Министерство образования и науки Пермского края

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«ПЕРМСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ИМЕНИ Н.Г. СЛАВЯНОВА»

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**К курсовому проекту**

**По МДК 04.02 Веб-программирование**

**Тема: Создание веб-новеллы «Мирсвет. Коллективный сеанс»**

Работу выполнили:

студенты группы СА-23/1к

Широков Платон Сергеевич  
Санников Матвей Максимович  
Проверил преподаватель:

Лиштван Александра Алексеевна

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ оценка

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ подпись

Пермь 2025

**СОДЕРЖАНИЕ**

[Введение 3](#_Toc167301197)

[Основная часть 4](#_Toc167301198)

[Подготовка учебного материала 4](#_Toc167301199)

[Физическая схема 5](#_Toc167301200)

[Дизайн 6](#_Toc167301201)

[Цветовая схема 8](#_Toc167301202)

[Шрифт 11](#_Toc167301203)

[Разработка стиля сайта 12](#_Toc167301204)

[Верстка 13](#_Toc167301205)

[Тестирование 14](#_Toc167301206)

[Заключение 15](#_Toc167301207)

[Список использованных источников 16](#_Toc167301208)

[Приложение А 17](#_Toc167301209)

[Приложение Б 18](#_Toc167301210)

# ВВЕДЕНИЕ

Визуальная новелла — это интерактивный жанр компьютерных игр, который сочетает в себе элементы повествования, художественного оформления и взаимодействия с пользователем. Цель данного курсового проекта — разработать визуальную новеллу с использованием технологий HTML и CSS, что позволит создать увлекательный и интерактивный опыт для пользователей.

Цель: создать веб-новеллу используя HTML и CSS

Задачи:

1. Разработка сценария и структуры сюжета.
2. Создание графических ресурсов (иллюстрации, фоны).
3. Реализация пользовательского интерфейса с помощью HTML и CSS.
4. Тестирование и отладка проекта.
5. Оформить отчет по курсовой работе.

# ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

**Подготовительный этап разработки сайта**

**Цель проекта**

Создание полноценной визуальной новеллы, которая включает в себя сюжет, графику и интерактивные элементы

# Актуальность проекта

С развитием цифровых технологий и увеличением интереса к интерактивным формам искусства, визуальные новеллы становятся все более популярными. Они позволяют авторам рассказать свои истории, а игрокам — принимать участие в сюжете, что делает данный жанр уникальным. Создание визуальной новеллы на HTML предоставляет возможность изучить основы веб-разработки и взаимодействия с пользователем.

**Технические и программные средства**

Для создания веб-сайта были выбраны следующие программные средства:

1. HTML: Для структурирования контента.
2. CSS: Для стилизации элементов и создания интерфейса.
3. Браузер: Microsoft Edge
4. Текстовый редактор: Sublime Text

# Описание проекта *Мирсвет: Коллективный Сеанс — это интерактивная визуальная новелла в жанре психологического хоррора. Игрок в роли журналистки-расследователя погружается в тайны заброшенного санатория, где когда-то проводились эксперименты над сознанием. Каждое принятое решение приближает к одной из четырёх концовок, раскрывая истинную цену страха, памяти и правды.*

***Основные компоненты проекта***

* ***Сюжет  
  Интерактивная история из четырёх глав с ветвящимися выбором и несколькими финалами. Повествование строится вокруг противостояния героини и коллективного разума «Пациента 23»; у игрока есть возможность сохранить доказательства, уничтожить их или слиться с туманным сознанием санатория.***
* ***Графика  
  Иллюстрации коридоров, лабораторий и ключевых предметов (дневник, аппарат «Сеанс», амулет) поддерживают атмосферу тревожного забвения. Анимированные эффекты затемнения, свет фонарика и статический «шум» усиливают чувство присутствия.***
* ***Интерфейс  
  Простая навигация на HTML5 + CSS3: фиксированное меню-хедер, кнопки-выборы под каждым абзацем, адаптивная вёрстка под десктоп и мобильные устройства. Игрок мгновенно понимает, куда нажать, чтобы исследовать локации, вернуться к прежнему экрану или начать новую ветку.***

***Таким образом, проект сочетает лаконичный интерфейс, атмосферное визуальное оформление и нелинейный сюжет, позволяя каждому игроку прожить собственную версию кошмара санатория «Мирсвет».***

# Физическая схема

После обработки материала была определена физическая схема сайта (Таблица 1) и логическая (Приложение А).

Таблица 1 – Физическая схема

|  |  |
| --- | --- |
| Название страницы | Название файла страницы |
| Главная | Index.html |
| Оглавление | chapters.html |
| Об игре | about.html |
| Об авторах | authors.html |
| Концовка A (Забвение) | other/pages/endings/endA.html |
| Концовка B (Анонимное разоблачение) | other/pages/endings/endB.html |
| Концовка C (Симбиоз с туманом) | other/pages/endings/endC.html |
| Концовка D (Цена правды) | other/pages/endings/endD.html |

# Дизайн

**Макет**

Для данного веб-сайта был выбран предложенный шаблон. (рис. 1)



**Рисунок 1** – Шаблон веб-сайта