Ярославский филиал Московского финансово-юридического университета МФЮА

**ОТЧЕТ**

**прохождения учебной практики**

Автор:

Студент группы 31ИПо9481

Салтаненко А.С

Руководитель:

Фурмавнин С. А

Ярославль 2025

**Содержание**

[**1.Введение** 2](#_Toc201305944)

[1.1 Задача учебной практика 2](#_Toc201305945)

[2.1 Описание работы программы 2](#_Toc201305946)

[2.1.1 Функциональное назначение 2](#_Toc201305947)

[2.2 Листинг кода с объяснением 3](#_Toc201305948)

[1) Реализация класса game : (Схему алгоритма см. ПРИЛОЖЕНИЕ 4) 3](#_Toc201305949)

Я, Салтаненко Андрей Евгеньевич, студент группы ИПО8381 проходил учебную практику в период с «09» июня 2025 г. по «21» июня 2025 г. в ЯФ МФЮА, находится по адресу г. Ярославль, ул. Кузнецова, 1 Основной целью прохождения учебной практики было освоение видов профессиональной деятельности, систематизация, обобщение, закрепление и углубление знаний и умений, формирование у студента общих и профессиональных компетенций, приобретение практического опыта в рамках профессиональных модулей. Целью прохождения учебной практики также является реализация полученных теоретических знаний, умений и навыков, а также получение новых знаний и представлений о практической деятельности организации. Объект практики: ЯФ МФЮА, специализируется на высшем и среднем специальном образовании Ярославский филиал МФЮА основан 8 июня 1999 г. С организационной структурой предприятия можно так же ознакомиться в приложении А. В ходе практики была поставлена задача создать игру биржа.

Задачи практики:

1. Покупка продажа и пропуск хода

2. Победа при удвоении начального капитала

3. История цен

4. Изменение цен каждый ход

5. Загрузка акций из csv

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ ПМ.04 Сопровождение и обслуживание программного обеспечения компьютерных систем

1. Анализ результатов тестирования программы В рамках практики, я занимался разработке файловым поисковиком в системе. Основная задача заключалась в создании эффективного инструмента для поиска текстовой информации в больших объемах документов.

2. **Назначение и область применения программы**

2.1 **Назначение программы**

Программа представляет собой высокопроизводительную утилиту командной строки, предназначенную для поиска текстовых шаблонов и регулярных выражений в файлах и директориях. Программа разработана для решения задач быстрого поиска и анализа текстовой информации в больших объемах данных. Основное функциональное назначение:

1)Моделирование акций: он представляет акцию с её названием, ценой и количеством доступных единиц. Это позволяет эффективно управлять данными о каждой акции в игре.

2)Создание объектов: Конструктор класса позволяет инициализировать акции с заданными параметрами, что упрощает добавление новых акций в систему.

3) Доступ к данным: такие методы, как get\_name(), get\_price() и get\_available(), предоставляют возможность получать информацию об акции. Это позволяет другим частям программы использовать данные без изменения состояния объекта.

4)Обновление состояния: метод set\_available(int new\_aval) позволяет изменять количество доступных акций, что важно для отражения изменений после сделок, таких как покупка или продажа.

2.2 **Область применения**

Скоротать время за интереснейшей игрой

3 Постановка задачи

3.1 **Построение информационной структуры приложения**

Программа выполнена на языке C++, она разбита на несколько файлов для легкости восприятия этого кода другим программистам, а также структуризации проекта. Данная программа должна выводить:

Статистику игрока и доступные акции

4.1 Ход игры

## 

## 2.2 Листинг кода с объяснением

1)Класс Game является ключевым элементом для реализации симуляции торговли акциями, обеспечивая управление акциями и взаимодействие с игроком. Его структура позволяет легко расширять функциональность игры.

class Game final

2)Класс **Man** предоставляет базовую функциональность для управления финансами и инвестициями в акции. Он может быть расширен дополнительными методами и функциональностью для более сложного управления портфелем и анализа финансовых данных.

class Man final

3)Класс Stock является важным компонентом для реализации торговли акциями. Он инкапсулирует информацию о каждой акции и предоставляет методы для доступа и изменения этой информации, что позволяет эффективно управлять акциями в рамках игры.

class Stock final

ЗАКЛЮЧЕНИЕ По итогам прохождения практики, освоения компетенций, формируемых в рамках прохождения практики, получены следующие результаты: В процессе практики я научился разрабатывать комплексные программные решения на языке C++, включая проектирование архитектуры приложений и реализацию алгоритмов поиска текста. Освоил современные подходы к организации кода через модульную структуру проекта с разделением функциональности на отдельные компоненты. Приобрел навыки создания кроссплатформенных систем, способных работать Windows, В ходе практики проявил знания в области программирования. Использовал стандартную библиотеку C++ для работы с контейнерами и алгоритмами. Показал знание современных стандартов языка C++11 и умение применять их на практике для создания эффективных решений. Продемонстрировал владение продвинутыми возможностями C++11. В процессе продемонстрировал умения создавать качественную техническую документацию, анализировать архитектурные решения и обосновывать выбор конкретных технических подходов. Показал способность к критическому анализу реализованных решений и формулированию перспективных направлений для дальнейшего развития проекта. Полученный в ходе практики опыт создает прочную основу для дальнейшего профессионального развития в области системного программирования и разработки высокопроизводительных приложений

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

https://ru.wikipedia.org/wiki/Вихрь\_Мерсенна