МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Учреждение образования

«Гродненский государственный университет имени Янки Купалы»

Факультет математики и информатики

Кафедра современных технологий программирования

МИСЬКЕВИЧ АЛЕКСАНДР ЯРОСЛАВОВИЧ

**РЕАЛИЗАЦИЯ ВЕБ-САЙТА ПО МОТИВАМ ИГРЫ «ГВИНТ»**

Дипломная работа

студента 5 курса специальности

1-40 01 01 «Программное обеспечение информационных технологий»

дневной формы получения образования

|  |  |
| --- | --- |
| «Допустить к защите»  Заведующий кафедрой  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Рудикова Л.В.  \_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2015 г. | Научный руководитель  Антоник Денис Владимирович,  старший преподаватель кафедры современных технологий программирования |

Гродно 2015

**РЕЗЮМЕ**

Миськевич Александр Ярославович

Реализация веб-сайта по мотивам игры «Гвинт».

 ?? страниц, ?? иллюстраций, ?? таблиц, ?? графиков и ?? использованных литературных источников.

Ключевые слова – клиент-серверное веб-приложение, игра «Гвинт», карта, поле, ход, пас, количество очков.

Цель дипломной работы – разработать приложение для игры в «Гвинт».

Предмет исследования – система взаимодействия клиента и сервера по протоколу Http и WebSocket.

Методы исследования – методы объектно-ориентированного анализа и проектирования и программирования.

Проект представляет собой сайт для игры в «Гвинт». Приложение позволяет играть пользователям парами.

**SUMMARY**

Miskevich Alexander Yaroslavovich.

Implementation based on the website of the game "gvint". ?? pages ?? illustrations, ?? tables ?? graphs and ?? used literature sources.

Keywords - client-server web application game "Gvint" card box, move, pass, score.

The aim of the thesis - to develop an application for playing "Gvint".

Subject of research - the customer interaction system and server protocol Http and WebSocket.

Research methods - methods of object-oriented analysis and design and programming.

The project is a site for playing "Gvint". The application allows users to play in pairs.

**СОДЕРЖАНИЕ**

ПЕРЕЧЕНЬ УСЛОВНЫХ ОБОЗНАЧЕНИЙ

ПО – программное обеспечение.

ВВЕДЕНИЕ

Цель дипломной работы – разработать приложение для игры в «Гвинт».

Предусмотрено решение следующих задач:

* Исследовать представленные на рынке решения.
* Выявить актуальность разработки приложения.
* Выбрать архитектуру приложения.
* Спроектировать серверную часть.
* Спроектировать клиентскую часть.
* Выбрать средства реализации.
* Реализовать серверную часть.
* Протестировать серверную часть.
* Разработать мокап клиентской части.
* Реализовать клиентскую часть.
* Протестировать клиентскую часть.