**ПРИЛОЖЕНИЕ Г**

**РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**

**Игра «Тетрис»**

**Руководство пользователя**

Киров, 2022 г.

**Содержание**

[1 Введение 89](#_Toc106427849)

[1.1 Область применения 89](#_Toc106427850)

[1.2 Краткое описание возможностей 89](#_Toc106427851)

[1.3 Уровень подготовки пользователя 89](#_Toc106427852)

[1.4 Перечень эксплуатационной документации, с которыми необходимо ознакомиться пользователю 89](#_Toc106427853)

[2 Назначение и условия применения 90](#_Toc106427854)

[2.1 Виды деятельности, функции, для автоматизации которых предназначено данное средство автоматизации 90](#_Toc106427855)

[2.2 Условия, при соблюдении которых обеспечивается применение средства автоматизации в соответствии с назначением 90](#_Toc106427856)

[3 Подготовка к работе 91](#_Toc106427857)

[3.1 Состав и содержание дистрибутивного носителя данных 91](#_Toc106427858)

[3.2 Порядок загрузки данных программы 91](#_Toc106427859)

[3.3 Порядок проверки работоспособности 91](#_Toc106427860)

[4 Описание операций 92](#_Toc106427861)

[4.1 Описание всех выполняемых функций, задач, комплексов задач, процедур 92](#_Toc106427862)

[4.2 Описание операций технологического процесса обработки данных, необходимых для выполнения функций, комплексов задач, процедур 93](#_Toc106427863)

[4.2.1 Главное меню 93](#_Toc106427864)

[4.2.2 Выбор режима уровня сложности игры 95](#_Toc106427866)

[4.2.3 Поражение 98](#_Toc106427867)

[5 Аварийные ситуации 99](#_Toc106427868)

[5.1 Действия по восстановлению программ и/или данных при отказе магнитных носителей или обнаружении ошибок в данных 99](#_Toc106427870)

[5.3 Действия в случаях обнаружении несанкционированного вмешательства в данные 99](#_Toc106427871)

[5.4 Действия в других аварийных ситуациях 99](#_Toc106427872)

[6 Рекомендации к освоению 100](#_Toc106427873)

# Введение

## Область применения

Программа - игра «Тетрис» является развлекательной программой в сфере персональных компьютеров.

Программа предназначена для получения и применения навыков разработки программного обеспечения и создания технической документации.

## Краткое описание возможностей

Пользователю предоставлены следующие возможности:

* начать игру – с помощью кнопки «Старт» в главном меню;
* выбор уровня сложности игры - «Сложность-1», «Сложность-2»;
* возможность остановить игру – нажать на паузу;
* долгосрочный выход – нажатие на кнопку «Выход»;
* отображение очков для пользователя в правой части заголовка игры;
* отображение следующей фигуры для выпадения в правой части заголовка игры;

## Уровень подготовки пользователя

Базовые навыки владения персональным компьютером.

## Перечень эксплуатационной документации, с которыми необходимо ознакомиться пользователю

* руководство пользователя;
* техническое задание;
* программа и методика испытаний.

# Назначение и условия применения

## Виды деятельности, функции, для автоматизации которых предназначено данное средство автоматизации

Объектом автоматизации является процесс развития внимания, гибкости мышления, ловкости и сообразительности.

## Условия, при соблюдении которых обеспечивается применение средства автоматизации в соответствии с назначением

Для работы программы компьютер должен обладать следующими минимальными требованиями:

* клавиатура;
* компьютерная мышь;
* монитор;
* процессоры: x86-64 не ниже 800 Мгц;
* дисковое пространство: 1 ГБ.

# Подготовка к работе

## Состав и содержание дистрибутивного носителя данных

Дистрибутив к программе предоставляется на USB флэш-накопителе.

## Порядок загрузки данных программы

Порядок запуска программы:

* подключить флэш-накопитель;
* открыть папку «Snake»;
* запустить файл «Snake.exe».

## Порядок проверки работоспособности

При запуске программы происходит проверка перехода на другие формы, долгосрочный выход из игры, выбор трёх режимов игрока для начала игры, прорисовка игрового поля и объектов.

# Описание операций

## Описание всех выполняемых функций, задач, комплексов задач, процедур

Пользователю предоставлены следующие возможности:

* главное меню для ознакомления;
* выбор уровня сложности игры;
* управление движением фигуры;
* управление положением фигуры в пространстве;
* более ускоренный вариант игры (Сложность-2);
* остановка игры;
* выход из игры.

## Описание операций технологического процесса обработки данных, необходимых для выполнения функций, комплексов задач, процедур

### Главное меню

При входе в Игру автоматически открывается стартовое главное меню (рис. 1). С помощью этой формы можно познакомиться с правилами игры и узнать управление, так же, игрок, познакомившись с правилами игры может начать игру. Чтобы выйти из этой формы нажмите на кнопку «выйти» или выйдите с помощью долгосрочного выхода - нажмите на кнопку «Закрыть» в правом верхнем углу формы экрана.

## 

Рисунок 1 – главное меню игры

#### Управление

Краткая информация об управлении фигурами представлена на рисунке 2. Данное окно открывает нам «Правила игры» которые и являются управлением.

На данной форме нет долгосрочного выхода, чтобы вернуться обратно в главное меню игры нажмите на кнопку «Закрыть» в правом верхнем углу формы экрана.

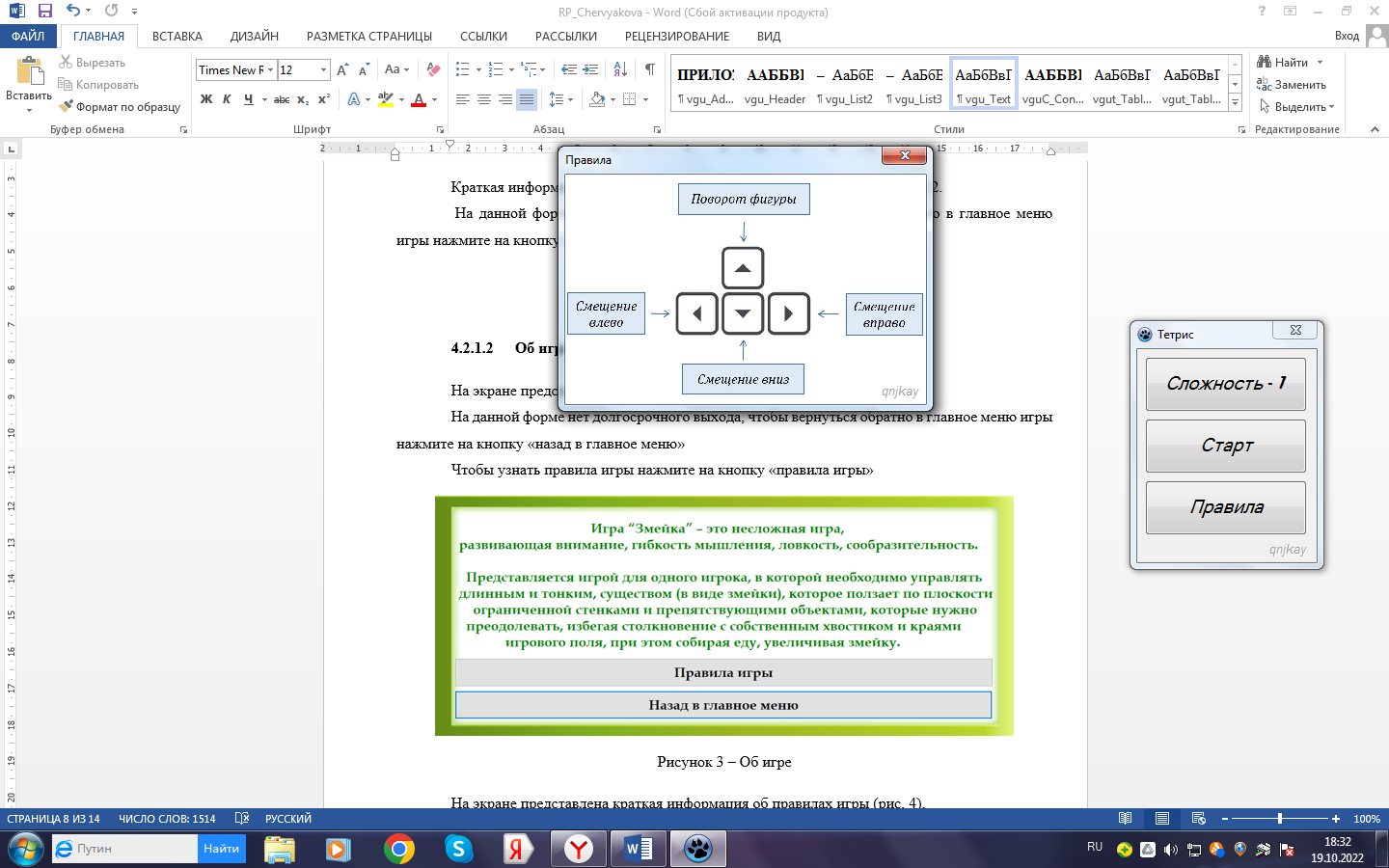
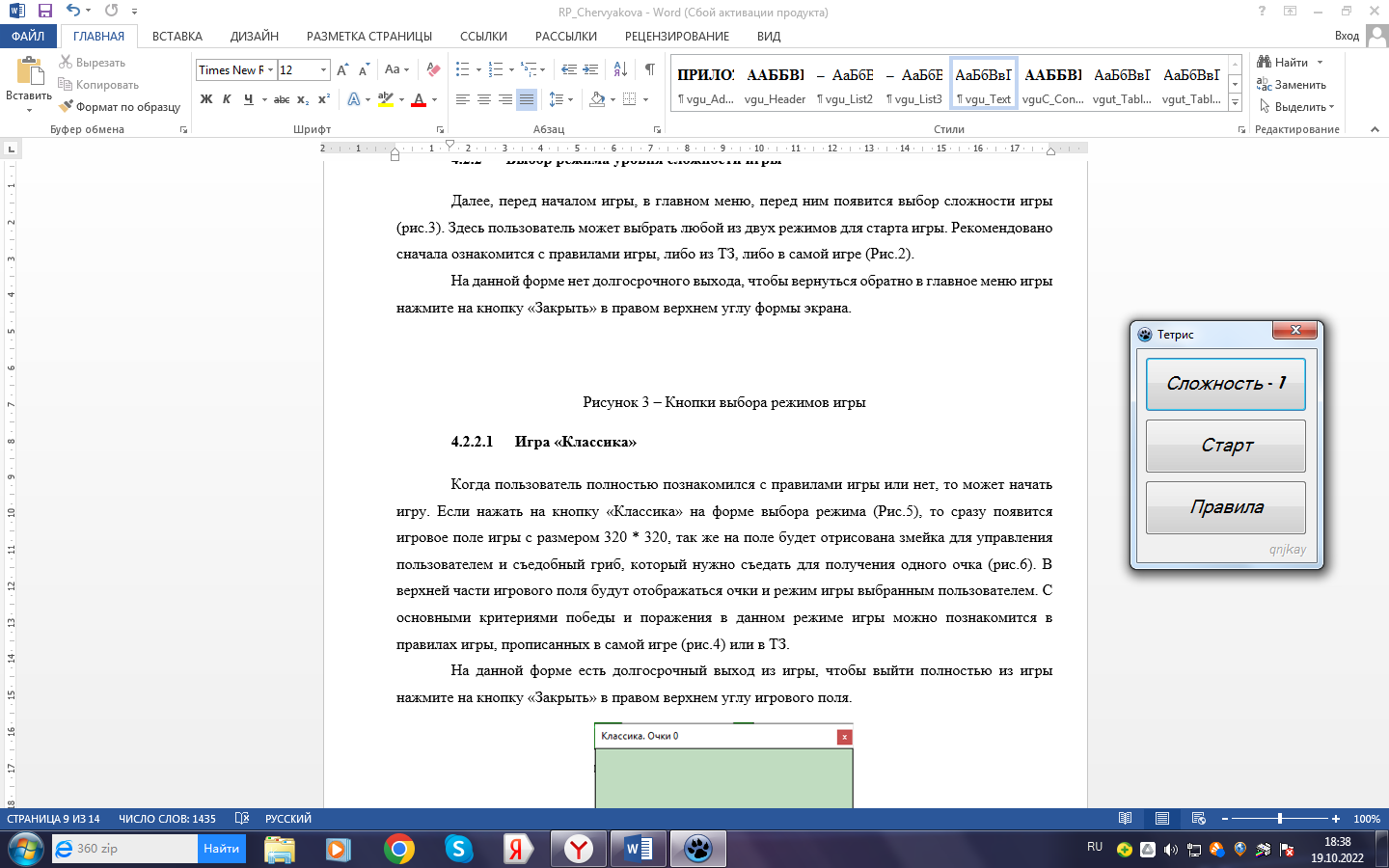


Рисунок 2 – управление

### Выбор режима уровня сложности игры

Далее, перед началом игры, в главном меню, перед ним появится выбор сложности игры (рис.3). Здесь пользователь может выбрать любой из двух режимов для старта игры. Рекомендовано сначала ознакомится с правилами игры, либо из ТЗ, либо в самой игре (Рис.2).

На данной форме нет долгосрочного выхода, чтобы вернуться обратно в главное меню игры нажмите на кнопку «Закрыть» в правом верхнем углу формы экрана.



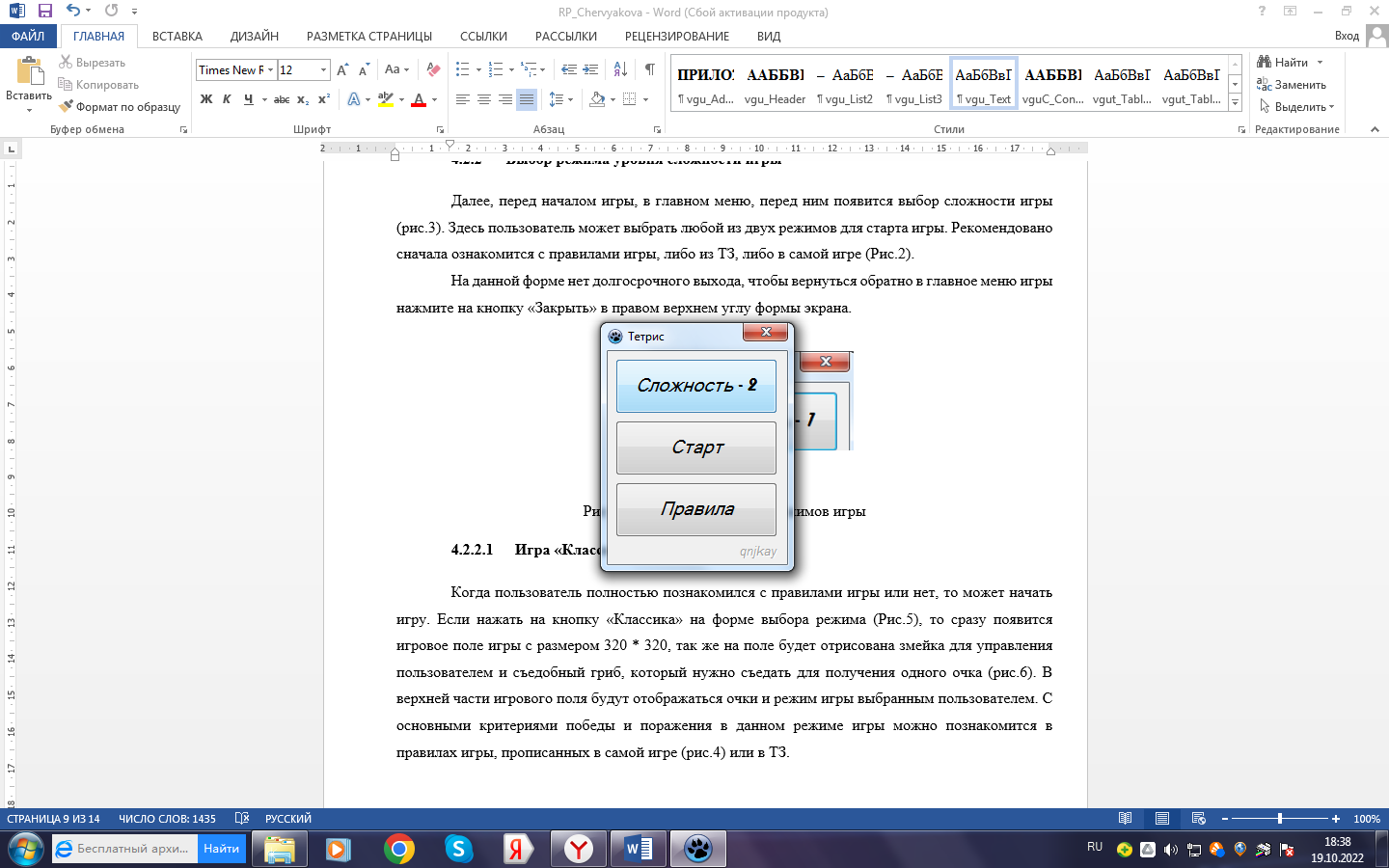


Рисунок 3 – Кнопки выбора режимов игры

#### Игра «Сложность-1»

Когда пользователь полностью познакомился с правилами игры или нет, то может начать игру. Если нажать на кнопку «Сложность-1» на кнопке выбора режима (Рис.3), то сразу появится игровое поле игры, так же на поле будет отрисованы фигуры для управления пользователем. В правой части игрового поля будут отображаться очки и фигуры, выпадающие далее. поражения в данном режиме игры можно познакомится в ТЗ.

На данной форме есть долгосрочный выход из игры, чтобы выйти полностью из игры нажмите на кнопку «Выход» в правом нижнем углу игрового поля.

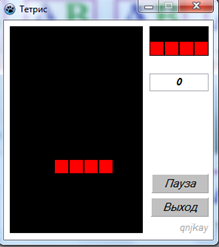


Рисунок 4 – Режим «Сложность-1»

#### Игра «Сложнось-2»

Когда пользователь полностью познакомился с правилами игры или нет, то может начать игру. Если нажать на кнопку «Сложность-2» на форме выбора режима (Рис.3), то сразу появится игровое поле игры, так же на поле будут отрисованы фигуры для управления пользователем, нона этом уровне сложности фигуры будут двигаться быстрее. В правой части игрового поля будут отображаться очки и фигуры выпадающие далее. С основными критериями поражения в данном режиме игры можно познакомится в ТЗ.

На данной форме есть долгосрочный выход из игры, чтобы выйти полностью из игры нажмите на кнопку «Выход» в правом нижнем углу игрового поля.

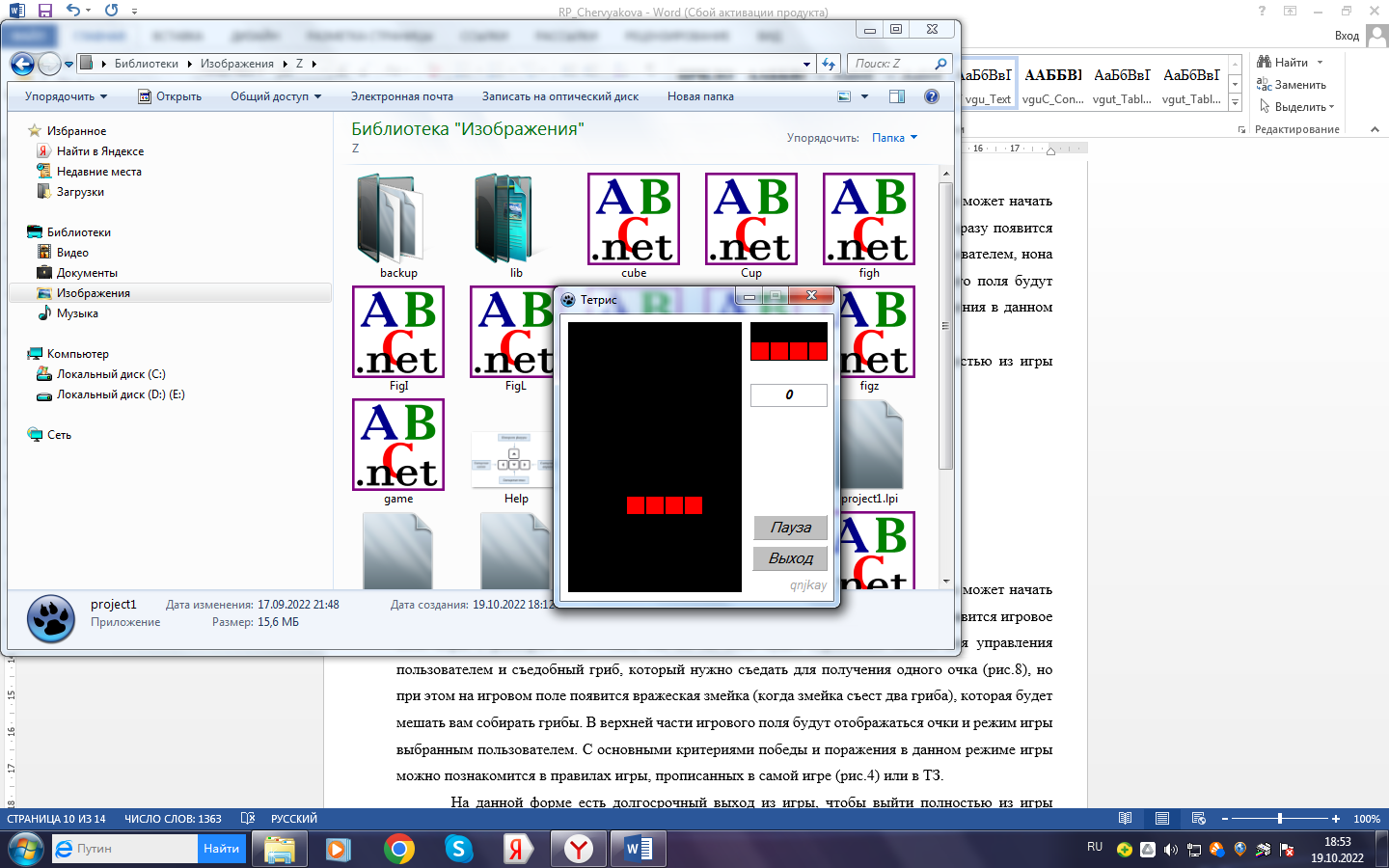


Рисунок 5 – Режим «Сложность-2»

### Поражение

В каждом режиме предусмотрено поражение. Если игрок полностью заполнил игровое поле фигурами, то высветится окно поражения (рис.6). В данном случае можно начать новую игру перезапустив приложение.

На данной форме есть долгосрочный выход из игры, чтобы выйти полностью из игры нажмите на кнопку «Закрыть» в правом верхнем углу экрана формы или кнопку «Ок», а затем «Выход» в правом нижнем углу экрана.

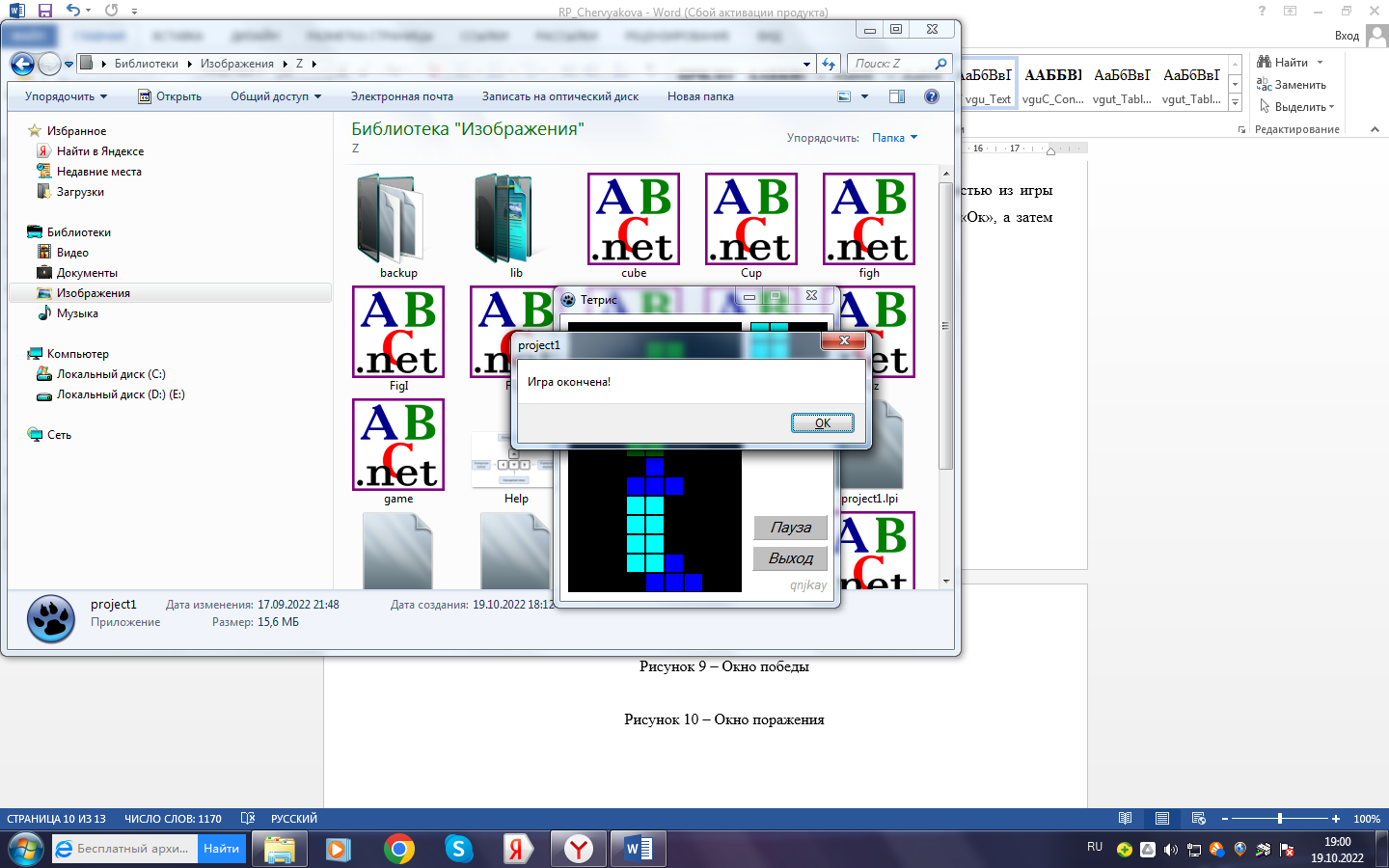


Рисунок 6 – Окно поражения

# Аварийные ситуации

## Действия по восстановлению программ и/или данных при отказе магнитных носителей или обнаружении ошибок в данных

В случае обнаружения ошибок в Игре следует обратиться в службу технической поддержки Системы. При этом необходимо указать перечень данных, содержащих ошибки, и правильные значения искаженных атрибутов.

## Действия в случаях обнаружении несанкционированного вмешательства в данные

В случае обнаружения несанкционированного вмешательства в данные Игры следует обратиться в службу технической поддержки Системы. При этом необходимо описать признаки и предполагаемый характер вмешательства, указать перечень данных, подвергшихся вмешательству и быть готовым по требованию специалиста службы поддержки описать признаки аварийной ситуации и действия, которые были выполнены пользователем непосредственно перед возникновением аварийной ситуации.

## Действия в других аварийных ситуациях

В случае возникновения других аварийных ситуаций при работе с программой следует обратиться в службу технической поддержки. При этом необходимо быть готовым по просьбе сотрудников технической поддержки описать признаки аварийной ситуации и действия, которые были выполнены пользователем непосредственно перед возникновением аварийной ситуации.

# Рекомендации к освоению

Для успешного освоения работы с программой внимательно изучите данное руководство пользователя и ТЗ.