Санкт-Петербургский Государственный Политехнический университет

Факультет технической кибернетики

Кафедра компьютерных систем и программных технологий

# Курсовая работа по курсу «Программирование»

# Тема работы: «Разработка приложения с графическим интерфейсом на языке программирования С++ с использованием библиотеки QT»

Студент: Баратынский Александр

Преподаватель: Пышкин Евгений Валерьевич

2012 г.

# Образ и границы проекта

В качестве курсовой работы по программированию предлагается реализация игры «Виселица». Приложение должно быть реализовано на языке программирования C++ с использованием библиотеки QT. Также, данное приложение должно быть с графическим интерфейсом.

Основные моменты игры:

Суть игры состоит в том, чтобы отгадать предоставленное слово за определенное количество попыток. Графический интерфейс должен выглядеть следующим образом: в верхней части экрана должен появиться набор символов, определяющий количество букв в слове, снизу же должен быть набор кнопок с буквами на них. Пользователь должен нажимать на букву, которую выбрал, она будет зачеркиваться, и, если он ее угадал, то буква должна появиться сверху, если же нет, то справа появится виселица. По мере прохождения, если пользователь плохо отгадывает буквы, на виселице вырисовывается человечек. Победа в игре присуждается если пользователь угадал слово, поражение – если на виселице полностью вырисовался человечек.

Также, я рассматриваю возможность сделать игру на нескольких языках.

# Техническое задание

Реализовать игру, описанную в первом пункте, на языке программирования С++ с использованием библиотеки QT.

2 этапа разработки игры:

1. Реализация проекта в консольном режиме
2. Последующая интеграция кода с библиотекой QT. Реализация графического интерфейса.

Требования к проекту:

Главное меню должно содержать следующие пункты:

1. Начать новую игру
2. Продолжить игру ( Если пользователь не закончил предыдущую игру)
3. Статистика игр
4. Смена языка
5. Выход из игры

Сценарии выполнения программы:

1. Начать новую игру

При нажатии на эту кнопку выводится меню, где игроку предлагается выбрать одну из предложенных тем ( страны, спорт, культура и т.д. и т.п.) . После того, как пользователь выбрал тему, компьютер загружает слово из соответствующего текстового файла. Далее начинается игра. После окончания игры, результаты заносятся в файл для статистики( скорее всего XML файл) или, если игра не была закончена, то текущее состояние игры сохранится в другой XML файл и, если пользователь пожелает, следующая игра начнется с этого же момента.

1. Продолжить игру

При нажатии на эту кнопку продолжится прошлый сеанс.

1. Статистика игры

При нажатии на эту кнопку на экран выводится процентное соотношение выигранных и проигранных игр.

1. Выбор языка

Здесь можно выбрать язык игры.

1. Выход из игры

# Требования к консольному режиму

1. Реализация стартового меню
2. Выбор темы и языка
3. На экран должна выводиться последовательность \*, показывающая количество букв в слове. По мере отгадывания, буквы появляются вместо звездочек.
4. Должно выводиться число, показывающее число оставшихся попыток.

# Требования к графическому интерфейсу

1. Пункты меню в виде кнопок
2. Поле игры.
3. Вместо числа попыток, должна отображаться виселица
4. Остальные пункты идентичны.

# Системная архитектура

## Классы консольного приложения

To do

## Классы графического приложения

To do