# План работ на 2-й семестр 2013-14 учебного года

## Общий план

1. Документация и пересмотр структуры классов.
2. Реализация строительства инженерных сооружений.
3. Расширение графических возможностей интерфейса.
4. Разработка и документирование модели поведения войск в сражении.
5. Программное средство создания конечных автоматов.
6. WEB интерфейс доступа и редактирования базы данных.
7. Искусственный интеллект для управления игровыми ресурсами (АКТЗ) на основе конечных автоматов.
8. Сериалзиция и десериализация сценариев.
9. Создание сценариев для игры.
10. Заполнение базы данных по технике.
11. Добавление новых типов войск.

## Детализация работ по плану

1. Документация и пересмотр структуры классов.
   1. Документировать абстрактный движок игры.
   2. Переработать архитектуру движка с учетом SOLID-принципов.
2. Реализация строительства инженерных сооружений.
3. Расширение абстрактного класса Item.
4. Расширение графических возможностей интерфейса.
   1. Разработать трехмерный WPF-компонент «часы».
   2. Разработать трехмерный WPF-компонент «календарь».
5. Разработка и документирование модели поведения войск в сражении.
   1. Создание сравнительной характеристики модели as-is и as-to-be.
   2. Добавление требуемых параметров и их документация.
6. Программное средство создания конечных автоматов.
   1. Создание интерфейса оконного приложения.
   2. Формирование требуемого набора функций.
   3. Добавление автогенерации кода.
7. WEB интерфейс доступа и редактирования базы данных.
   1. Разговор с преподавателем.
   2. ...
8. Искусственный интеллект для управления игровыми ресурсами (АКТЗ) на основе конечных автоматов.
   1. Формирование модели поведения АКТЗ.
   2. Описание и генерация кода с помощью программы 5-го пункта.
9. Сериализиция и десериализация сценариев.
10. Создание сценариев для игры.
    1. Изучить литературу, касающуюся боев на реке Халхин-Гол в период с середины мая по начало июня 1939 года.
    2. Написать черновики сценариев с учетом игровой модели.
    3. Сформировать файлы сценариев и условия их проведения.
11. Заполнение базы данных по технике.
    1. Добавление минимального количества необходимых типов техники.
12. Добавление новых типов войск.
    1. Расширение игровой модели с учетом изученных материалов.

## План сдачи отчетностей по предметам

### Программирование в .Net

Документация и пересмотр структуры классов.

Реализация строительства инженерных сооружений.

### Практикум на ЭВМ

Расширение графических возможностей интерфейса. (Часы и календарь)

Средство описания сценариев (стратегий) – визуальное средство редактирования ... .

### Основы WEB-программирования

WEB интерфейс доступа и редактирования базы данных.

### Моделирование информационных процессов

Разработка и документирование модели поведения войск в сражении.

### Теория автоматов

Программное средство создания конечных автоматов.

Искусственный интеллект для управления игровыми ресурсами на основе конечных автоматов.

## Календарный план

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Наименование работы** | **Срок начала** | **Срок  окончания** | **Процент готовности** |
| Документировать абстрактный движок игры (1a) | 10.03.2014 | 27.03.2014 | 0 |
| Переработать архитектуру движка с учетом  SOLID-принципов (1b) | 28.03.2014 | 25.04.2014 | 0 |
| Реализация строительства инженерных сооружний (2) | 01.04.2014 | 18.04.2014 | 0 |
| Расширение графических возможностей интерфейса (3) | 10.03.2014 | 16.04.2014 | 0 |
| Создание сравнительной характеристики  модели as-is и as-to-be (4a) | 01.04.2014 | 29.04.2014 | 0 |
| Расширение моделей поведения войск (4b) | 30.04.2014 | 19.05.2014 | 0 |
| Создание интерфейса и формирование требуемого набора функций для программного средства создания конечных автоматов (5a,5b) | 19.03.2014 | 17.04.2014 | 0 |
| Добавление автогенерации кода для средства создания конечных автоматов (5c) | 18.04.2014 | 16.05.2014 | 0 |
| WEB интерфейс доступа  и редактирования базы данных (6) | 06.03.2014 | 20.05.2014 | 0 |
| Формирование модели поведения АКТЗ (7a) | 25.03.2014 | 11.04.2014 | 0 |
| Описание и генерация искусственного интеллекта с помощью программы создания конечных автоматов (7b) | 19.05.2014 | 27.05.2014 | 0 |
| Сериализиция и десериализация сценариев (8) | 27.05.2014 | 13.06.2014 | 0 |
| Изучение материалов о событиях (9a) | 10.04.2014 | 07.04.2014 | 0 |
| Добавление необходимых элементов для сценариев (9b) | 08.04.2014 | 06.05.2014 | 0 |
| Формирование условий проведения сценария (9c) | 17.04.2014 | 06.05.2014 | 0 |
| Добавление минимального количества  необходимых типов техники (10) | 07.05.2014 | 26.05.2014 | 0 |
| Расширение игровой модели  с учетом изученных документов (11) | 20.05.2014 | 06.06.2014 | 0 |

## Недельные планы

### Недельный план (10.03.2014 – 17.03.2014)

Михаил:

1. ~~Оснастить исчерпывающими комментариями не менее пяти классов абстрактного движка игры.~~
2. ~~Подготовить доклад по материалу книги «Танки на Халхин-Голе». Тема: Ход боевых действий в период с конца мая по начало июня.~~

### Недельный план (17.03.2014 – 24.03.2014)

Михаил:

1. ~~Построить диаграммы классов абстрактного движка.~~
2. ~~Оснастить исчерпывающими комментариями все классы абстрактного движка игры.~~
3. ~~Подготовить доклад по материалу книги «Танки на Халхин-Голе».Тема: Боевой состав войск, принимавших участие в боевых действий в период с конца мая по начало июня.~~

### Недельный план (25.03.2014 – 31.03.2014)

Михаил:

1. Написать доклад на тему «Командование на Халхин-голе»
2. ~~Переписать комментарии абстрактного движка для уточнения предназначения каждого класса.~~
3. ~~Предоставить минимальный список функций, необходимых для реализации оконного приложения создания конечных автоматов.~~
4. ~~С учетом полученных знаний сформулировать типы поведений различных АКТЗ.~~

Виктор:

1. Интегрировать в игровой интерфейс шаблон для отображения часов и даты
2. ~~Написать интерфейс для программы по созданию конечных автоматов.~~

### Недельный план (01.04.2014 – 07.04.2014)

Михаил и Виктор:

1. Написать доклад «принципы SOLID». Включить в него список противоречий с текущим состоянием движка (ПЕРЕСМОТР ОТЧЕТНОСТИ).
2. ~~Вкратце задокументировать as-is модели поведения войск в сражении.~~
3. Подготовить итоговый доклад по теме «Майские бои на Халхин-голе. Проект сценария».
4. ~~Написать ряд функций для оконного приложения по созданию конечного автомата.~~
5. Описать базовую модель поведения АКТЗ в виде конечного автомата.

### Недельный план (08.04.2014 – 14.04.2014)

1. Описать и включить в доклад для каждого интерфейса движка соответствие с принципами SOLID (ПЕРЕСМОТР ОТЧЕТНОСТИ).
2. ~~Описать модель as-is для модели боевого взаимодействия.~~
3. ~~Написать все функции для оконного приложения по созданию конечного автомата.~~
4. ~~Сформулировать список недочетов боевой модели игры.~~

### Недельный план (15.04.2014 – 21.04.2014)

1. ~~Описать и предъявить преподователю черновой вариант измененного движка с учтом SOLID принципов.~~
2. ~~Написать первое приближение боевой модели as-to-be.~~
3. ~~Разработать оконное приложение, на котором можно будет описать произвольный автомат.~~

### Недельный план (22.04.2014 – 28.04.2014)

1. ~~Дополнить модель as-to-be исправлением недочетов боевой модели.~~
2. Рассмотреть и описать возможные способы автоматической генерации кода.
3. Сформировать файлы сценариев.

### Недельный план (29.04.2014 – 5.05.2014)

1. Доделать недоделанное