

Содержание

Введение.....	4
1 Анализ задачи.....	6
1.1 Постановка задачи.....	6
1.1.1 Организационно-экономическая сущность задачи	6
1.1.2 Функциональные требования.....	6
1.1.3 Описание входной, выходной и условно постоянной информации	6
1.1.4 Нефункциональные требования	7
1.2 Диаграмма вариантов использования	7
2 Проектирование	9
2.1 Выбор стратегии разработки и модели ЖЦ	9
2.2 Инструменты разработки	12
2.3 Разработка UML-диаграмм	13
2.3.1 Диаграмма последовательности	13
2.3.2 Диаграмма компонентов.....	13
2.3.3 Диаграмма деятельности	13
2.4 Разработка пользовательского интерфейса	14
3 Реализация	15
3.1 Руководство программиста	15
3.1.1 Создание программного продукта.....	15
3.1.2 Работа с платформой Unity	19
4 Тестирование	23
5 Руководство пользователя	26
5.1 Общие сведения о программном продукте	26
5.2 Выполнение программы	26
5.2.1 Запуск программы	26
5.2.2 Инструкция по работе с программой	27
Заключение	35
Список использованных источников	36

					ТРПО 2-40 01 01.33.39.02.23 ПЗ			
Изм.	Лист	№докум.	Подпись	Дата	Разработка игрового программного продукта, основанного на основе настольной игры «Каркассон»	Стадия	Лист	Листов
Разработал		Асташевич					2	66
Проверил		Заяц						
Н. контр.								
Утв.								
						УО ГГПК		

Приложение А Диаграмма вариантов использования.....	37
Приложение Б Диаграмма последовательности	39
Приложение В Диаграмма структуры проекта	41
Приложение Г Диаграмма деятельности	43
Приложение Д Диаграмма объектов	45
Приложение Е Модель данных.....	47
Приложение Ж Диаграмма компонентов	49
Приложение З Модель бизнес-процессов.....	51
Приложение И Диаграмма классов	53
Приложение Й UX-прототипы.....	55
Приложение К UI-прототипы	57
Приложение Л Листинг программы	59

					ТРПО 2-40 01 01.33.39.02.23 ПЗ			
Изм.	Лист	№докум.	Подпись	Дата	Разработка игрового программного продукта, основанного на основе настольной игры «Каркассон»	Стадия	Лист	Листов
Разработал	Асташевич						3	66
Проверил	Заяц					УО ГГПК		
Н. контр.								
Утв.								