



МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
М. В. ЛОМОНОСОВА

Факультет вычислительной математики и кибернетики
Кафедра алгоритмических языков

Отчёт о выполнении задания практикума

«Название вашего варианта»

Студенты 32[4/5] группы

И. О. Фамилия1

И. О. Фамилия2

Москва, 2019

1 Постановка задачи

Общее описание варианта, которое может повторять описание на сайте или в личной переписке (если сами придумали вариант).

Для игр — краткое описание правил игры, игрового поля, проигрышных и выигрышных ситуаций и т.д.

1.1 Базовые требования

Перечисление базовых требований реализации, например:

1. Загрузка внутреннего представления игры из файла и его отрисовка.
2. Интерфейс для управления персонажем.
3. Определение проигрыша и успешного прохождения уровня.
4. Подсчёт игровых очков.

1.2 Индивидуальные части

Описание индивидуальных частей, аналогично базовой. Должны быть указаны именно те возможности, которые были реализованы.

2 Модули проекта

Проект состоит из следующих модулей (пример):

- `Config.h` — константы для настроек игры;
- `Game.h` — реализация логики игры;
- `Graphics.h` — реализация графического представления;
- `Handler.h` — реализация обработчиков внешних событий;
- `Types.h` — объявление основных типов;
- `Utils.h` — различные вспомогательные функции.

В модуле `Config.h` описаны следующие константные значения:

- `width` и `height` — размер игрового поля;

- `defaultSpeed` — скорость передвижения игрока по умолчанию;
- и т. д.

В модуле `Types.h` описаны следующие типы:

- `GameWorld` — описывает игровой мир, состоящий из ...
- `Player` — описывает игрока ...
- и т. д.

В модуле `Game.h` реализованы следующие функции:

- `checkGameOver` — проверка окончания игры;
- `getWinner` — определение победителя;
- и т. д.

Аналогично для остальных модулей.

3 Используемые библиотеки

При реализации использовались следующие библиотеки:

- `gloss` — графический интерфейс и обработка внешних событий.
- `random` — генерация случайных чисел.
- `yaml` — чтение конфигурационных файлов в формате YAML.
- и т. д.

4 Сценарии работы с приложением

В этой части может содержаться краткая справка для пользователя приложения, например:

- Запуск проекта, формат конфигурационных файлов, если есть и т. д.
- Описание управления (консольное приложение/графический интерфейс/управление мышью или с клавиатуры), взаимодействие с пользователем.
- Режимы игры, выбор уровня, поведение приложения после окончания игры и т. п.

Можно добавлять скриншоты.