

**ЗАВДАННЯ**

**НА ПЕРЕДДИПЛОМНУ ПРАКТИКУ СТУДЕНТОВІ**

Піляєва Данила Вікторовича

1. Тема проекту «Програма пошуку найкоротшого шляху для ігрових додатків»
2. Термін здачі студентом закінченого проекту « 14 » травня 2016 р.
3. Вихідні дані до проекту: використовувати ОС Windows 10, середовище програмування Clion.
4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)  
вступ, аналіз проблемної області і постановка задачі, проектування системи, опис розробленої програмної системи, аналіз результатів, висновки.
5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) Діаграма класів, діаграма варіантів використання, інтерфейс знаходження путей, макроси для вмикання методів, визначення обмежуючих прямокутників.

## КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

|   | Назва етапів дипломної роботи     | Термін виконання етапів роботи | Примітка |
|---|-----------------------------------|--------------------------------|----------|
| 1 | Аналіз предметної області         | 18.04.2016- 23.04.2016         | виконано |
| 2 | Проектування програми             | 24.04.2016 – 28.04.2016        | виконано |
| 3 | Створення коду                    | 29.04.2016 – 05.05.2016        | виконано |
| 4 | Тестування програми               | 06.05.2016 – 09.05.2016        | виконано |
| 5 | Підготовка пояснювальної записки. | 10.05.2016 – 13.05.2016        | виконано |
| 6 | Захист                            | 14.05.2016                     | виконано |

Дата видачі завдання « 18 » \_\_\_\_\_ квітня \_\_\_\_\_ 2016 р.

Керівник \_\_\_\_\_ ст. викл. Черепанова Ю.Ю.

Завдання прийняла до виконання \_\_\_\_\_ Піляєв Д.В.