

ПЕТРОЗАВОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
КАФЕДРА ИНФОРМАТИКИ И МАТЕМАТИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

09.03.04 – Программная инженерия

Отчет о проектной работе по курсу «Основы информатики и программирования»

Приложение «Easy coins»

Выполнил:

студент 1 курса группы 22107

С. Д. Яскеляйнен _____
подпись

Руководитель:

А. В. Бородин, старший преподаватель

Содержание

| | |
|-----------------------------|---|
| Введение | 3 |
| 1 Требования к приложению | 4 |
| 2 Проектирование приложения | 5 |
| 3 Реализация приложения | 6 |
| Заключение | 7 |

Введение

Цель проекта: разработка небольшой игры, в которой вам необходимо собирать монетки в лабиринте.

Задачи проекта:

1. Разработать игру.
2. Создать интуитивно понятное меню.

Многим из нас иногда необходимо просто занять чем-нибудь время, отвлечься от учёбы или работы. Для этого очень подходят незамысловатые игры без какого-либо сюжета. Именно поэтому мной была разработана игра "Easy coins в которой вам надо бегать по лабиринту и собирать монетки. Вы сами можете создавать карты для этой игры и добавлять их в специальную папку. Играть на собственных картах будет даже интереснее.

1 Требования к приложению

1. Возможность загрузки карты пользователя, которую он просто добавляет в папку maps.
2. Пункт меню, который содержит правила.

2 Проектирование приложения

Функции приложения:

1. `draw()` - функции отрисовки.
2. `keyReleasedEvent()` - функции для реагирования на нажатие клавиш в различных местах приложения.
3. `load()` - функции загрузки уровней.
4. `move()` - функции управления персонажем.

3 Реализация приложения

Для реализации проекта был использован язык программирования «С++».

Количество модулей: 38

Количество строк «С++» кода: 2034

Заключение

В результате проекта было разработано небольшое приложение, в котором вы бегаєте по лабиринту и собираете монетки.