Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет инновационного непрерывного образования

Кафедра проектирования информационных компьютерных систем

Дисциплина "Объектно-ориентированное программирование"

К защите допустить:
Руководитель курсовой работы
старший преподаватель
кафедры
_____ А.В.Михалькевич
27.07.2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к курсовой работе

на тему

Разработка компьютерной игры "Пазл"

БГУИР КР 1-40 05 01-10 № 132 ПЗ

Студент (подпись студента) Ю.Э. Фишкина

Курсовая работа
представлена на проверку
27.07.2025
_____
(подпись студента)

Минск 2025

Реферат

БГУИР КР 1-40 05 01-10 № 132 ПЗ, гр. 894351

Ю.Э. Фишкина, Разработка компьютерной игры "Пазл", Минск: БГУИР - 2025.

Пояснительная записка 4029 с., 0 рис., 0 табл.

Ключевые слова:

Предмет Объектно-ориентированное программирование, А.В.Михалькевич

Игра-головоломка, где нужно вращать шестиугольники, чтобы собрать правильный узор по примеру игры Noodles! https://apps.apple.com/ru/app/noodles/id967624193

-

Содержание

Введение
Заключение
Список использованных источников
Приложения

Введение

Знание иностранных языков является приоритетным навыков среди большого количества профессий, включая инженеров-программистов. Одним из признаков хорошего владения языком служит наличие развитого лексикона, поэтому существует множество словарей и приложений, помогающих в достижении этой цели. Цель данной курсовой работы – создание аналога словаря в виде веб-приложения. Создание подразумевает вёрстку пользовательского интерфейса и программирование серверной части приложения. Для достижения данной цели поставим следующие задачи: 1. Расмотреть основные принципы ООП и особенности ООП в решении практических задач. 2. Рассмотреть основные паттерны решения практических задач. 3. Изучить основы и особенности архитектурного шаблона MVC. 4. Изучить основы разработки серверной части веб-приложений с использованием php-фреймворка Laravel. 5. Разработать удобный пользовательский интерфейс, разработать макеты основных страниц приложения. 6. На основе полученных знаний разработки серверной части разработать аналог словаря в виде веб-приложения. В приложении будет реализован следующий функционал: вход в систему с различными правами (студент или администратор), ведение собственного словаря с возможностью создания, удаления и редактирования слов, наличие словаря общего доступа, наличие профиля пользователя с возможность его редактирования. В разделе «Обоснование выбора технологий», «архитектурный шаблон проектирования MVC» и «шаблон проектирования практических задач» рассмотрены теоретические аспекты курсовой работы. В разделе «Описание проекта» приведено описание практической части, а именно подробное описание функционала со скриншотами пользовательского интерфейса и вставками кода серверной части приложения. В разделе «Инструментарий» перечислены приложения и инструменты, использованные в процессе работы, обоснование использования каждого инструмента и описание предоставляемого ими функционала. Курсовой проект выполнен самостоятельно, проверен в системе «Антиплагиат». Процент оригинальности составляет --. Цитирования обозначены ссылками на публикации, указанными в «Списке использованных источников». Скриншот приведён в приложении В.

Заключение

Список использованных источников

Приложения

1. [Задание] **Задание** 5e9825c6aca75_задание к курсовой Фишкина.docx
2. [электронный документ] 5e9964416165e_задание к курсовой Фишкина.docx
3. [электронный документ] 5e9964a0cb0c7_задание к курсовой Фишкина.docx
4. [электронный документ] 5ea6f6cda6bfd_Пояснительная.docx