Министерство образования Новосибирской области  
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Новосибирской области «Новосибирский политехнический колледж»

**ОТЧЕТЫ ПО УЧЕБНОЙ ПРАКТИКЕ**

Выполнил: Керопян Ш.А.

Проверил: Гладких П.Д.

Новосибирск 2023

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Цель:  Создать игру «Пятнашки» на языке программирования С#.    Ход работы:  06.09.23 – Создание двумерного численного массива.  14.09.23 – Написание логики перемещения чисел в массиве и рандомайзер чисел, сообщение о завершении игры при собирании “Пятнашек”.  20.09.23 – Конечная доработка, защита работы.    В данной работе показаны рабочие «Пятнашки», выше представлена часть кода.  Вывод:  Делая это задание, я научился работать с двумерными массивами и его элементами. GIT: https://github.com/hogusbebra/PRACTICA121 | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  | **Задание 1** | | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | лист |  | Подп. | дата |
| Разраб. | | Керопян  Ш.А. |  | 20.09.2023 | **«Пятнашки»** | лит | | | лист | листов |
| Проверил | | Гладких П.Д. |  | 20.09.2023 |  | у |  | 1 | 1 |
|  | |  |  |  | НПК, 121ИСП | | | | |
| № конт. | |  |  |  |
| Утв | |  |  |  |
| Цель:  Найти все пути в матрице по «Треугольнику Паскаля» на языке программирования C#  .  Ход работы:    В данной работе показан рабочий код с нахождением путей, выше представлена часть кода.  Вывод:  Делая это задание, я научился искать пути матриц и узнал принцип Треугольника Паскаля.  GIT: https://github.com/hogusbebra/triangle\_pascal | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  | **Задание 2** | | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | лист |  | Подп. | дата |
| Разраб. | | Керопян  Ш.А. |  | 28.09.2023 | **«Треугольник Паскаля»** | лит | | | лист | листов |
| Проверил | | Гладких П.Д. |  | 28.09.2023 |  | у |  | 1 | 1 |
|  | |  |  |  | НПК, 121ИСП | | | | |
| № конт. | |  |  |  |  |  | | | | |
| Утв | |  |  |  |  |  | | | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Цель:  Создать игру «Судоку» на языке программирования С#.    Ход работы:    В данной работе показана рабочая игра «Судоку», выше представлена часть кода.  Вывод:  Делая это задание, я улучшил свой навык работы с массивами и циклами.  GIT: https://github.com/hogusbebra/sudoku | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  | **Задание 3** | | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | лист |  | Подп. | дата |
| Разраб. | | Керопян  Ш.А. |  | 29.09.2023 | **«Судоку»** | лит | | | лист | листов |
| Проверил | | Гладких П.Д. |  | 29.09.2023 |  | у |  | 1 | 1 |
|  | |  |  |  | НПК, 121ИСП | | | | |
| № конт. | |  |  |  |
| Утв | |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Цель:  Создать «Японский кроссворд» на языке программирования С# в WinForms.  Ход работы:    Ход работы:    В данной работе показана рабочий «Японский кроссворд», выше представлена часть кода.  Вывод:  Делая это задание, я научился основам Windows Forms, а также решать японский кроссворд. GIT: https://github.com/hogusbebra/japanese\_crossword | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  | **Задание 4** | | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | лист |  | Подп. | дата |
| Разраб. | | Керопян  Ш.А. |  | 30.09.2023 | **«Японский кроссворд»** | лит | | | лист | листов |
| Проверил | | Гладких П.Д. |  | 30.09.2023 |  | у |  | 1 | 1 |
|  | |  |  |  | НПК, 121ИСП | | | | |
| № конт. | |  |  |  |
| Утв | |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Цель:  Создать «Окно регистрации и авторизации» на языке программирования С# в WinForms.    Ход работы:  04.10.2023 – Создал окно формы в WinForms и сделал возможность сохранения данных в документ, а также проверку на повторяющиеся или не введенные данные.  14.11.2023 – Доделал возможность регистрации, авторизации и загрузку данных из XML файла, защита проекта.    В данной работе показана рабочее «Окно регистрации и авторизации», выше представлена часть кода.  Вывод:  Делая это задание, я научился взаимодействий взаимодействовать с xml документами через C#. GIT: https://github.com/hogusbebra/signaturochka | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  | **Задание 5** | | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | лист |  | Подп. | дата |
| Разраб. | | Керопян  Ш.А. |  | 14.11.2023 | **«Окно регистрации и авторизации»** | лит | | | лист | листов |
| Проверил | | Гладких П.Д. |  | 14.11.2023 |  | у |  | 1 | 1 |
|  | |  |  |  | НПК, 121ИСП | | | | |
| № конт. | |  |  |  |
| Утв | |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Цель:  Создать «Текстовый редактор» на языке программирования С# в WinForms.    Ход работы:  16.11.2023 – Создание формы с текстовым окном (TextBox) и выпадающим меню ( StripMenu).  18.11.2023 – Написание элементов в выпадающем меню и их функционал (сохранение, открытие, создание).    В данной работе показана рабочий «Текстовый редактор», выше представлена часть кода.  Вывод:  Делая это задание я улучшил навык работы в WinForms на языке программирования C# и научился работать с окнами открытия и сохранения файла. GIT: https://github.com/hogusbebra/redaktor\_bebri | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  | **Задание 6** | | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | лист |  | Подп. | дата |
| Разраб. | | Керопян  Ш.А. |  | 18.11.2023 | **«Текстовый редактор»** | лит | | | лист | листов |
| Проверил | | Гладких П.Д. |  | 18.11.2023 |  | у |  | 1 | 1 |
|  | |  |  |  | НПК, 121ИСП | | | | |
| № конт. | |  |  |  |
| Утв | |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Цель:  Изучить паттерн MVVM и создать базовое приложение WPF с его использованием.  Ход работы:  21.11.2023 – Создание структуры и формы.  23.11.2023 – Написание основного кода.  C:\Users\kerop\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Screenshot_2.png  Вывод:  Делая это задание я улучшил навык работы в WinForms на языке программирования C# и научился работать с окнами открытия и сохранения файла. GIT: https://github.com/hogusbebra/mvvm | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  | **Задание 7** | | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | лист |  | Подп. | дата |
| Разраб. | | Керопян  Ш.А. |  | 23.11.2023 | **«Текстовый редактор»** | лит | | | лист | листов |
| Проверил | | Гладких П.Д. |  | 23.11.2023 |  | у |  | 1 | 1 |
|  | |  |  |  | НПК, 121ИСП | | | | |
| № конт. | |  |  |  |
| Утв | |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Цель:  Изучить Xamarin Forms и создать на нём приложение калькулятор.  Ход работы:    Вывод:  Делая это задание я понял принципы работы в Xamarin Forms и создал на нём калькулятор. GIT: https://github.com/hogusbebra/xamarin | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  | **Задание 8** | | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | лист |  | Подп. | дата |
| Разраб. | | Керопян  Ш.А. |  | 1.12.2023 | **«Калькулятор на Xamarin»** | лит | | | лист | листов |
| Проверил | | Гладких П.Д. |  | 1.12.2023 |  | у |  | 1 | 1 |
|  | |  |  |  | НПК, 121ИСП | | | | |
| № конт. | |  |  |  |
| Утв | |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Цель:  Работа над курсовым проектом, представляющим из себя 2D шутер с видом сверху.  Ход работы:  27.11.2023 – Создание графики (tileset, спрайты персонажей).    28.11.2023 – Посещение CookieFest.    04.12.2023 – Построение локации используя tileset, создание базовых объектов, персонажа и механики его передвижения, добавление коллизии некоторым объектам.    08.12.2023 – Написание скрипта камеры для плавного слежения за персонажем. | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  | **Курсовая работа** | | | | | |
|  |  |  |  |  |
| Изм. | лист |  | Подп. | дата |
| Разраб. | | Керопян  Ш.А. |  | 11.12.2023 | **«Курсовая работа»** | лит | | | лист | листов |
| Проверил | | Гладких П.Д. |  | 11.12.2023 |  | у |  | 1 | 2 |
|  | |  |  |  | НПК, 121ИСП | | | | |
| № конт. | |  |  |  |
| Утв | |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 11.12.2023 – Создание анимации персонажа и добавление механики вращения объекта привязанного к нему.        Вывод:  В данном задании, я научился программировать встроенный светодиод так, чтобы яркость светодиода постепенно увеличивалось и уменьшалось. | | | | | | |
|  |  | Керопян Ш.А. |  |  | Курсовая работа | Лист |
|  |  | Гладких П.Д. |  | 11.12.2023 | 2 |
| Изм | Лист | № документа | Подпись | Дата |