

МДК.02.02. Инструментальные средства разработки программного обеспечения

Практическая работа

«Создание и отладка текстовых квестов с загрузкой в репозиторий»

Цель работы: отработка практических навыков написания и тестирования программы.

Задание 1. Генератор текстов

- Создать программу «Генератор текстов». Для этого сначала необходимо подготовить шаблон для текста. Затем программа должна предлагать пользователю ввести слова, которые она проставит в пробелы. При этом приложение должно задавать такие вопросы, чтобы пользователь гарантированно дал данные в нужной форме.

Например, шаблон может быть следующий: «_____ пришел в гости и принес с собой подарок — _____. Хозяева посмотрели на него и сказали: «_____».

Пример запросов на ввод данных пользователем может быть:

«Кто пришел в гости?» — *Саша*.

«Что он принес в подарок?» — *Книгу*.

«Что ему ответили хозяева?» — *Большое спасибо*.

Результат: «Саша пришел в гости и принес с собой подарок — книгу. Хозяева посмотрели на него и сказали: «Большое спасибо».

- Усложнить программу, добавив новые шаги, чтобы наполнить историю все подробностями (внезапными поворотами хитрого сюжета).
- Дать имя файлу программы «TextGenerator».

Задание 2. Текстовый квест

- Написать программу «Текстовый квест». Такая игра описывает пользователю окружающие условия и спрашивает, какие действия он планирует предпринять.

Например: Вы оказались в комнате с тремя дверьми. За первой слышится уличный шум, за второй кто-то рычит, за третьей тишина.

В какую дверь идём? — *1*

Вы вышли на улицу. Через дорогу вы заметили странно одетого человека...
и т.д.

- Дополнить историю продолжением и ветвлением сюжета, зависящего от выбора пользователя. Игру можно дополнить усложнением игровой механики.
- Дать имя файлу программы «TextQuest».

Задание 3. Создание репозитория и загрузка программ

- Открыть веб-браузер и перейти на GitHub.
- Авторизоваться в свой профиль GitHub.
- Создать новый публичный репозиторий.
- Дать имя репозиторию «TextGames_ФАМИЛИЯ».
- Ввести описание программ в поле описание репозитория.
- Добавить в репозиторий файл ReadMe.
- Редактировать ReadMe, указав в нём следующую информацию:
 1. Название практической работы.
 2. Разработчик (ФИО, группа).
 3. Образовательная организация.
 4. Название программы задания 1.

5. Описание программы задания 1 со скриншотами.
 6. Название программы задания 2.
 7. Описание программы задания 2 со скриншотами.
 8. Контактная информация.
- Добавить файлы своих программ в репозиторий.