Учреждение образования

«Белорусский Государственные университет

информатики и радиоэлектроники»

Факультет компьютерных систем и сетей

Кафедра электронных вычислительных машин

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к курсовому проекту

«Программное средство с использованием интерпретатора кода (Windows)»

по дисциплине

«Системное программное обеспечение вычислительных машин»

Выполнил: Руководитель:

студент гр. 850505

Пикиреня Павел Иванович Глоба А. А.

Минск, 2020

Содержание

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc38449218)

[1. ОБЗОР ИСТОЧНИКОВ 4](#_Toc38449219)

[2. СТРУКТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИE 5](#_Toc38449220)

[1.1 Общее структурное описание состава программного обеспечения 5](#_Toc38449221)

[1.2 Описание деления проекта на отдельные программы, модули или другие составные части 5](#_Toc38449222)

[1.3 Краткое описание сторонних программных компонент 5](#_Toc38449223)

[3. ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ 6](#_Toc38449224)

[1.1 Общее описание функционирования программного обеспечения по обработке данных и получению результатов 6](#_Toc38449225)

[4. РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНЫХ МОДУЛЕЙ 7](#_Toc38449226)

[5. РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ 8](#_Toc38449227)

[5.1 Минимальные программно-аппаратные требования к установке и запуску программы 8](#_Toc38449228)

[5.2 Краткое описание основных действий пользователя при использовании программы 8](#_Toc38449229)

[6 ТЕСТИРОВАНИЕ 9](#_Toc38449230)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 10](#_Toc38449231)

[СПИСОК ИСТОЧНИКОВ 11](#_Toc38449232)

[ПРИЛОЖЕНИЯ 11](#_Toc38449233)

# ВВЕДЕНИЕ

В данной работе планируется реализация виртуальной машины для управления «роботом» на игровом поле посредством интерпретации и выполнения исходного кода.

Основной недостаток интерпретируемых языков (медленность по сравнению с компилируемыми) в данном случае не имеет значения так как для удобного восприятия пользователем не имеет смысла выполнять более нескольких команд в секунду.

Также планируется процедурная генерация игрового поля для «робота», для избегания ситуации, в которой игрок создает код, специально подогнанный под конкретную ситуацию. Например – полностью линейная последовательность действий, которая перестает работать при минимальном изменении поля.

# ОБЗОР ИСТОЧНИКОВ

Интерпретируемый язык программирования — язык программирования, исходный код на котором выполняется методом интерпретации.

Будет дополняться терминами и прочей информацией по развитию проекта

# СТРУКТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИE

## Общее структурное описание состава программного обеспечения

## Описание деления проекта на отдельные программы, модули или другие составные части

* 1. Краткое описание сторонних программных компонент

# ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

## Общее описание функционирования программного обеспечения по обработке данных и получению результатов

# РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНЫХ МОДУЛЕЙ

# РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

## Минимальные программно-аппаратные требования к установке и запуску программы

## Краткое описание основных действий пользователя при использовании программы

# ТЕСТИРОВАНИЕ

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

# СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

# *Дорот В. Л., Новикав Ф. А.*[Интерпретируемый язык программирования, Интерпретация](https://books.google.ru/books?id=JF8C6FEzsqcC&pg=PA215) // Толковый словарь современной компьютерной лексики. — 3-е изд. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004. — С. 215. — 608 с. — [ISBN](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BB%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%B1%D0%BD%D0%B0%D1%8F:%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B8_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3/9785941574919)

# ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Приложение 2

Приложение 3