

**КОЛЛЕДЖ КОСМИЧЕСКОГО МАШИНОСТРОЕНИЯ И ТЕХНОЛОГИЙ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РАССМОТРЕНО  цикловой комиссией  «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2021 года  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | ЭКЗАМЕНАЦИОННЫЙ БИЛЕТ №\_11\_  по модулю \_ПМ.01 «Разработка программных модулей программного обеспечения для компьютерных систем»  специальность **\_\_\_\_\_09.02.03\_\_\_\_**  курс \_\_3\_\_\_ группа \_\_П1-18 | УТВЕРЖДЕНО  Зам. директора  по учебной работе  \_\_\_\_\_\_\_\_ 2021 г  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Задание. Подготовить доклад и презентацию по заданию производственной практики «Разработка приложения «2D runner»: Механики игры»   1. Текстовое описание задачи **ПК 1.6** 2. Диаграмму прецедентов. **ПК 1.6** 3. Диаграмму классов. **ПК 1.1** 4. Определения классов по диаграмме. **ПК 1.2** 5. Проект с классами для выполнения задания. **ПК 1.2** 6. Отладку одного из модулей при разработке. **ПК 1.3** 7. Тестовые наборы и тестирование одного из модулей. **ПК 1.4** 8. Значение временной сложности O для одного из методов. Значение O для оптимального кода. **ПК 1.5**   Преподаватели: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *Л. Б. Гусятинер*  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ *В. Н. Попов* | | |
| Текстовое описание задачи  Разработать механики для игры 2d runner используя Unity 2D используя язык C#  Цель игрока уклонятся от препятствий и не получать урон. У игрока есть 3 жизни, если игрок умрёт он может начать игру заново при нажатии R.  призрак  Диаграмма классов  Отладку одного из модулей при разработке.  Ошибка  Ошибка в коде  Исправление | | |