**РЕФЕРАТ**

Курсовой проект: с., табл., рис., ист., прил.

Ключевые слова: ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, ПРОГРАММНЫЙ ПРОДУКТ, ИНТЕРФЕЙС, ИГРОК, ИНФОРМАЦИЯ, РЕАЛИЗАЦИЯ, СОЗДАНИЕ, СПРАВОЧНИК, ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Цель курсового проекта – создание программного продукта «Приложение «Sudoku», который должен предоставлять возможность решить головоломку «Sudoku», а также вести статистику сыгранных игр.

Объектом исследования является структура игрового приложения. Предмет исследования – программные средства для создания игрового приложения.

В первом разделе проанализированы исходные данные, актуальность и цель курсового проекта.

Во втором разделе в результате изучения справочной литературы по программированию описано формирование структуры проекта, схема программы, выбор инструментальных средств разработки, а также произведено алгоритмическое обеспечение проекта.

В третьем разделе проведена реализация и тестирование программного обеспечения.

Приведенный в работе расчетно-аналитический материал объективно отражает состояние исследуемого процесса, а все заимствованные из литературных и других источников теоретические, методологические и методические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

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

подпись учащегося