Учреждение образования

Белорусский государственный

университет информатики и радиоэлектроники»

Факультет компьютерных систем и сетей

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой ПОИТ

*––––––––––––––––––––––––*

(подпись)

Лапицкая Н.В.–2025г.

ЗАДАНИЕ

по курсовому проектированию

Студенту    *Шируковой В.А.*

1. Тема проекта   Программное средство «Многопользовательская игра 4 цвета»–––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––

2. Срок сдачи студентом законченного проекта–––– –*3.06. 2025 г.––––*

3. Исходные данные к проекту *––––––веб-браузер. Язык разработки: JavaScript (Node.js), Vue.js. Протокол работы в сети: WebSocket, HTTP. Сетевые протоколы: Socket.IO, RESTful API. Используемая система управления базой данных: не требуется (хранение в памяти сервера). Формат данных: JSON. Серверная часть: Node.js с использованием Express.js для HTTP-сервера и Socket.IO для обеспечения взаимодействия в реальном времени. Клиентская часть: Vue.js с компонентной архитектурой, GSAP для анимаций карт и игровых элементов.* –

4. Содержание расчетно-пояснительной записки (перечень вопросов, которые подлежат разработке) *Введение. Раздел 1. Анализ предметной области. 1.1 Обзор аналогов программных средств. 1.2 Постановка задачи. Раздел 2 Проектирование программного средства. 2.1 Структура программы. 2.2 Проектирование функционала программного средства. 2.3 Проектирование функционала сервера программного средства. Раздел 3 Разработка программного средства. 3.1 Реализация серверной части приложения. 3.2 Функции сетевого взаимодействия. 3.3 Функции для обработки пользовательских данных. Раздел 4 Тестирование программного средства. Раздел 5 Руководство пользователя. 5.1 Интерфейс программного средства. 5.2 Управление программным средством. Заключение. Список литературы. Приложение А. Текст программы.––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––. ––––––––––––––––––––––––––––––––––.*

5. Перечень графического материала (с точным обозначением обязательных чертежей и графиков)

*1. Чертёж А1–Блок-схема программного средства ««Многопользовательская игра 4 цвета» м––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––*

6. Консультант по проекту (с обозначением разделов проекта) *––––––––––––….----*

Болтак С.В.*б\_\_.....–\_\_.....–\_\_.....–\_\_.....–\_\_.....–\_\_.....–\_\_.....–\_\_.....–\_\_.....–\_\_..... \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_–––––––––––––– –..*

7. Дата выдачи задания –––––*16 02 2025 г.––––––––––.––––––––––––б   –*––––––

8. Календарный график работы над проектом на весь период проектирования (с обозначением сроков выполнения и трудоемкости отдельных этапов):

*введение и раздел 1 к 12.03. 2025г. – 15 % готовности курсового проекта; ––––*

*раздел 2 к 27.03.2025г. – 30 % готовности курсового проекта; ––––––––––––––*

*раздел 3 к 15.04. 2025 г. – 60 % готовности курсового проекта; –––––––––––––*

*разделы 4, 5, 6 и заключение к 20.05. 2025 г. – 90 % готовности курсового проекта;* ––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––––

*оформление пояснительной записки и графического материала к 27.05.2025 г.* –– *100 % готовности курсового проекта.* –––––––––––––––––––––––––––––––––––

*Защита курсового проекта с 28.05.2025 по 3.06. 2025 г.* ––*––*

РУКОВОДИТЕЛЬ*–––––6В.А.–..– С.В.Болтак*

(подпись)

Задание принял к исполнению *16 02 2025г. . \_\_ \_\_––* –*В.А. Ширукова* ––

(дата и подпись студента)