План курсовой работы по дисциплине «Программирование»

*Техническое задание:* Разработать приложение на языке С++ моделирующее игру в шахматы на доске 8х8, позволяющее осуществлять игру между двумя игроками и поддерживающее графический интерфейс.

*Решаемые задачи:*

1. Разработка структуры классов, позволяющую наиболее эффективно реализовать поставленную задачу. **Решение:** в программе предполагается использовать следующие классы: класс «Игрок», осуществляющий ход, проверку хода, проверку победителя, отмену хода, класс «Доска», представляющий собой матрицу которая будет хранить расположение фигур, а так же класс «Игровая фигура», которая будет содержать в себе 2 поля, первое будет определять тип фигуры, второе – цвет. Так же этот класс будет содержать методы, определяющие правильность хода.
2. Разработка графического интерфейса, позволяющего
   1. Реализовать задуманные функции, частично описанные в п.1
   2. Осуществлять взаимодействие между программой и пользователем.
   3. Примерный интерфейс программы:

Сделать ход

Очередь хода

Время игры

Игрок 2

Игрок 1

Пример архитектуры классов

Фигура

Доска

Таймер

Игрок