ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

"ДОНЕЦКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ"

Факультет ИСП

Кафедра ПИ им. Л.П. Фельдмана

Лабораторная работа №1

по курсу: «Профессиональная практика программной инженерии»

по теме: «Базовые принципы работы с системами контроля версий»

Выполнил:

ст. гр. ПИ-19а

Гембицкий А. В.

Проверил:

Филипишин Д.А.

Ищенко А.П.

ДОНЕЦК – 2023

**Цель работы**

Получить практические навыки использования систем контроля версий.

**Выбранная тема**

14. Тетрис, с возможностью игры по сети.

**Описание компонентов моделируемого проекта**

1. Модуль одиночного режима игры

2. Модуль главного меню

3. Модуль с функциями для воспроизведения музыки и звуков

4. Модуль для сохранения/загрузки игрового прогресса

5. Модуль игрового поля

6. Модуль для сущности “Блок”

7. Модуль для взаимодействия сущностей с игровым полем

8. Модуль для генерации формы блока

9. Модуль для генерации цвета блока

10. Модуль для движения блоков

11. Модуль для уничтожения заполненной линии

12. Модуль с функцией библиотеки с визуальными стилями блоков

13. Модуль для текстовых элементов

14. Модуль с функцией библиотеки с визуальными стилями игрового поля

15. Модуль для многопользовательского режима игры

16. Модуль для взаимодействия между игроками в многопользовательском режиме

17. Модуль для чата в многопользовательском режиме

**Шаги разработки игры**

1. Идея и концептуальное планирование: определение целей, идеи, типа соединения, аудитории и визуального стиля игры

2. Разработка механик игры

3. Создание дизайна игры: разработка меню, моделей и звука

4. Реализация программных модулей

5. Реализация соединения типа «Peer-to-peer»

6. Тестирование игры

7. Релиз игры

8. Поддержка и обновления игры

**Вывод команд**

**git log --pretty=format:'%h %ad | %s%d [%an]' --graph --date=short**

**git diff**