|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Министерство образования Республики Беларусь  Учреждение образования БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Факультет | КСиС | | | Кафедра | | | | информатики | | | | | | | | | | | |
| Специальность | 1-40 04 01 | | | Специализация | | | | | | | 00 | | | | | | | | |
| УТВЕРЖДАЮ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | |  | | | | | Н.А. Волорова | | | | |
| « | | | | | | | | | |  | | » |  | | | | 2017 | | г. |
| ЗАДАНИЕ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| по дипломному проекту студента | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Козлова Дмитрия Сергеевича | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| (фамилия, имя, отчество) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1. Тема проекта: | | Игра «Binary Wars» | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| утверждена приказом по университету от | | | | « | 02 | | » | | февраля | | | | | 2017 г. | | № | | 175-c | |
| 2. Срок сдачи студентом законченной работы | | | | | | 01 июня 2017 г. | | | | | | | | | | | | | |
| 3. Исходные данные к проекту | | | Операционные системы: Android, iOS. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Язык программирования: C#. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Перечень выполняемых функций: обеспечение игрового процесса, возможность игры | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| против компьютерного противника, осуществление покупок во внутриигровом магазине, | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| взаимодействие с сервером игровых сессий, кроссплатформенная многопользовательская | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| игра, организация действий игроков с помощью лобби, общение с другими игроками. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Назначение разработки: разработка многопользовательской кроссплатформенной | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| игры с внутриигровым магазином. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. Содержание пояснительной записки (перечень подлежащих разработке вопросов) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Введение | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 Постановка задачи. Обзор предметной области. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 Моделирование предметной области. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 Используемые технологии. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 Проектирование программного средства. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 Конструирование программного средства. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 Технико-экономическое обоснование разработки программного средства. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Заключение | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Список использованных источников | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Приложение А Исходный код системы UI. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Приложение Б Основной исходный код сетевой системы. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Приложение В Дополнительный исходный код сетевой системы. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Приложение Г Исходный код внутриигрового магазина и инвентаря. | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 5. Перечень графического материала (с точным указанием наименования) и обозначения вида и типа материала) | | |
| Альфа-бета отсечение. Схема алгоритма, формат А1, лист 1. | | |
| Внедрение зависимостей. Схема алгоритма, формат А1, лист 1. | | |
| Процесс игры. Схема программы, формат А1, лист 1. | | |
| Диаграмма использования системы координации игровых сессий. Плакат, | | |
| формат А1, лист 1. | | |
| Снимки экрана. Плакат, формат А1, лист 1. | | |
| Диаграмма работы внутриигрового магазина. Плакат, формат А1, лист 1. | | |
|  | | |
| 6. Содержание задания по технико-экономическому обоснованию | | |
| Характеристика программного средства. | | |
| Определение объема и трудоемкости ПС. | | |
| Расчет сметы затрат. | | |
| Экономический эффект при разработке ПО для свободной реализации на рынке IT. | | |
|  | | |
| Задание выдала |  | К.Р. Литвинович |

**КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование этапов дипломного проекта | Объём этапа, % | Срок выполнения этапа | Примечание |
| Анализ предметной области, разработка технического задания | 10-15 | 23.03–28.03 |  |
| Разработка функциональных требований, проектирование архитектуры программы | 15-20 | 29.03–03.04 |  |
| Реализация игрового процесса, компьютерного противника, внутриигрового магазина | 20-25 | 04.04–17.04 |  |
| Разработка многопользовательской части игры | 25-30 | 18.04–10.05 |  |
| Тестирование и отладка | 10 | 11.05–14.05 |  |
| Оформление пояснительной записки и графического материала | 20 | 15.05–29.05 |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата выдачи задания | 23 марта 2017 г. | | Руководитель | |  | А.Л. Хотеев | |
| Задание принял к исполнению | |  | | Д.С. Козлов | | |