МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ

ФЕДЕРАЦИИ

ФГБОУ ВО «ДонНТУ»

Факультет Интеллектуальных систем и программирования

Кафедра «Программная инженерия» им. Л.П. Фельдмана

Лабораторная работа №5

по курсу: «Профессиональная практика программной инженерии»

по теме: «Разработка ручной документации»

Выполнил:

ст. гр. ПИ-21в

Якубенко В.В.

Проверил:  
Филипишин Д.А.

ДОНЕЦК – 2025

Тема

Вариант 25. WorldOfTanks (или аналог (с управлением техникой). Обязательно учесть связь с Steam);

**Цель работы:** получить практические навыки в разработке справочного руководства в форматах CHM и HTA.

**Задание к лабораторной работе:**

Разработать документацию пользователя вручную в форматах CHM, HTA или аналогичном (также разрешено использовать PowerPoint и его аналоги) на основе ранее подготовленного описания модулей из лабораторной работы №1. Если ролей несколько, то следует их разграничить внутри руководства.

Обязательно описать использование всех модулей. Текст необязательно делать достоверным, но добавить по нескольку предложений для каждого с картинками-примерами.

Ссылка на репозиторий: <https://github.com/Virus1es/MyWarThunder>

**Документация в формате HTML Application:**

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<title>ChatGPT-N - Документация</title>

<meta charset="UTF-8">

<HTA:APPLICATION

ID="ChatGPTNDoc"

APPLICATIONNAME="ChatGPT-N Documentation"

BORDER="thin"

BORDERSTYLE="normal"

CAPTION="yes"

SHOWINTASKBAR="yes"

SINGLEINSTANCE="yes"

SYSMENU="yes"

WINDOWSTATE="normal"

/>

<style>

body {

font-family: Arial, sans-serif;

margin: 20px;

line-height: 1.6;

}

h1 {

color: #2c3e50;

}

h2 {

color: #34495e;

margin-top: 20px;

}

h3 {

color: #2980b9;

margin-top: 15px;

}

p {

margin-bottom: 15px;

}

code {

background-color: #f4f4f4;

padding: 2px 4px;

border-radius: 4px;

}

pre {

background-color: #f4f4f4;

padding: 10px;

border-radius: 4px;

overflow-x: auto;

}

</style>

</head>

<body>

<h1>Краткое описание проекта MyWarThunder</h1>

<p>Проект MyWarThunder - разработка игры, в которой будет понятный

интерфейс, а также увлекательный геймплей. Реализация модулей для

управления техникой и стрельбы из неё. Обеспечение кроссплатформенной

доступности приложения (ПК, Playstation, Xbox). Он включает в себя

несколько модулей, каждый из которых отвечает за определённый

функционал, что делает его гибким и адаптивным под нужды

пользователей.</p>

<p>Основные модули проекта включают:</p>

<ul>

<li><p><code>CommInGame</code> — для разговоров игроков между собой как

в бою так и в лобби.</p></li>

<li><p><code>SteamConnect</code> — для соединения клиента игры с

возможностями Steam.</p></li>

<li><p><code>Aiming</code> — для различных действий связанных с

прицеливанием.</p></li>

<li><p><code>DamageSystem</code> — для различных идентификаций

повреждений на технике.</p></li>

<li><p><code>Gunfire</code> — для выполнения выстрела с различного

вооружения на технике.</p></li>

<li><p><code>ReloadControl</code> — для перезарядки орудий на

технике</p></li>

<li><p><code>WeaponsControl</code> — для упрвления вооружением(выбор,

управление, индикация) на технике.</p></li>

<li><p><code>CameraControl</code> — для упрвления камерой во время

управления техникой.</p></li>

<li><p><code>FlapControl</code> — для управления закрылками во время

полёта на самолётах.</p></li>

<li><p><code>VehicleMoving</code> — для управления техникой во вермя

движения.</p></li>

<li><p><code>SuspensionControl</code> — для управления подвеской во

вермя движения на танке.</p></li>

<li><p><code>UserInterface</code> — для лучшего ориентирования в игре

для пользователя.</p></li>

</ul>

<h1>Сценарии использования</h1>

<h2>Сценарий 1: Перевод пользователя на нужный канал связи с

союзниками</h2>

<p>В этом сценарии используется модуль <code>CommInGame</code> для

перевода пользователя на нужный канал связи с союзниками.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля CommInGame

comm\_in\_game = CommInGame()

# Перевод пользователя на нужный канал связи с союзниками

choose\_chanel = &quot;Отряд&quot;

ChooseChat(choose\_chanel)

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода пользователь будет перенаправлен в чат

со своим отрядом.</p>

<h2>Сценарий 2: Общение между игроками (<code>CommInGame</code>)</h2>

<p>Этот сценарий демонстрирует использование модуля

<code>CommInGame</code> для организации общения между игроками.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля CommInGame

comm\_module = CommInGame()

# Отправка сообщения игроку

player1\_id = &quot;player1&quot;

player2\_id = &quot;player2&quot;

message = &quot;Враг справа!&quot;

comm\_module.send\_message(player1\_id, player2\_id, message)

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода будет отправлено сообщение "Враг

справа!" от игрока player1 игроку player2.</p>

<h2>Сценарий 3: Подключение к Steam (<code>SteamConnect</code>)</h2>

<p>Сценарий иллюстрирует подключение клиента игры к возможностям

Steam.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля SteamConnect

steam\_module = SteamConnect()

# Подключение к Steam

steam\_module.connect()

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода произойдет попытка подключения к

Steam.</p>

<h2>Сценарий 4: Действия прицеливания (<code>Aiming</code>)</h2>

<p>Этот сценарий демонстрирует использование модуля <code>Aiming</code>

для управления прицеливанием.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля Aiming

aiming\_module = Aiming()

# Установка прицела на цель

target\_position = (100, 50, 20) # (x, y, z) координаты цели

aiming\_module.set\_target(target\_position)

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода будет произведена установка прицела на

указанную цель.</p>

<h2>Сценарий 5: Система повреждений (<code>DamageSystem</code>)</h2>

<p>Сценарий показывает применение модуля <code>DamageSystem</code> для

определения и обработки повреждений техники.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля DamageSystem

damage\_system = DamageSystem()

# Получение информации о броне

armor\_type = &quot;IS-2\_armor&quot;

armor\_thickness = damage\_system.get\_armor\_thickness(armor\_type)

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода будет получена толщина брони указанного

типа.</p>

<h2>Сценарий 6: Ведение огня (<code>Gunfire</code>)</h2>

<p>Этот сценарий демонстрирует использование модуля <code>Gunfire</code>

для осуществления выстрела.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля Gunfire

gunfire\_module = Gunfire()

# Выполнение выстрела (после необходимой подготовки)

gun\_id = &quot;gun\_100mm&quot; #Предполагаем что есть код для подготовки(зарядки, выбор оружия и тд.)

gunfire\_module.fire(gun\_id)

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода будет произведен выстрел из указанного

орудия.</p>

<h2>Сценарий 7: Управление перезарядкой

(<code>ReloadControl</code>)</h2>

<p>Сценарий иллюстрирует использование модуля <code>ReloadControl</code>

для управления процессом перезарядки орудий.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля ReloadControl

reload\_module = ReloadControl()

# Начало перезарядки

gun\_id = &quot;gun\_100mm&quot;

reload\_module.start\_reload(gun\_id)

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода будет запущена перезарядка указанного

орудия.</p>

<h2>Сценарий 8: Управление вооружением

(<code>WeaponsControl</code>)</h2>

<p>Сценарий показывает использование модуля <code>WeaponsControl</code>

для управления вооружением.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля WeaponsControl

weapons\_control = WeaponsControl()

# Выбор оружия

weapon\_id = &quot;gun\_100mm&quot;

weapons\_control.select\_weapon(weapon\_id)

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода будет выбрано указанное оружие.</p>

<h2>Сценарий 9: Управление камерой (<code>CameraControl</code>)</h2>

<p>Сценарий иллюстрирует использование модуля <code>CameraControl</code>

для управления камерой.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля CameraControl

camera\_control = CameraControl()

# Переключение вида камеры (например, от третьего лица к первому)

camera\_control.switch\_view\_mode()

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода будет произведено переключение вида

камеры.</p>

<h2>Сценарий 10: Управление закрылками (<code>FlapControl</code>)</h2>

<p>Сценарий демонстрирует использование модуля <code>FlapControl</code>

для управления закрылками самолёта.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля FlapControl

flap\_control = FlapControl()

# Установка положения закрылков (например, для взлёта)

flap\_control.set\_flaps(&quot;takeoff&quot;)

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода положение закрылков будет установлено

для взлета.</p>

<h2>Сценарий 11: Управление движением техники

(<code>VehicleMoving</code>)</h2>

<p>Сценарий иллюстрирует использование модуля <code>VehicleMoving</code>

для управления движением техники.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля VehicleMoving

vehicle\_moving = VehicleMoving()

# Начало движения вперед

vehicle\_moving.move\_forward()

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода техника начнет двигаться вперед.</p>

<h2>Сценарий 12: Управление подвеской

(<code>SuspensionControl</code>)</h2>

<p>Сценарий показывает использование модуля

<code>SuspensionControl</code> для управления подвеской танка.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля SuspensionControl

suspension\_control = SuspensionControl()

# Изменение жесткости подвески (пример)

suspension\_control.set\_stiffness(&quot;hard&quot;)

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода жесткость подвески будет установлена на

"hard".</p>

<h2>Сценарий 13: Пользовательский интерфейс

(<code>UserInterface</code>)</h2>

<p>Этот сценарий демонстрирует использование модуля

<code>UserInterface</code> для управления пользовательским

интерфейсом.</p>

<pre class="python"><code># Инициализация модуля UserInterface

ui\_module = UserInterface()

# Отображение сообщения на экране

message = &quot;Внимание! Атака!&quot;

ui\_module.show\_message(message)

</code></pre>

<p>В результате выполнения кода на экране будет отображено сообщение

"Внимание! Атака!".</p>

</body>

</html>

**Скриншоты:**



























