Министерство образования и молодежной политики Свердловской области

ГАПОУ СО «Уральский государственный колледж имени И.И. Ползунова»

КП. 09.02.03.05.ПЗ

РАЗРАБОТКА ИГРЫ «Dungeon»

Пояснительная записка

Руководитель

\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Бойбородина Л.Н./

Разработали

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Безгодов И.А./

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Гулиев С.Х./

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Клюшников А.В./

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Бородин В.П./

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Григорьев Д.А./

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Сизоненко И.Е./

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Светличный Е.П./

Екатеринбург 2021

ГАПОУ СО «Уральский государственный колледж имени И.И. Ползунова»

|  |  |
| --- | --- |
|  | УТВЕРЖДАЮ:  Заведующий кафедрой Информационных систем и  автоматического управления  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Гузачёв М.А./  «\_\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022 г. |

ЗАДАНИЕ

для группового проектирования

по МДК.03.01 «Технология разработки программного обеспечения»

студентов команды “Bobiki”

Группа ПО-316 шифр специальности 09.02.03 – Программирование компьютерных систем

Тема задания «Разработка игры «Ферма»

Содержание проекта:

1. Пояснительная записка
   1. Введение
   2. Описание этапов разработки программного продукта
   3. Анализ поставленных задач и определение основных функций программы
   4. Обзор и выбор технологии и средств программирования
   5. Разработка структурной схемы и функциональных диаграмм программного продукта
   6. Разработка пользовательского интерфейса
   7. Разработка программного кода функционирования модулей программы
   8. Тестирование программного продукта
   9. Составление программной документации
   10. Заключение
   11. Приложения:
       1. Техническое задание на разработку проекта
       2. Программная документация
2. Практическая часть проекта:
   1. Отлаженный и протестированный программный продукт
   2. Удобный и доступный интерфейс и справочная система программного продукта

Руководитель проекта / Бойбородина Л.Н.

1. ВВЕДЕНИЕ

В наше время игры – это неотъемлемая часть нашей жизни, каждый из нас так или иначе играл в игру, которая была ему интересна.

Цель работы – разработка игры “Dungeon”, которая несёт задачу развлечь ее пользователя (игрока).

1. Наименование и область применения

Игра-симулятор пытается скопировать различные действия из реальной жизни в форме игры для различных целей, таких как обучение, анализ, прогнозирование или просто развлечение.

1. Основание для разработки
   1. Основанием для разработки игры является задание на групповое проектирование, утверждённое учебным планом.
   2. Наименование работы: “Разработка игры Dungeon ”
   3. Исполнитель: Бородин Виталий
   4. Соисполнители: Клюшников Андрей, Гулиев Сабухи, Сизоненко Игнат, Светличный Егор, Григорьев Дмитрий, Безгодов Иван.
2. Назначение разработки

Игра разрабатывается с целью развлечь ею пользователя и занять его время.

1. Технические требования к разработке
   1. Требования к функциональным характеристикам

Функции, выполняемые игрой:

1. Иметь удобный и интуитивно понятный интерфейс для пользователя.
2. //Дополнить
   1. Требования к надёжности

Игра нуждается в стабильной работе ПК, содержащего необходимых для работы игры файлов. При выполнении правил эксплуатации гарантированная работоспособность не ограничена.

* 1. Требования к составу и параметрам технических средств

Оптимальные системные требования для исполняющего ПК:

1. Процессор с тактовой частотой – 2.00 GHz;
2. Объём ОЗУ – 1024 Мб;
3. Жёсткий диск – с интерфейсом IDE;
4. Системная шина – 1333 MHz;
   1. Требования к информационной и программной совместимости

Игра разработана с использованием специализированной среды разработки Stencyl. Предназначена для использования на ПК с операционной системы Windows.

1. Стадии и этапы разработки

Разработка игры должна быть организована в рамках следующих этапов:

1. Анализ:
2. Разработка плана тестирования;
3. Разработка плана реализации;
4. Проектирование:
5. Реализация алгоритма в среде разработки Stencyl;
6. Реализация:
7. Реализация основных функций игры;
8. Тестирование системы:
9. Функциональное тестирование;
10. Исправление ошибок и доработка.
11. Тестирование к программной документации
    1. В состав программной документации должны входить:

* Техническое задание.
* Руководство пользователя.
* Руководство программиста.