МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ РАДІОЕЛЕКТРОНІКИ

ЦЕНТР ЗАОЧНОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ

КАФЕДРА ПРОГРАМНОЇ ІНЖЕНЕРІЇ

ВИПУСКНА КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

пояснювальна записка

***Мобільна гра з клієнт-серверною архітектурою під Андроїд***

Студент гр. ПІз-11-1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Нікулін.А.В.

Керівник роботи, проф. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Дудар З. В.

Допускається до захисту

Зав. каф., проф. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Дудар З. В.

2016Центр заочної форми навчання Кафедра програмної інженерії

Спеціальність *Програмна інженерія*

ЗАТВЕРДЖУЮ:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

“\_\_\_\_”\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_ р

Зав. каф., проф.Дудар З. В.

**ЗАВДАННЯ**

**НА ВИПУСКНУ КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ БАКАЛАВРА СТУДЕНТОВІ**

***Нікуліну Антону Володимировичу***

1. Тема проекту «***Мобільна гра з клієнт-серверною архітектурою під Андроїд"***» затверджена наказом № \_*74*\_*СтЗ* від “ *\_23\_*” *\_березня\_2016* р.
2. Термін здачі студентом закінченого проекту *30травня*20*16* р.
3. Вихідні дані до проекту :*Розробити кліентське застосування під платформу андроїд, серверну частину для зьеднаня застосувань у мережу. Використовувати мову Java з фреймворком Libgdx для кліентської частини, та мову Python 3,5 для розробки серверу.*
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) *мета роботи, аналіз користувальницьких і розробка функціональних вимог до програмного продукту,опис прийнятих проектних рішень, методи та алгоритми, що використовувались, структура бази даних, опис роботи Cloud-застосування, тестування ПЗ та аналіз дослідної експлуатації. Додатки:, а) слайди презентації, б) коди програми, в) робочій проект на CD.*
5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов’язкових креслень) *Слайди презентації: титул, мета проекту, обґрунтування доцільності розробки, постановка задачі, об'єктна модель системи, базові моделі, методи й алгоритми, структура бази даних, структурно-логічна схема взаємодії даних, план захисту інформації, інтерфейс програмної системи, результати тестування програмної системи, висновки.*
6. Консультанти з проекту із зазначенням розділів проекту, що їх стосуються

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Розділ | Консультант | Підпис, дата | |
| Завдання видав | Завдання прийняв |
| Спецчастина | доц. Самофалов Л.Д. |  |  |
| ОП та БНС | доц. Самофалов Л.Д. |  |  |
|  |  |  |  |

**Календарний план**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Назва етапів дипломного проекту | Термін виконання етапів проекту (тиждень) | Примітка |
| 1 | Аналіз предметної галузі | 23-02-16 |  |
| 2 | Розробка специфікації ПЗ | 02-03-16 |  |
| 3 | Об'єктний аналіз поставленої задачі | 09-03-16 |  |
| 4 | Створення коду програми | 16-03-16 |  |
| 5 | Тестування і налагодження програми | 06-04-16 |  |
| 6 | Підготовка пояснювальної записки: |  |  |
|  | спецчастина; | 14-04-16 |  |
|  | ОП та БНС | 28-04-16 |  |
| 7 | Підготовка презентації та доповіді | 15-05-16 |  |
| 8 | Нормоконтроль, рецензування | 25-05-16 |  |
| 9 | Попередній захист | 27-05-16 |  |
| 10 | Занесення диплома в електронний архів | 29-05-16 |  |
| 11 | Допуск до захисту у зав. кафедри | 01-06-16 |  |

Дата видачі завдання *“\_\_23\_\_” лютого* *2016*.

Керівник, проф., \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Дудар З. В.

Завдання прийняв до виконання \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Нікулін А.В.

РЕФЕРАТ / ABSTRACT

Пояснювальна записка до випускної атестаційної роботи бакалавра: \_\_\_ стор., \_\_ рис., \_\_ табл., \_\_\_ джерел.

Об'єкт розробки – Мобільна гра з клієнт-серверною архітектурою під Андроїд.

Мета розробки– розробити діючу мобільну гру під Андроїд та серверну частину.

Метод проектування – Android Studio, Pycharm, мова Java, Python, фреймворк Libgdx.

В результаті виконання випускної кваліфікаційної роботи бакалавра розроблено мобільну гру під Андроїд, сервер для зьеднання кількох кліентів для гри вдвох.

ВИПУСКНА КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА,МОБІЛЬНА ГРА, КЛІЕНТ-СЕРВЕР, ANDROID STUDIO, МОВА JAVA, PYTHON, LIBGDX, ASYNCIO, TCP.

Explanatory note to the final certification of the bachelor: \_\_\_ pg., \_\_ fig., \_\_\_table, \_\_\_ sources.

The object of development –Mobile application with client server architecture for cooperative gaming.

The purpose of development – to develop mobile Android game that can connect to server.

Method Design– Android Studio, language Java, Python, Libgdx.

As a result of final qualifying Bachelor mobile game developed Android, zednannya server for multiple clients to play together.

FINAL QUALIFYING, MOBILE GAME, CLIENT-SERVER, ANDROID STUDIO, LANGUAGE JAVA, PYTHON, LIBGDX, ASYNCIO, TCP.