**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДВНЗ «КРИВОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ»  
КРИВОРІЗЬКИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ ІНСТИТУТ**

Кафедра інформатики і прикладної математики

**ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №2**

**ТЕМА:** «**Технічне завдання**»

Виконав: Пірогов Владислав

група І-15

Перевірив: Головко В.О.

м. Кривий Ріг

2016

Технічне завдання

Дата 02.02.2016

клієнт Р.Н.Дубан

Ім'я проекту «Пожежники»

Створив Пірогов Влад

Резюме:

Дана програма служить для розваги користувача та розвитку

Основні завдання: З верхньої частини вікна рухається вниз певну кількість об'єктів Y, гравець повинен "зловити" всі об'єкти. Інакше гравець програє.

Додаткові завдання (ті, реалізація яких не обов'язкова і скрутна): прискорення падаючих об'єктів, об'єкт пастка - гравець програє якщо зловить.

Обсяг проекту:

Інвентар:

• Вікно з фоном

• Лічильник часу

• Об'єкт (X): Графічно відображається: батут розміром 1/8 вікна. Рухається по осі.Ох

• Об'єкт (Y): Графічно відображається: падаюча людина розміром дорівнює батуту. Рухається зверху в низ

• Об'єкт пастка: Графічно відображається: камінь розміром 1/8 вікна. Рухається зверху в низ.

Дії:

Спіймати - нижні координати Об.Y або Об. Пастка співпадуть з верхніми координатами Об.Х. Наслідок : якщо зловити Об.Y він знищитися якщо його координати співпадуть з кінцем вікна гра закінчитися. Якщо зловити Об. Пастка гра закінчитися.

Умови перемоги: гравець повинен грати 5 хвилин

Графіки робіт

|  |  |
| --- | --- |
|  | Приблизний час |
| Отримання завдання. Постанова технічного завдання |  |
| Опрацювання теоретичних відомостей |  |
| Робота над завданням |  |
| Підготовка документацій та захисту |  |
| Здача роботи |  |

Прийняття

Замовник Виконавець

Назва компанії

Ф.І.По батькові

Титул

Підпис клієнта\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Підпис Виконавця\_\_\_\_\_\_\_\_

Дата :