

Содержание

Введение	4
1 Анализ задачи.....	6
1.1 Постановка задачи.....	6
1.2 Инструменты разработки	7
1.3 Требования к приложению	7
2 Проектирование задачи	9
2.1 Организация данных	9
2.2 Процессы	9
2.3 Описание внешнего пользовательского интерфейс	9
3 Реализация.....	12
3.1 Структура программы.....	13
3.2 Спецификация программы	16
4 Тестирование	20
5 Руководство пользователя.....	22
5.1 Общие сведения о программном продукте.....	22
5.2 Инсталляция.....	22
Заключение.....	25
Список использованных источников	26
Приложение А Листинг программы.....	27

						КП 2-40 01 01.35.40.22.24 ПЗ		
Изм.	Кол	Лист	№ док	Подпись	Лпмтп			
Разраб.		Щцльга С.А.				Разработка игрового приложения «Кто из нас Гроссмейстер?»	Стадия	Лист
Пров.		Снарская В.Я.						З
								70
Н. контр.							УО ГГПК	
Утв.								