

Колледж космического машиностроения и технологий

**КУРСОВОЙ ПРОЕКТ**

**По МДК.01.02 «Прикладное программирование»**

**Тема: «Простейший 2d runner на Unity»**

Выполнил студент

Завадский Михаил Андреевич

Группа П2-18

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(Подпись)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (Дата сдачи работы)

**Королев, 2021 г.**

**Приложение к заданию на курсовой проект**

**Краткое описание программы:**

Игра на компьютер под управление OC Windows, написанное на C# с использованием Unity.

**Разработать для программы:**

1. Рандомную генерацию Ловушек
2. Счётчик очков
3. Респавн игрока
4. Систему жизней
5. Систему рекордов

**Входные данные:**

На вход программе поступает статичная база данных, включающая в себя:

1. Таблица рекордов.

**Оглавление**

[Введение 4](#_Toc12262098)

[1. Теоретическая часть](#_Toc12262099) 5

[1.1 Обычная викторина 6](#_Toc12262100)

[1.2 Исключи лишнее 7](#_Toc12262101)

[1.3 Расстановка в правильном порядке 8](#_Toc12262102)

[1.4 Собери слово из элементов 10](#_Toc12262103)

[2. Проектная часть 11](#_Toc12262104)

[1.1 Описание инструментов разработки программы 11](#_Toc12262105)

[1.2 Описание модулей программы 13](#_Toc12262106)

[3. Организационная часть 19](#_Toc12262107)

[3.1 Порядок установки программного средства 19](#_Toc12262108)

[3.2 Руководство оператора 19](#_Toc12262109)

[3.2.1 Минимальный состав технических и программных средств 19](#_Toc12262110)

[3.2.2 Требования к пользователю 19](#_Toc12262111)

[3.3 Запуск программы 19](#_Toc12262112)

[3.4 Игровой процесс 20](#_Toc12262113)

[Заключение 28](#_Toc12262114)

[Литература и источники 29](#_Toc12262115)

[Приложение 1 30](#_Toc12262116)

[Приложение 2 31](#_Toc12262117)

[Приложение 3 37](#_Toc12262118)

[Приложение 4 38](#_Toc12262119)

[Приложение 5 39](#_Toc12262120)

[Приложение 6 41](#_Toc12262121)

[Приложение 7 45](#_Toc12262122)

[Приложение 8 46](#_Toc12262123)

# **Введение**

Для выполнения данного курсового проекта необходимо разработать программу для решения поставленных задач, указав последовательное выполнение соответствующих модулей для получения необходимых результатов. Разработка программы будет происходить на языке программировании C#. В программе должны быть учтены моменты, позволяющие пользователям легко освоить все возможности программы, для этого необходимо создать удобный интерфейс программы.

# **Теоретическая часть**

**Типы игр жанра «Раннер»**

**Раннер** – игра, заключается в уклонение от препятствий для получение Большего кол-во очков для побития рекордов.