



# КУРСОВАЯ РАБОТА КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА «ЕВРАЗИЙСКИЕ ШАШКИ»

Исполнитель: студент гр. ИСТбд-21

Вражкин Никита Александрович

Руководитель: К.т.н., доцент

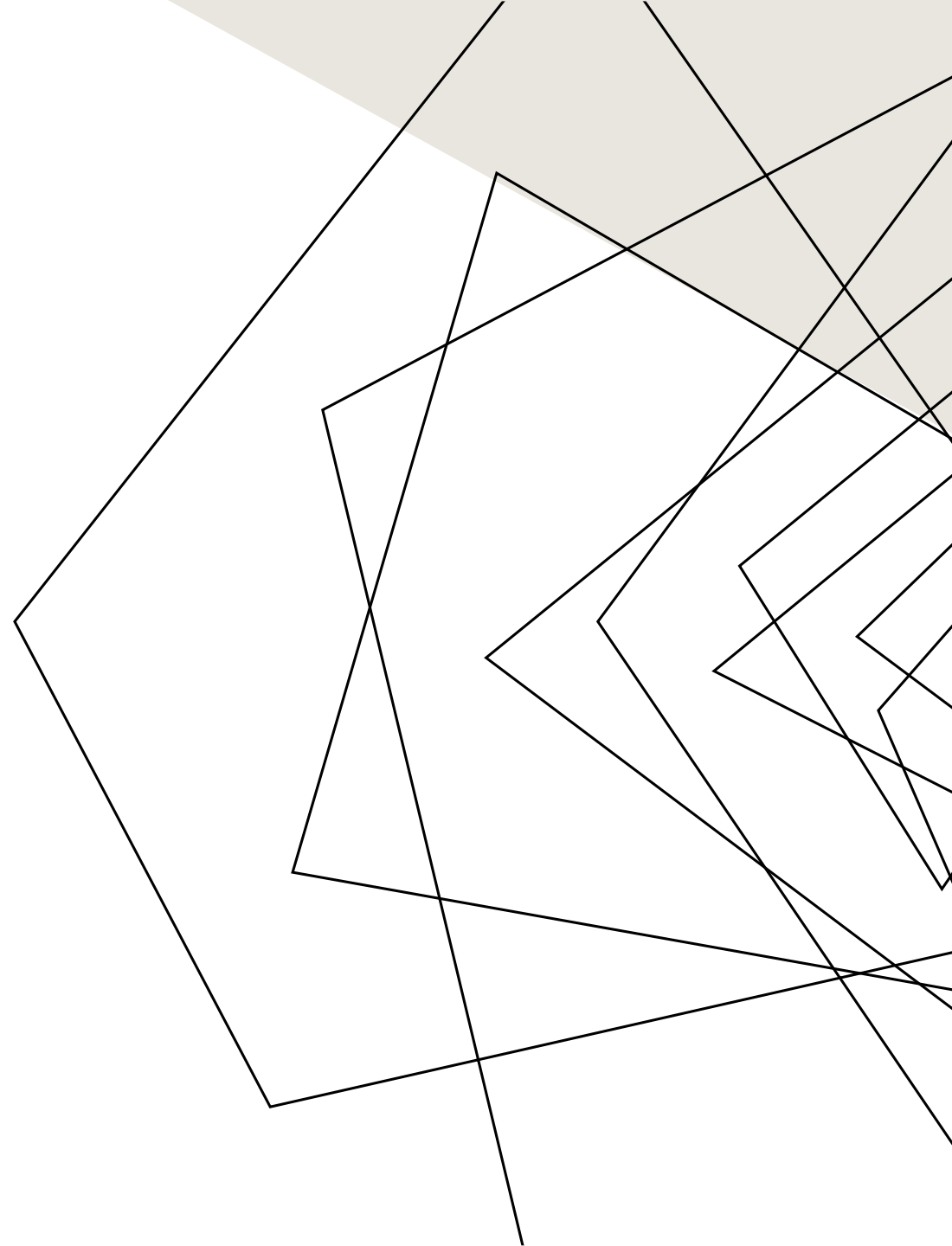
Шишкин Вадим Викторович

«10» декабря 2024 г.

# ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

## Цель проекта:

Основной целью проекта является создание интерактивной шашечной игры с возможностью игры против компьютера на основании учебного плана дисциплины «Алгоритмы и структуры данных» направления подготовки «Информационные системы и технологии» в соответствии с требованиями кафедры "Информационные системы" Ульяновского государственного технического университета.



# ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

## Модули

tkinter

random

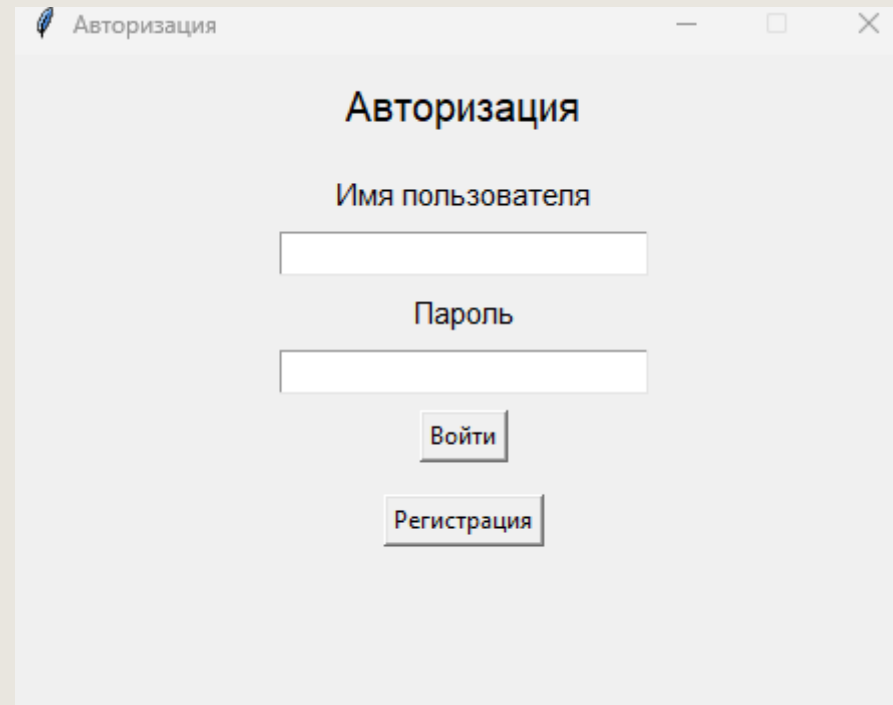
messagebox

sys

# АРХИТЕКТУРА ПРОЕКТА



# ДЕМОНСТРАЦИЯ РАБОТЫ ПРИЛОЖЕНИЯ



Авторизация

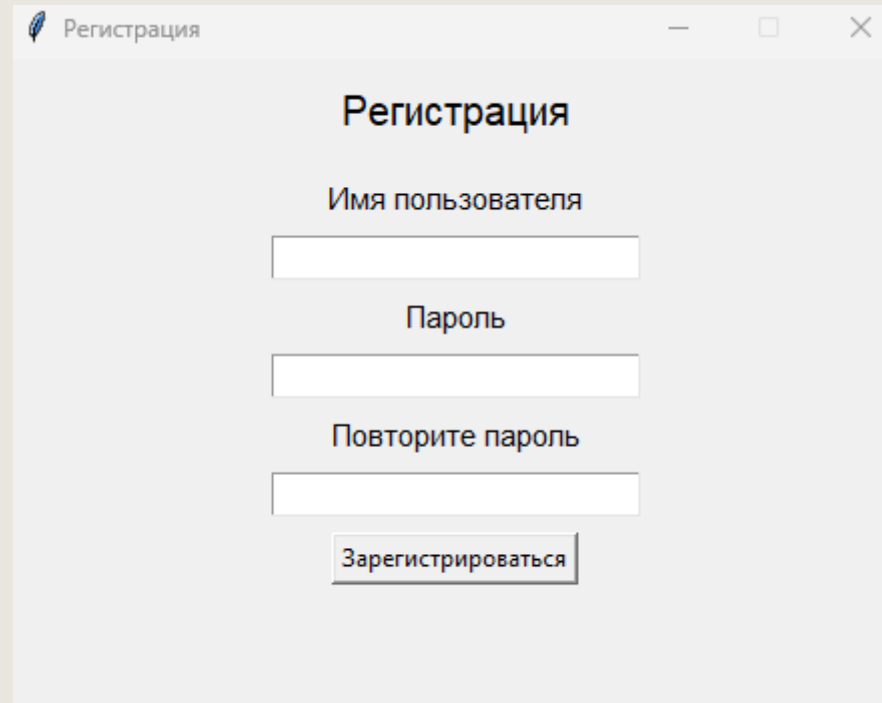
Имя пользователя

Пароль

Войти

Регистрация

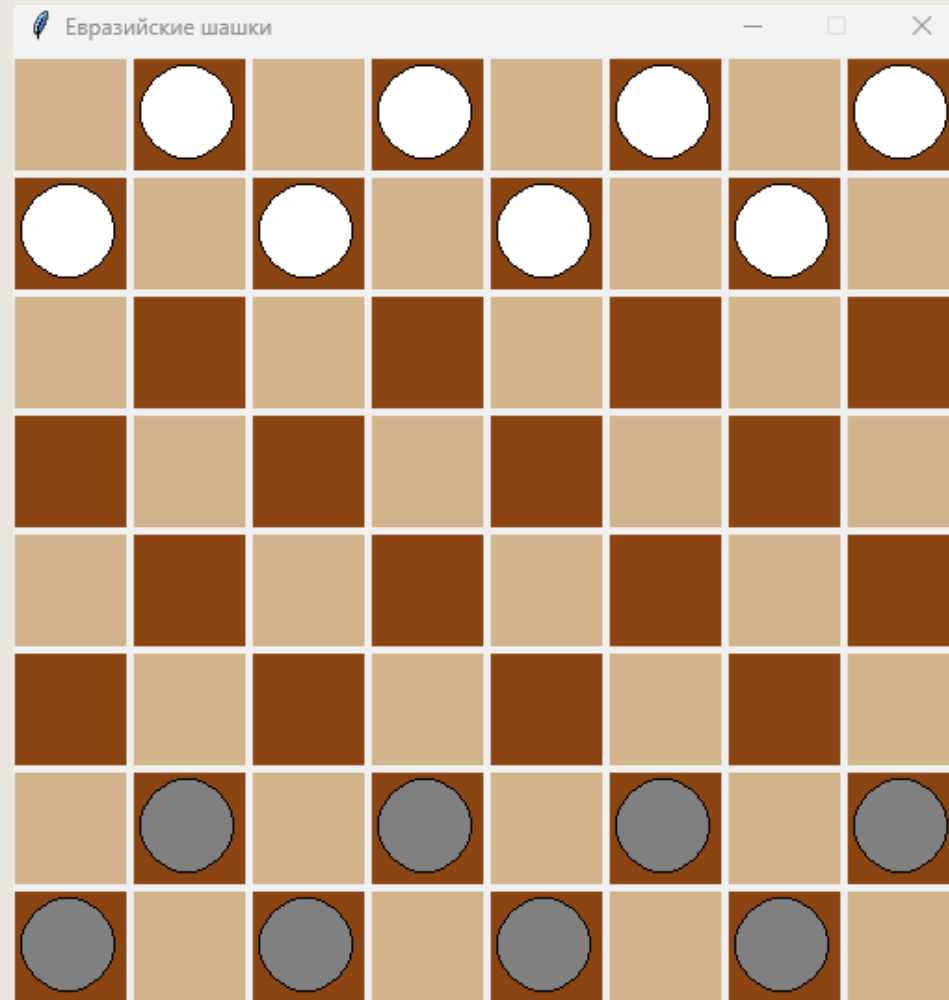
# ДЕМОНСТРАЦИЯ РАБОТЫ ПРИЛОЖЕНИЯ

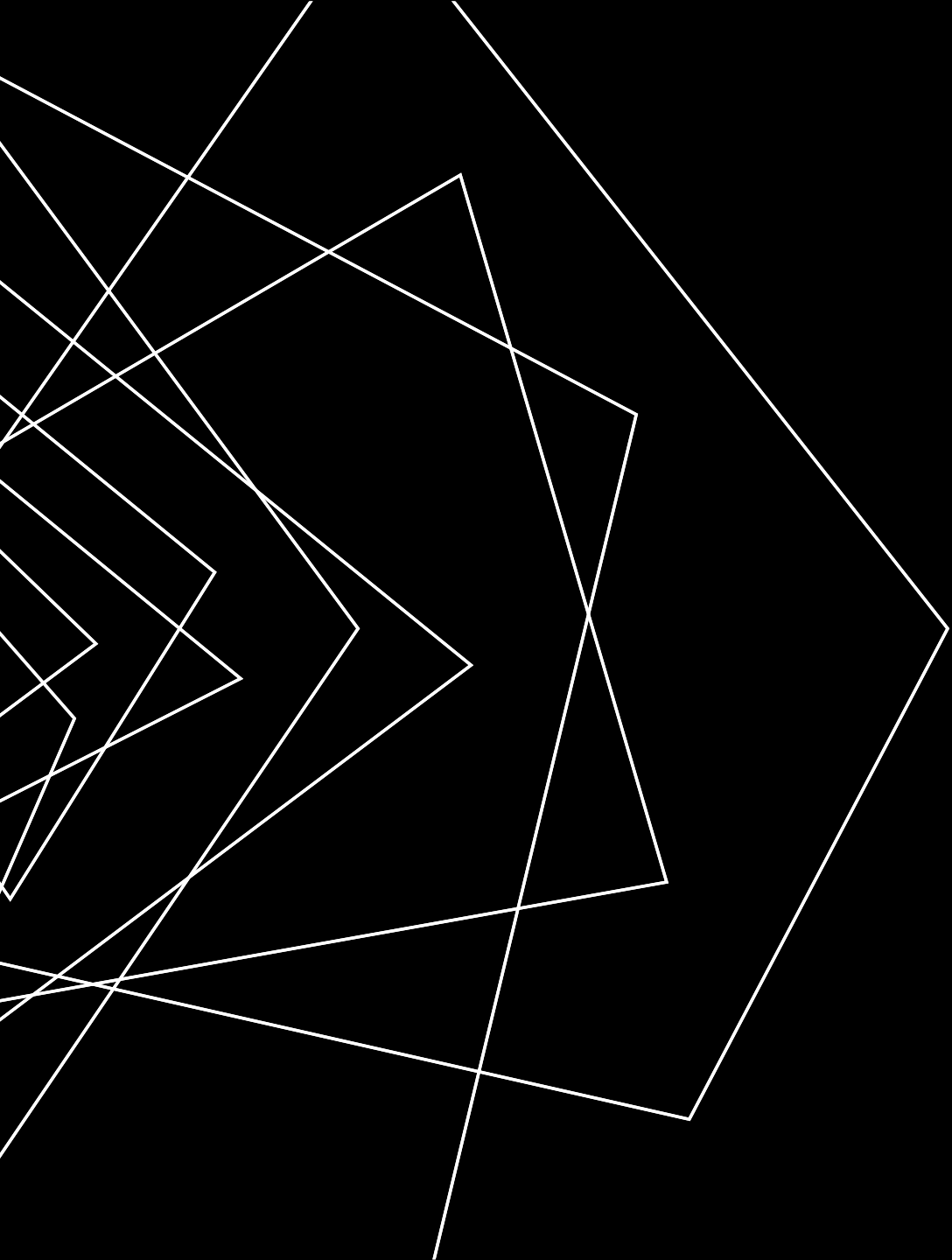


The image shows a screenshot of a registration window titled "Регистрация". The window has a standard Windows-style title bar with a feather icon, a minus sign, a maximize button, and a close button. The main content area is light gray and contains the following elements:

- The title "Регистрация" in a bold, black font.
- The label "Имя пользователя" above a white text input field.
- The label "Пароль" above a white text input field.
- The label "Повторите пароль" above a white text input field.
- A button labeled "Зарегистрироваться" at the bottom.

# ДЕМОНСТРАЦИЯ РАБОТЫ ПРИЛОЖЕНИЯ





СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ