

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені Тараса Шевченка  
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ  
**Кафедра програмних систем і технологій**

Дисципліна  
**«АНАЛІЗ ВИМОГ ДО ПРОГРАМНОГО  
ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ»**

**Лабораторна робота № 4**  
**«РОЗРОБКА СЦЕНАРІЮ РОБОТИ СИСТЕМИ»**  
**на тему:**  
**«Автоматизована система безготівкових електронних платежів»**

Виконав:	Гоша Д.О	Перевірів:	Юрчук І. А.
Група	ІПЗ-23	Дата перевірки	
Форма навчання	Денна	Бали	
Спеціальність	121		
2022			

**Мета:** Вивчення бізнес-правил, алгоритмів та сценаріїв роботи ми будемо виконувати, створюючи сценарій роботи відео-іграшки мовою програмування Scratch.

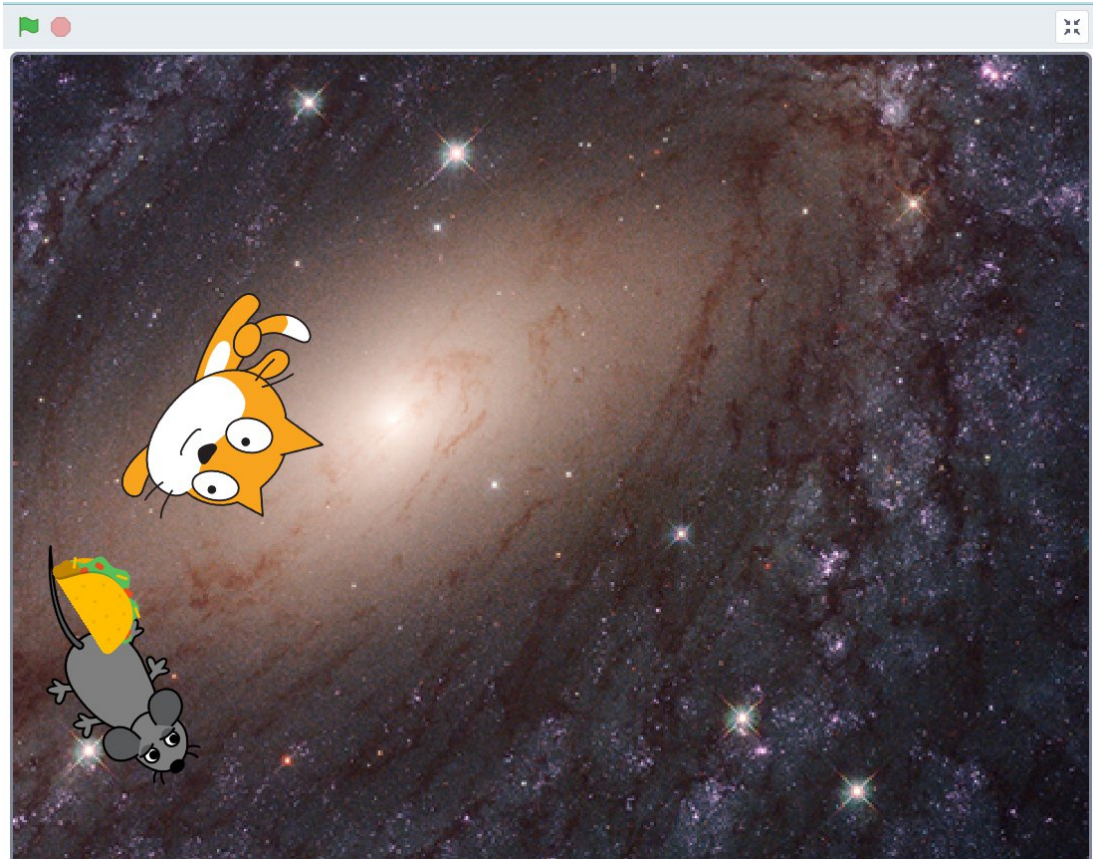
### 1. Завдання:

- a. Підключитися до платформи онлайн курсів Prometheus та зреєструватися на курс CS50.
- b. Прослухати лекцію №0.
- c. Виконати завдання до лекції.
- d. Створена відео-гра має відповідати всім вимогам лекції.
- e. Відео-гра повина містити відповідні інструкції для користувачів, мати підказки, а також інтуїтивно зрозумілий інтерфейс.
- f. Гру треба надати лектору згідно зазначених вимог (Мудл чи ГуглДиск, або на поштову скриньку викладача за згодою викладача) до наступної практичної роботи.
- g. Виконати моделювання за допомогою мови моделювання BPMN.

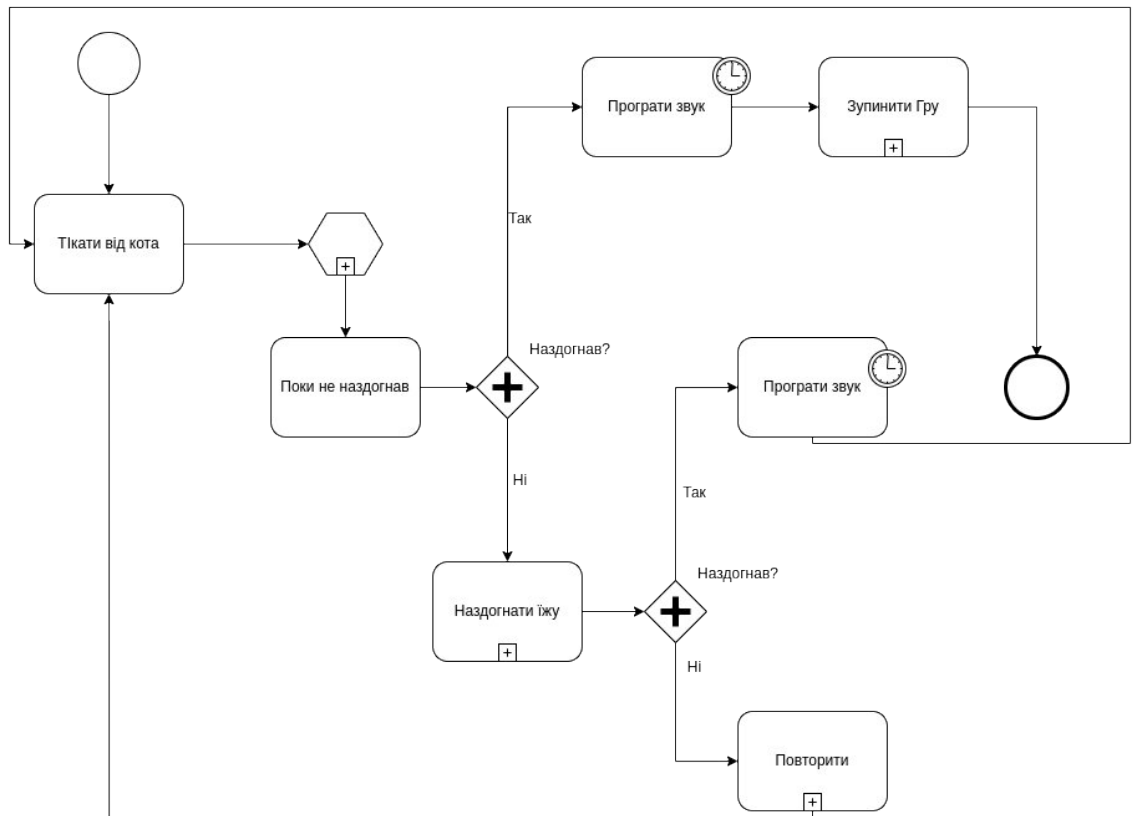
### 2. Виконання завдання:

#### a. Скріншоти гри:





## в. Моделювання BPMN:



Діаграма bpmn 1

### **3. Висновок:**

Тема моєї гри це доганлки де кіт рухається, з меншою швидкістю від миші. Задача миші, навздоганяти їжу. Гра закінчується , якщо кіт дожене мишу, програється звук програшу. Якщо ж миша буде успішно тікати, програється звук успіху, якщо миша наздожене їжу, програється звук харчування.

Також було проведено моделювання за допомогою мови моделювання BPMN, у вигляді діаграми.