Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет информационных технологий  
Кафедра «Информационные системы и технологии»

Направление подготовки/ специальность: Автоматизированные системы обработки информации и управления

ОТЧЕТ

по проектной практике

Студент: Троценко Иван Алексеевич Группа: 241-332

Место прохождения практики: Московский Политех, кафедра информационные системы и технологии

Отчет принят с оценкой \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Дата 22.05.2025

Руководитель практики: Худайбердиева Гулшат

Москва 2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

1. Описание задания по проектной практике
2. Описание достигнутых результатов по проектной практике

ЖУРНАЛ УЧЕТА РАБОТЫ СТУДЕНТА

ВВЕДЕНИЕ

1. Описание задания по проектной практике

Изучение работы с git: создание и настройка репозитория, основные команды (push, pull, commit, branch).

Изучение синтаксиса Markdown для написания документов.

Создание статического веб-сайта: Работа с генератором статических сайтов Hugo, создание сайта об основном проекте по дисциплине “Проектная деятельность” со всеми необходимыми страницами и их наполнением.

Создание отчета по проектной практике.

Реализация технологии на выбор, изучение работы технологии, воспроизведение практической части. Написание технического руководства по выбранной теме. Модификация проекта с ее описанием в техническом руководстве. Видео презентация выполненной работы.

Отчет с описанием хода работы проектной практики.

2. Описание достигнутых результатов по проектной практике

Были достигнуты все цели. Изучен базовый функционал Git и Markdown, создан статический сайт при помощи генератора Hugo со всеми необходимыми страницами. Изучен базовый функционал C++ библиотеки SDL2, воспроизведена технология игры “Tetris”, в качестве модификации была обновлена устаревшая часть кода, отвечающая за обработку ввода и вывода графики на экран в игре, исправлены несколько багов. Задокументирован ход работы по проектной практике, создано детально техническое руководство с описанием работы технологии. Создан отчет по проектной практике.

ЖУРНАЛ УЧЕТА РАБОТЫ СТУДЕНТА

| Дата | Задача | Выполненная работа |
| --- | --- | --- |
| 01.05.2025 – 03.05.2025 | Настройка Git и репозитория, изучение базовых команд Git, изучение синтаксиса Markdown. | Создан и настроен личный репозиторий, изучены базовые команды Git (fork, commit, push, pull, fetch). Репозиторий клонирован на ПК. Изучен основной синтаксис Markdown для написания документов и страниц сайтов. |
| 04.05.2025 – 08.05.2025 | Изучение базового функционала генератора статических сайтов Hugo. | Просмотр курса видеоуроков по разработке статических сайтов с помощью генератора статических сайтов Hugo. Установка Hugo на свой ПК, тестирование функционала, повторение действий из курса. |
| 09.05.2025 – 11.05.2025 | Создание веб-сайта с помощью Hugo и его подготовка к дальнейшей работе. | Создание веб-сайта, установка пользовательской темы с официального сайта. Изменен header и удален footer. Включение raw html input для использования HTML на страницах формата Markdown. |
| 12.05.2025 – 14.05.2025 | Создание всех страниц сайта (домашняя, о проекте, участники, журнал, ресурсы) и наполнение их необходимым контентом. Начать заполнения файла с ходом работы. | Создана страница “Участники”, наполнена информацией с вкладом каждого участника.  Создана домашняя страница с основной информацией о проекте дисциплины “Проектная деятельность”.  Создана страница “О проекте” с более подробной информацией о проекте.  Создана страница “Ресурсы” и добавлены ссылки на сайт партнера и нейросеть “Hunyuan 3D-2.0”  Создана страница “Журнал” с тремя блог-постами, документирующими ход работы. Использовались картинки и видео.  В основном файле “README.md” был описал ход работы от изучения Git до создания веб-сайта. |
| 15.05.25 – 18.05.25 | Изучение библиотеки для работы с вводом, графикой и звуком SDL2. | Установлена библиотека SDL2 и добавлена в проект Visual Studio 2022. Последовательно пройдены уроки 1-11 для ознакомления с основным функционалом библиотеки SDL2. |
| 18.05.25 – 19.05.25 | Изучение технологии “Разработка игры Tetris на языке C++ ”. | Создание пустого проекта, добавление более новой версии SDL (SDL 2.24), перенос игровой логики из устаревшего проекта. Тщательное изучение принципов работы каждой функции приложения. Исправление обнаруженных багов, обновление устаревшего кода. В файл с ходом работы добавлена информация о ходе реализации технологии. |
| 19.05.25 – 21.05.25 | Создание технического руководства по выбранной технологии, составление отчета и журнала по практике. | Создание технического руководства с описанием работы каждой функции.  Написание отчета, информации об организации, ходе проектной практики, списка литературы, оформление документа по госту.  Создание журнала по практике с описанием выполненной работы за каждый период времени. |