# Доклад

# Разработка компьютерной игры-платформера типа “Марио” на C++

**Здравствуйте, товарищи программисты!**

**Слайы 2 и 3. Инструменты**

Выбор инструментов для курсового проекта в первую очередь определялся следующими критериями: простота сопровождения, наличие библиотек для работы с базой данных, скорость разработки, простота разработки графического интерфейса, наличие документации на русском языке.

Основываясь на этих критериях, было проведено сравнение двух сред разработки: CodeBlocks и Microsoft Visual Studio 2017.

Оценивание происходило по десятибалльной шкале от 0 до 10.

По результатам сравнения была выбрана Microsoft Visual Studio 2017.

**Слайд 4. Диаграмма прецедентов**

Данная диаграмма показывает отношения героя с другими персонажами, объектами на карте и последствия отношений между ними.

**Слайд 5. Проектирование сценария**

На данном слайде приведен сценарии использования программы.

Запуская программу, пользователь попадает в главный модуль, от куда происходит соединение с классом Игрок, который в свою очередь осуществляет работу подконтрольного персонажа; классом Противник, который отвечает за работу персонажа противника; И картой по которой строится вся визуализация пространства и осуществляется работа проверки на столкновения.

**Слайд 6. Диаграмма классов.**

На данном слайде изображены все классы, использованные проектом.

В блоке под названием класса именуемым полем “Атрибуты” описаны

переменные используемые в классе и характеризующиеся значком “+”,

который указывает на их принадлежность к public.

В блоке под блоком “Атрибуты”, расположен блок с методами класса (функциями).

## Слайд 7. Пункты меню.

На этом слайде показаны пункты меню:

1. Новая игра – запускает игру;
2. Пункт “О программе” – запускает картинку с кратким описанием работы;
3. Выход – реализует завершение программы.

## Слайд 8. Картинки игры

На данном слайде показана сцена из начала игры и фигурка главного героя.