijos praktikos vadovas: | | | |  | | | |
|  | | | | | | (pareigos, vardas, pavardė) | |
|  | | | | | |  | |
| Organizacijos praktikos vadovo įvertinimas: | | | | |  | | |
|  | | | | | | (įvertinimas, parašas) | |
|  | | | | | |  | |
| Universiteto praktikos vadovas: | | | | Lekt. Irmantas Radavičius | | | |
|  | | | | | | (mokslo laipsnis, vardas, pavardė) | |
|  | | | | | |  | |
|  | | | | | |  | |
|  | | | | | | (parašas) | |
|  | | | | | | | |
|  | | | | Ataskaitos įteikimo data | | |  |
|  | | | | Registracijos Nr. | |  | |
|  | | | | Įvertinimas | |  | |
|  | | | |  | | (data, įvertinimas, parašas) | |

Vilnius, 2020

**Turinys**

[Praktikos vietos aprašymas 3](#_Toc38395118)

[Organizacijos pristatymas 3](#_Toc38395119)

[Darbo sąlygos 3](#_Toc38395120)

[Įvadas 4](#_Toc38395121)

[Teorinis-metodinis skyrius 4](#_Toc38395122)

[Tiriamasis-analitinis skyrius 5](#_Toc38395123)

[Išvados 6](#_Toc38395124)

[Pagrindinės išvados 6](#_Toc38395125)

[Darbo privalumai 6](#_Toc38395126)

[Darbo trūkumai 6](#_Toc38395127)

[Įgytos žinios 6](#_Toc38395128)

# Praktikos vietos aprašymas

## Organizacijos pristatymas

## Darbo sąlygos

# Įvadas

**Praktikos tema: ž**aidimų programavimas C# kalba.

**Uždaviniai:**

1. Žaidimų algoritmų pritaikymas
2. C# kalbos įgūdžių tobulinimas

# Teorinis-metodinis skyrius

# Tiriamasis-analitinis skyrius

# Išvados

## Pagrindinės išvados

## Darbo privalumai

## Darbo trūkumai

## Įgytos žinios