

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики»
(СибГУТИ)

09.03.02 Информационные системы и технологии в медиаиндустрии

Отчет о лабораторной работе №2

по дисциплине «Программирование и обработка графического
интерфейса»

Студент: Чернявский Е.С.

Группа: ДИМ-20

Руководитель: Голованчиков С.А.

Новосибирск 2025

Лабораторная работа №2: Применение классов при создании архитектуры программы.

Цель работы:

- Применение знаний о создании классов для разработки ПО.

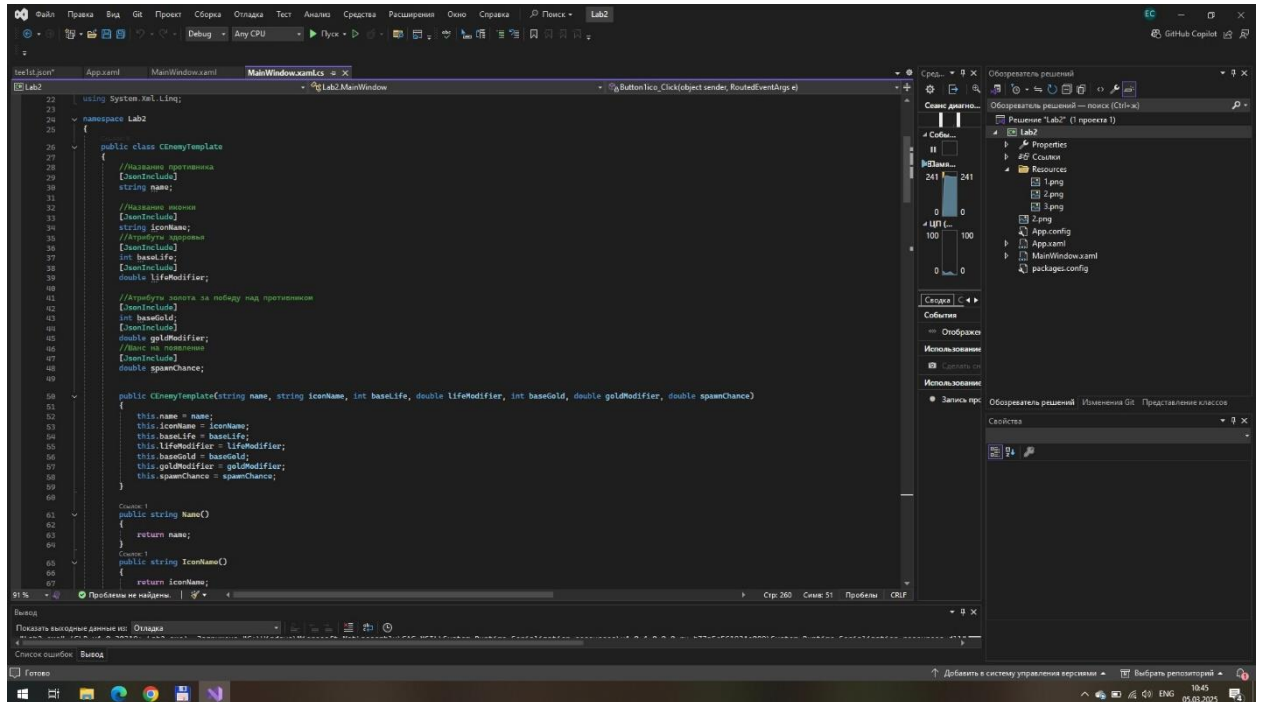
Задачи:

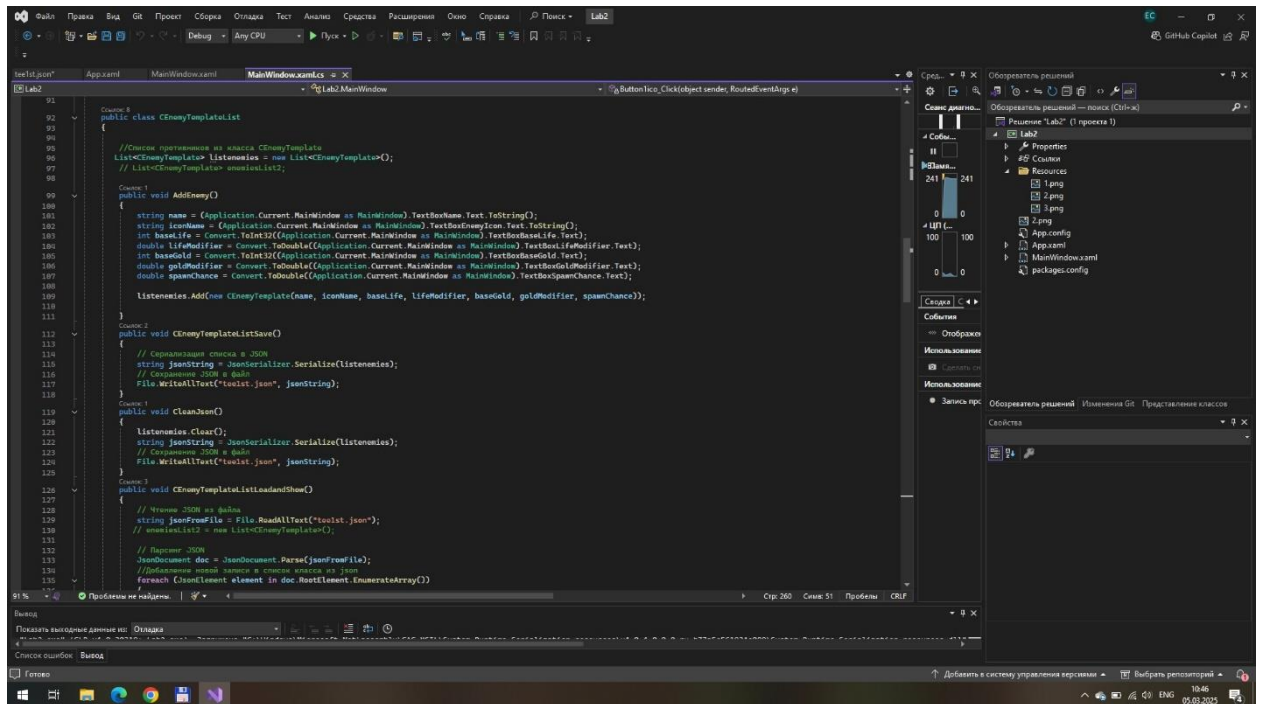
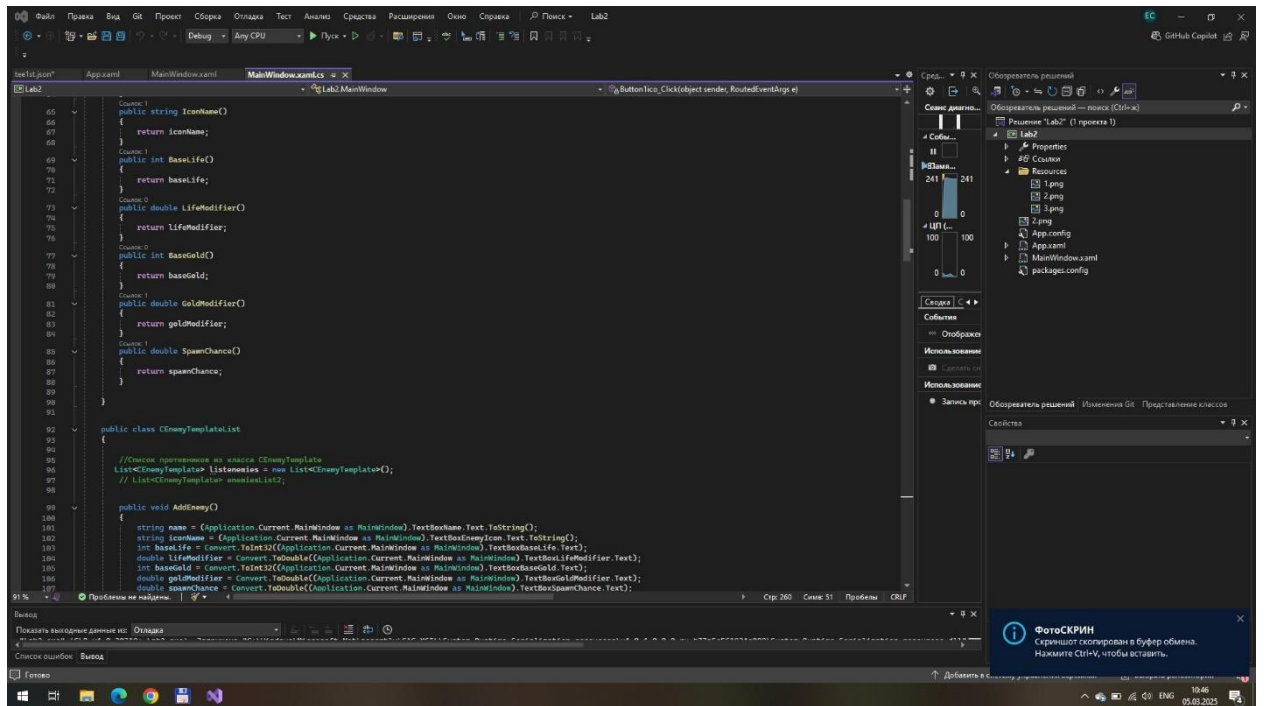
- Реализовать программу согласно предложенному функционалу.
- Разработать систему классов для программы: классы для шаблона противника и иконки, классы для работы со списком шаблонов противников и иконок.
- Реализовать систему сохранения и загрузки списка противников. Функционал программы:
- При старте программы должна происходить загрузка всех изображений из указанной в коде программы папки в качестве иконок.
- Добавление/удаление противников в список.
- Загрузка/сохранение списка противников в формате JSON.

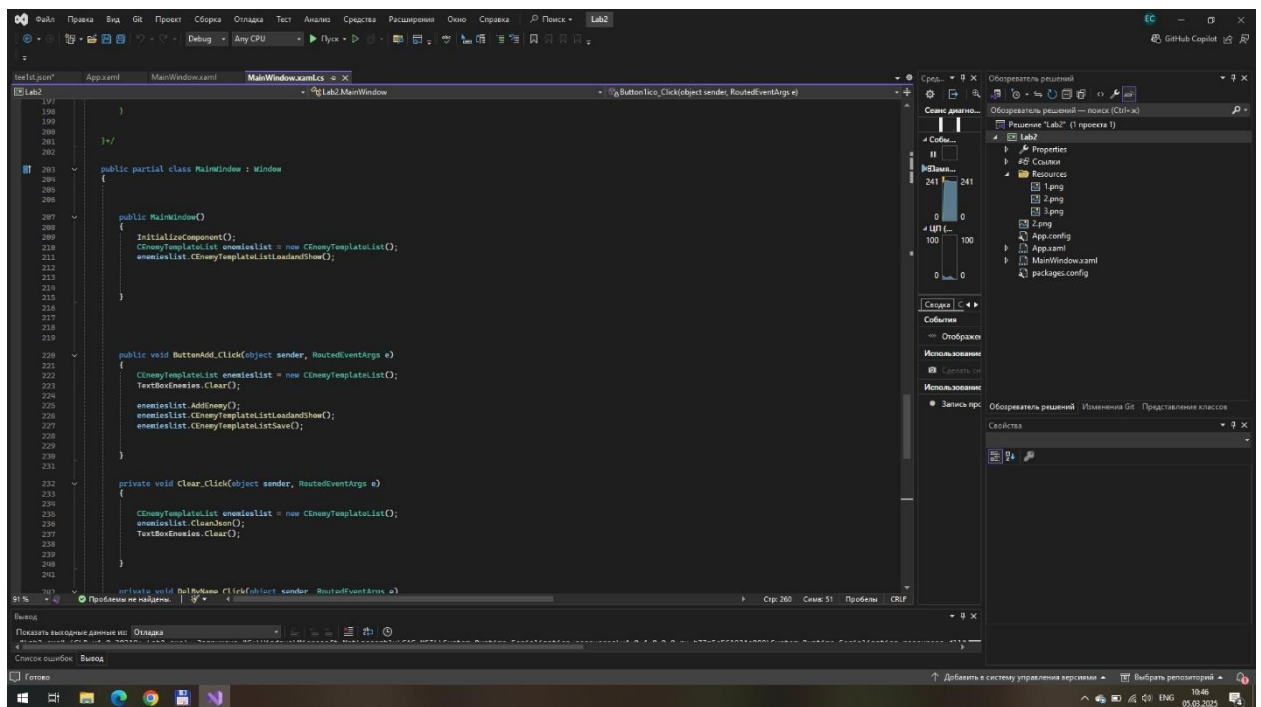
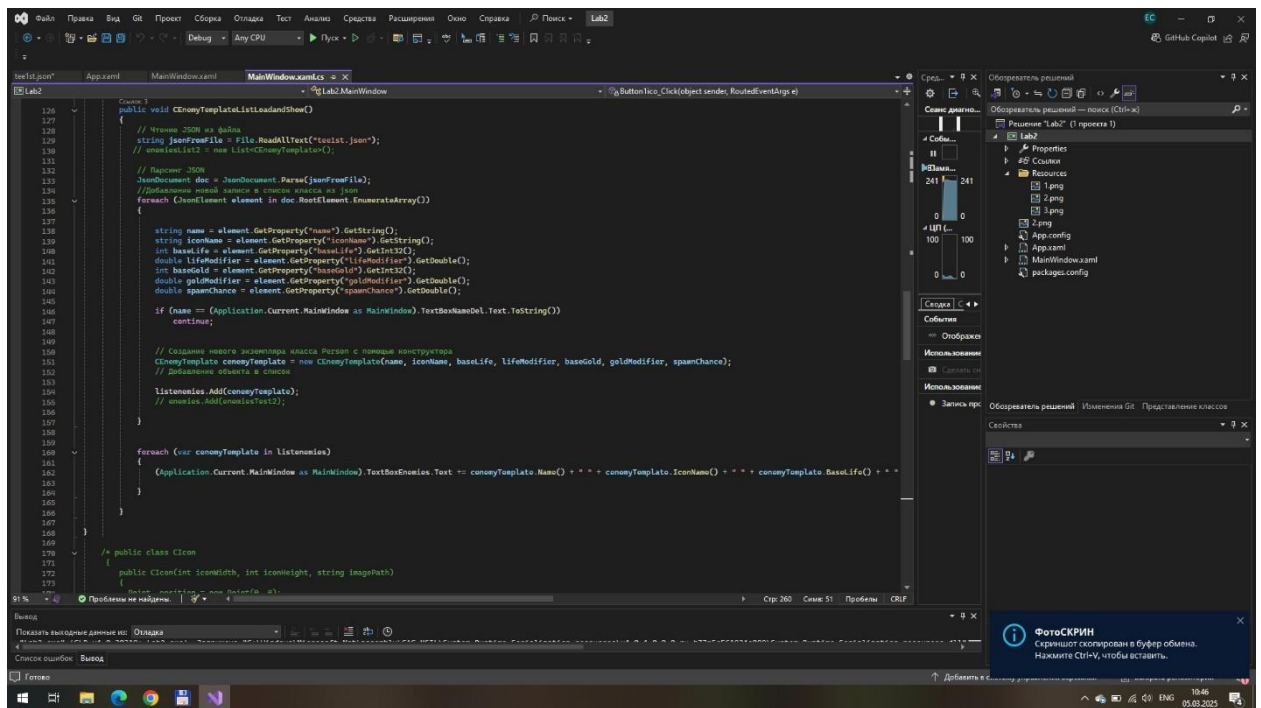
Задание. Редактор противников.

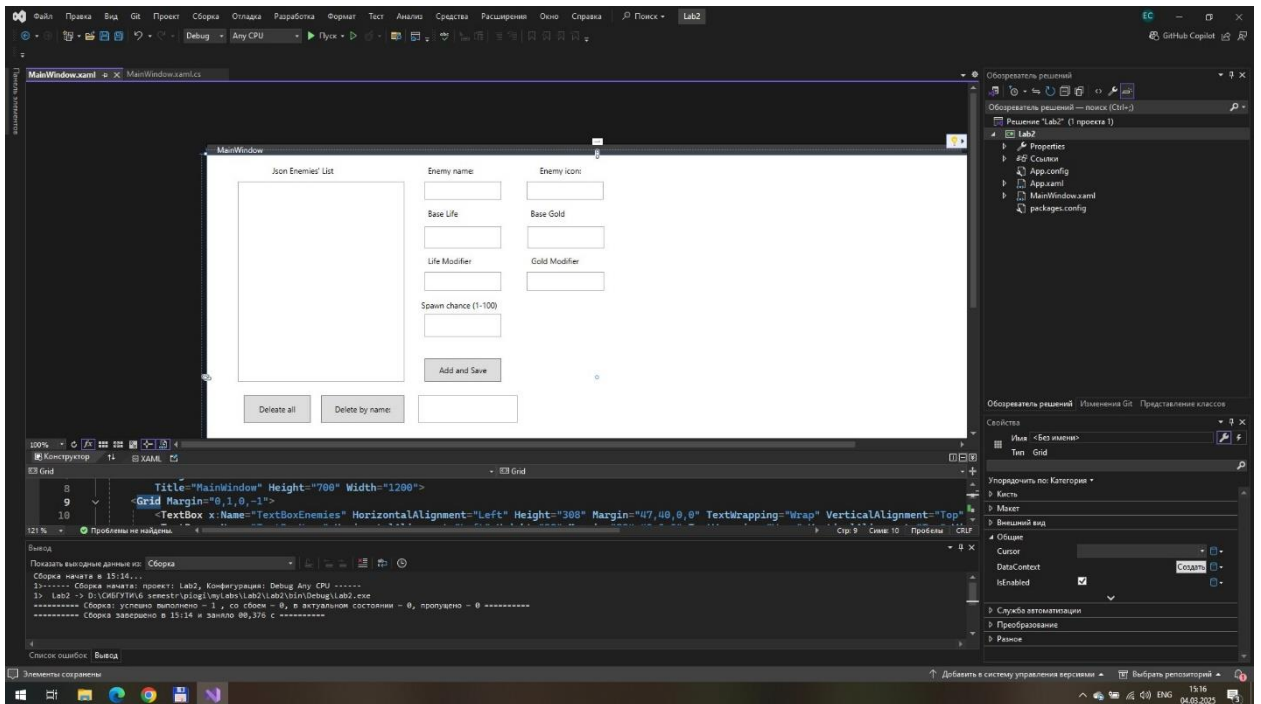
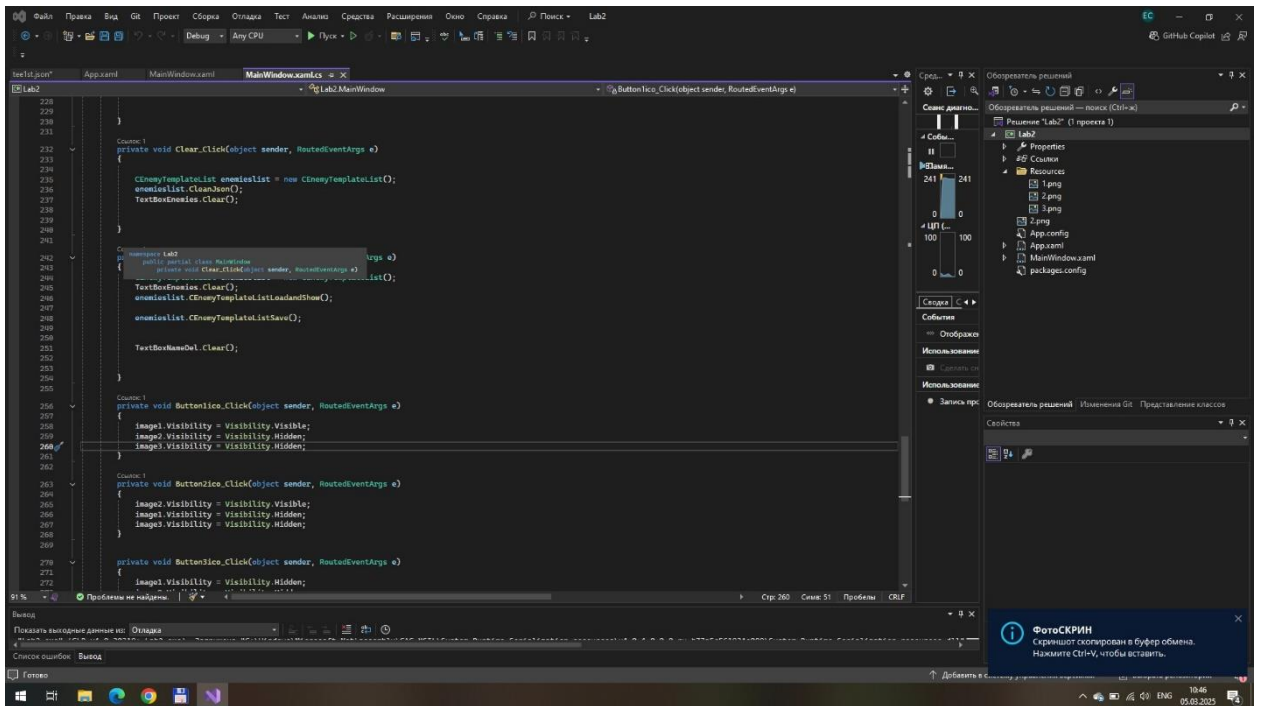
В качестве задания на лабораторную работу требуется написать программу для редактирования списка противников для игры-кликера, которая будет реализовываться в лабораторной работе

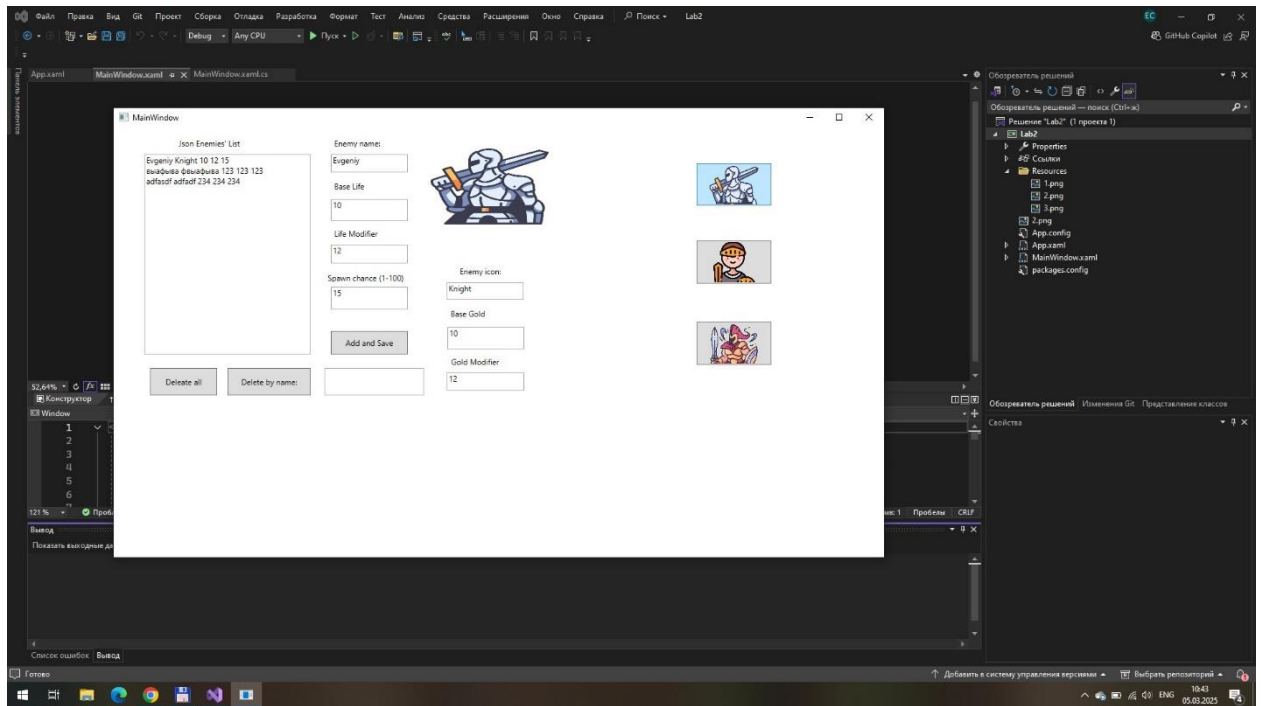
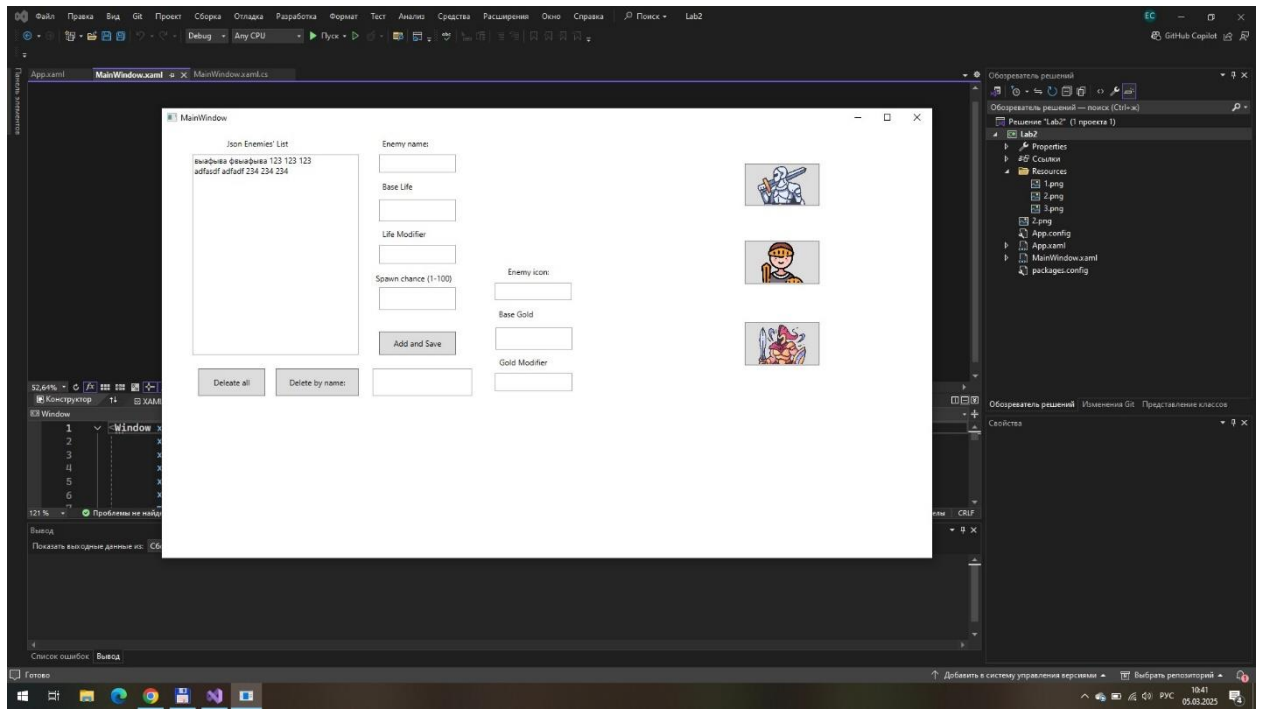
Ход работы:

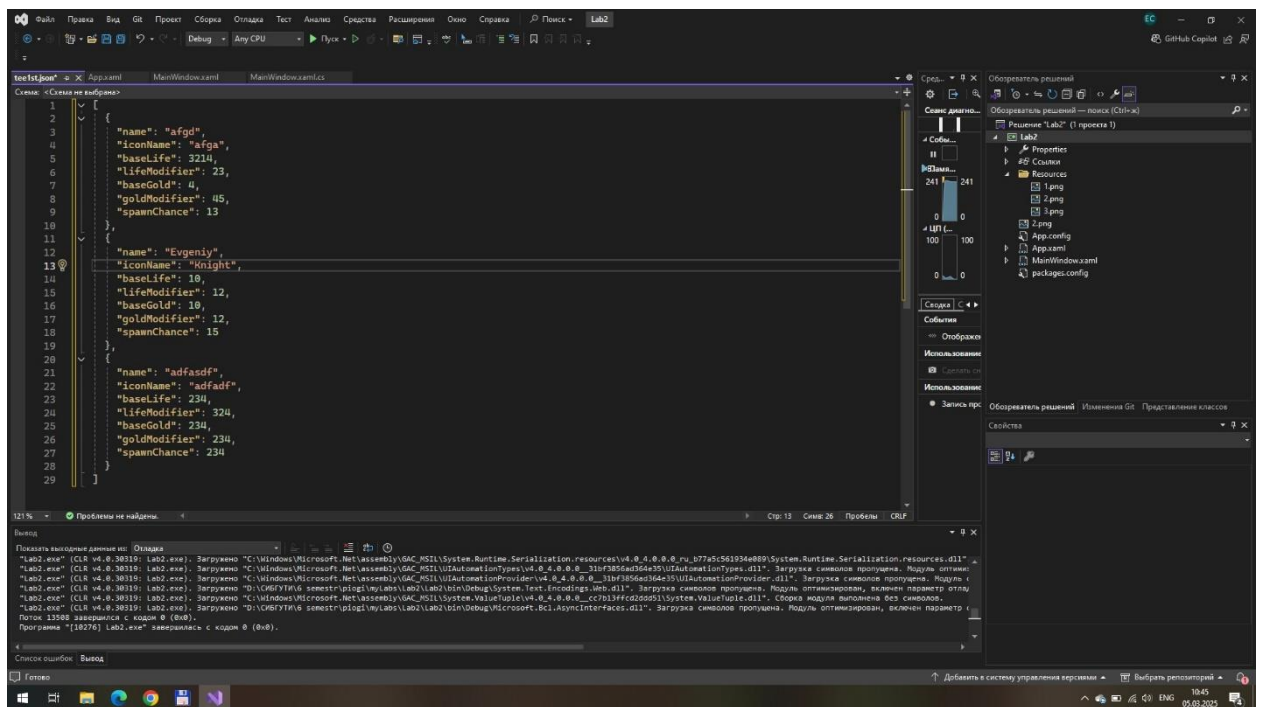
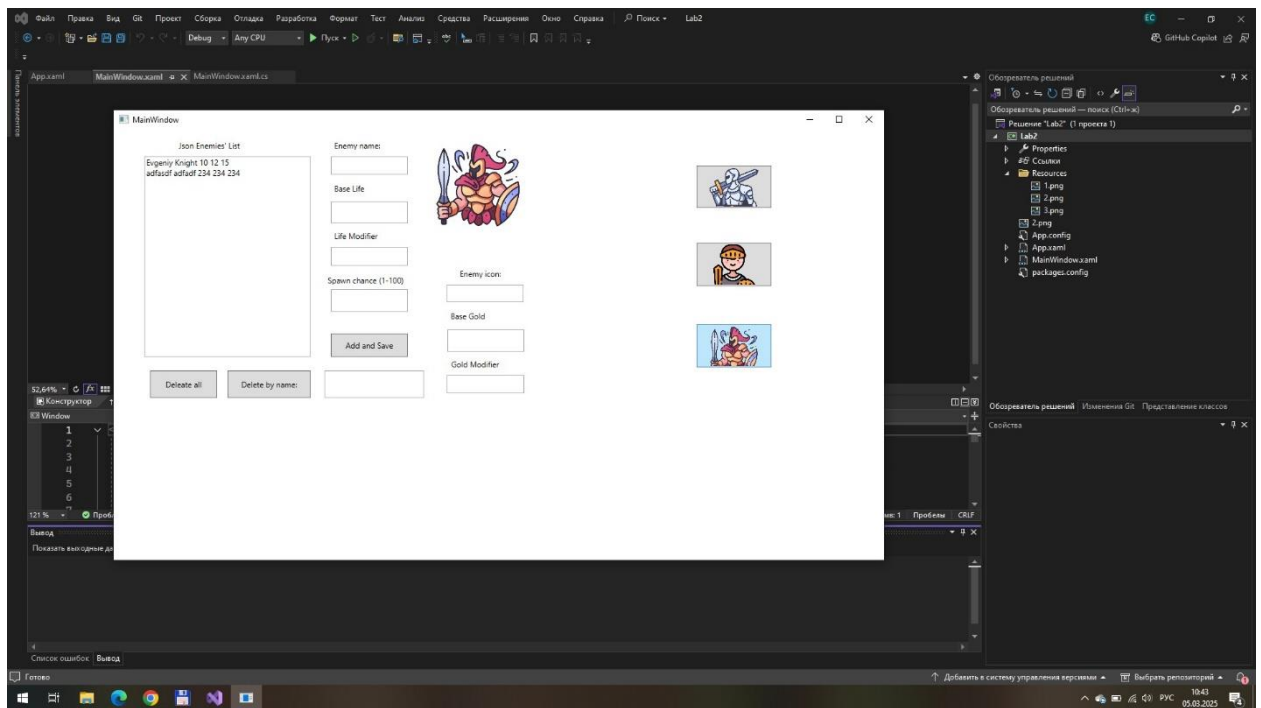












Вывод: в ходе лабораторной работы я научился применять знания о создании классов для разработки ПО.

