Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Волгоградский государственный технический университет»

Факультет электроники и вычислительной техники

Кафедра «Программное обеспечение автоматизированных систем»

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**к курсовой работе**

по дисциплине «Объектно-ориентированный анализ и программирование»

на тему: «Проектирование и реализация программы с использованием объектно-ориентированного подхода»

(индивидуальное задание – вариант № 21\_02)

Студент: Шеху А.У.

Группа: ПрИн-367

Работа зачтена с оценкой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ «      » \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20      г.

Руководитель проекта, нормоконтроллер \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Литовкин Д.В.

Волгоград 2022 г.

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Волгоградский государственный технический университет»

Факультет электроники и вычислительной техники

Направление 09.03.04 «Программная инженерия»   
Кафедра «Программное обеспечение автоматизированных систем»

Дисциплина «Объектно-ориентированный анализ и программирование»

Утверждаю

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Орлова Ю.А.

**ЗАДАНИЕ**

**на курсовую работу**

Студент: Шеху А.У.

Группа: ПрИн-367

1. Тема: «Проектирование и реализация программы с использованием объектно-ориентированного подхода» (индивидуальное задание – вариант №21\_02)

Утверждена приказом от «24» января 2021г. № 101-ст

2. Срок представления работы к защите « 04 »   июня  2021 г.

3. Содержание пояснительной записки:

формулировка задания, требования к программе, структура программы, типовые процессы в программе, человеко-машинное взаимодействие, код программы и модульных тестов

4. Перечень графического материала:

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

5. Дата выдачи задания «12» февраля 2021 г.

Руководитель проекта: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Литовкин Д.В.

Задание принял к исполнению: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Шеху А.У.

«12» февраля 2021 г.

**Содержание**

[1. Формулировка задания 4](#_Toc96074541)

[2. Нефункциональные требования 4](#_Toc96074542)

[3. Первая итерация разработки 4](#_Toc96074543)

[3.1. Формулировка упрощённого варианта задания 4](#_Toc96074544)

[3.2. Функциональные требования (сценарии) 4](#_Toc96074545)

[3.3. Словарь предметной области 4](#_Toc96074546)

# Формулировка задания

Правила игры «Шарики»:

* Игра происходит на прямоугольном стакане  NxM заполнен шариками разного цвета.
* Можно взрывать цепочки из шариков одного цвета, находящихся рядом друг с другом. При этом шарики, находящиеся выше, падают вниз.
* Цель игры - оставить на поле как можно меньше шариков.
* Через определённые промежутки  времени порождается новый нижний ряд шариков.

**Подвариант 1 (низкий уровень).**

Вариативность:  Предусмотреть возможность создания новых шариков со специальными возможностями по взрыванию соседних шариков. Шарики должны быть визуально различимы.

Реализовать: шарик, который уничтожает все остальные шарики в ряду.

**Подвариант 2 (низкий уровень).**

Вариативность: предусмотреть различные способы порождения очередного ряда шариков.

Реализовать:

- случайный способ порождения ряда шариков;

- не должны образовываться цепочки длиной более 5 шариков.

# Нефункциональные требования

1. Программа должна быть реализована на языке Java SE 12 с использованием стандартных библиотек, в том числе, библиотеки Swing.
2. Форматирование исходного кода программы должно соответствовать Java Code Conventions, September 12, 1997.

# Первая итерация разработки

### Формулировка упрощённого варианта задания

Правила игры «Шарики»:

* Игра происходит на прямоугольном стакане  NxM заполнен шариками разного цвета.
* Можно взрывать цепочки из шариков одного цвета, находящихся рядом друг с другом. При этом шарики, находящиеся выше, падают вниз.
* Цель игры - оставить на поле как можно меньше шариков.
* Через определённые промежутки  времени порождается новый нижний ряд шариков.

### Функциональные требования (сценарии)

**Сценарий «Играть»:**

1. По указанию пользователя, Игра стартует.
2. По указанию Игры, Стакан создает Ячейки и формируется из них.
3. По указанию Игры, Стакан заполняет ячейки шариками.
4. По указанию пользователя Шарик выбирается.
5. Шарик создает Последовательность шариков и помещает себя в нее
6. Последовательность ищет в Стакане шарики одного цвета
7. Последовательность шариков сообщает ????
8. Если шарик образует группу из трёх и более одноцветных шариков, то они удаляются
9. Стакан перемещает шарики вниз, которые находятся выше.
10. ???? порождает новый нижний ряд шариков
11. **Сценарий завершается**.

**Альтернативный сценарий – переполнение стакана**

### Словарь предметной области

**Игра** - управляет игровым циклом: инициирует создание всех объектов, определяет окончание игры и оценки пользователя.

**Стакан** – область, состоящая из ячеек.

**Ячейка** – область поля, в которой может находиться шарик.

**Шарик** – объект способный взаимодействовать со стаканом.

**Последовательность шариков**