МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«УЛЬЯНОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра «Измерительно-вычислительные комплексы»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

на курсовую работу

по дисциплине «Алгоритмы и структуры данных»

Іодп. и		Тема «Компьютерная логическ	ая і	игра «	«Шашк	и -	
II		Самоеды»»					
		Р.02069337.<23/742 >-<18> ТЗ-<2-зн.	. ном	ерредак	сции>		
Инв		Листов (34)					
Вза			Руководитель разработки: Кандидат технических наук,				
	доцент кафедр						
			Шишкин Вадим Викторинович				
И		,	«			<u>2</u> 024 г.	
одп. и							
			Испо	лнитель:			
			студент гр. ИСТбд-23				
В.			Романов И.Н				
Инв.			« <u> </u>			_2024 г.	

Содержание

Аннотация
Техническое задание
Пояснительная записка
Руководство программиста
Текст программы

Аннотация

Программа "Шашки-самоеды" — это игровое приложение, реализующее игру в шашки с элементами регистрации и авторизации пользователей. Она использует графическую библиотеку Pygame для отображения игрового процесса и интерфейса.

- 1. **Авторизация и регистрация:** Программа позволяет пользователям создать учетную запись или войти в систему, используя логин и пароль. Логины и пароли кодируются с помощью алгоритма, который умножает unicode значения символов на 2. Данные сохраняются в текстовом файле, а также проверяются при авторизации.
- 2. Основной игровой процесс: В игре реализованы правила игры шашки-самоеды. Игровое поле состоит из 8х8 клеток, где игроки могут перемещать шашки по диагонали. Шашки могут быть преобразованы в дамки, которые могут двигаться в любом направлении. Если шашка захватывает фигуру противника, то она удаляется с поля. Игра продолжается до победы одного из игроков, который лишает соперника всех шашек.
- 3. **Графика и интерфейс:** Используется графическое отображение игры: фон, изображения шашек (черные и белые) и визуальные элементы для регистрации и авторизации. Интерфейс включает кнопки для входа, регистрации и выхода, а также уведомления об ошибках и успешных действиях.

4. Структура кода:

- encode_data и decode_data функции для кодирования и декодирования данных логина и пароля.
- save_data и check_data функции для сохранения данных и их проверки.
- regis окно для регистрации и авторизации.
- main основной игровой процесс.
- glaw главное меню.