

Государственное бюджетное образовательное учреждение
Среднего профессионального образования
«Ленинск-Кузнецкий политехнический техникум»

Разработка игры по технике безопасности на предприятии (организации)



Специальность: Программирование в компьютерных системах

Группа: ПКС 12-1

Студент: Воронцов Владимир Васильевич

Содержание

«Разработка игры по технике безопасности на предприятии (организации)»

1. Методы разработки игры как программного обеспечения

2. Разработка программы на языке программирования Delphi

3. Этапы разработки программного обеспечения

Руководство пользователя программы "Своя игра"

Закончить работу

Методы разработки игры как программного обеспечения

«Разработка игры по технике безопасности на предприятии (организации)»



Каскадная модель предусматривает последовательное выполнение всех этапов проекта в строго фиксированном порядке.

Переход на следующий этап означает полное завершение на предыдущем этапе.

Полная версия

Методы разработки игры как программного обеспечения

«Разработка игры по технике безопасности на предприятии (организации)»



Поэтапная модель с промежуточным контролем. Разработка ПО ведется итерациями с циклами обратной связи между этапами.

Межэтапные корректировки позволяют учитывать реально существующее взаимовлияние результатов разработки на различных этапах, время жизни каждого из этапов растягивается на весь период разработки.

Полная версия

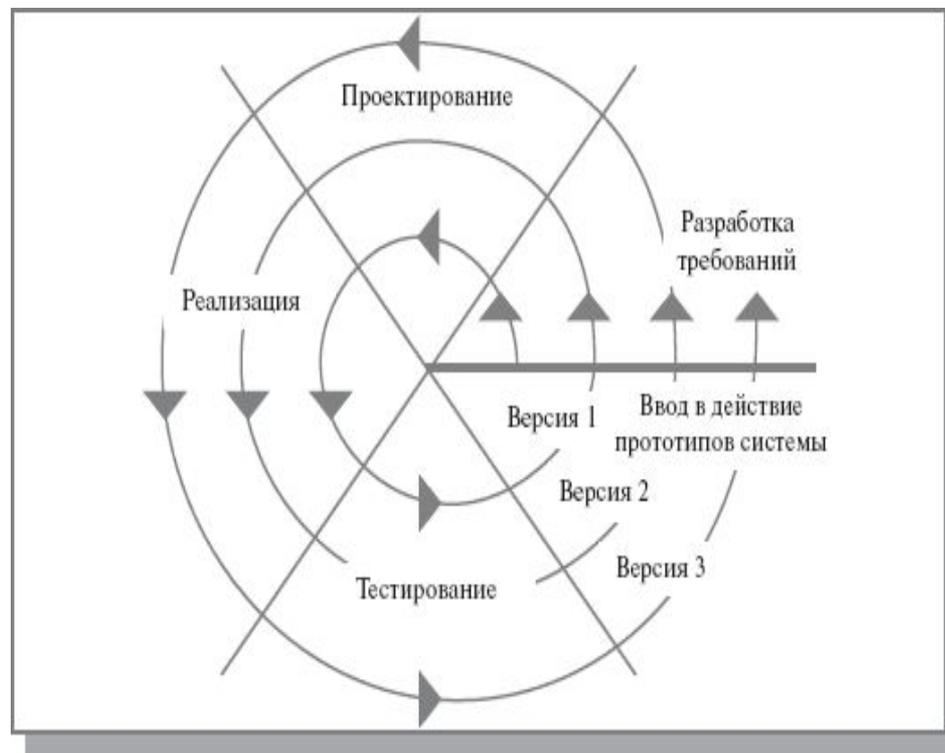
Методы разработки игры как программного обеспечения

«Разработка игры по технике безопасности на предприятии (организации)»

Спиральная модель.

На каждом витке спирали выполняется создание очередной версии продукта, уточняются требования проекта, определяется его качество и планируется работа следующего витка.

Особое внимание уделяется начальным этапам разработки, где реализуемость тех или иных технических решений проверяется и обосновывается посредством создания прототипов.



Полная версия

Разработка программы на языке программирования Delphi

«Разработка игры по технике безопасности на предприятии (организации)»

Объектно-ориентированное программирование представляет собой метод программирования, который весьма близко напоминает наше поведение. Оно является естественной эволюцией более ранних нововведений в разработке языков программирования. Объектно-ориентированное программирование является более структурным, чем все предыдущие разработки, касающиеся структурного программирования. Оно также является более модульным и более абстрактным, чем предыдущие попытки абстрагирования данных и переноса деталей программирования на внутренний уровень.

Приложение собирается из многих элементов: форм, программных модулей, внешних библиотек, картинок, пиктограмм и др. Каждый элемент размещается в отдельном файле и имеет строго определенное назначение. Набор всех файлов, необходимых для создания приложения, называется проектом. Компилятор последовательно обрабатывает файлы проекта и строит из них выполняемый файл.

[Полная версия](#)

Этапы разработки программного обеспечения

«Разработка игры по технике безопасности на предприятии (организации)»

Процесс разработки программного обеспечения можно разбить на этапы (фазы) :

- содержательная постановка задачи;
- разработка модели и выбор метода решения;
- разработка алгоритма решения задачи;
- кодирование алгоритма;
- компиляция программы;
- тестирование программы;
- создание документации;
- сопровождение и эксплуатация.



Полная версия

Руководство пользователя программы "Своя игра"

СТАРТ

НАСТРОЙКИ

РЕДАКТОР

Набор вопросов:

Количество основных раундов:

Время основного раунда (сек):

Время вопроса (сек):

Показывать правильные ответы

Указывать источник

Показывать счет

Снимать очки за неправильный ответ

Игра с фальстартами

Блокировка кнопки (сек):

Играть спецвопросы

Кот в мешке

Вопрос-аукцион

Вопрос от

1-й спецвопрос появится через (сек):

Интервал появления (сек):

Играть финальный раунд

Время финального раунда (сек):

Игроки (команды)

1. Фаза "А" Кнопка 1

2. Фаза "В" Кнопка 2

3. Фаза "С" Кнопка 3

Клавиши для кнопок

Кнопка 1: Num +

Кнопка 2: Н

Кнопка 3: Ъ

Состояние подключения к БД: *подключена*

Настройки подключения

Полная версия

Руководство пользователя программы "Своя игра"

PForm

Наборы вопросов: + -

Игра 2014

Тип раунда: Обычный

Наименование раунда: Раунд 1

Количество категорий: 1 Количество вопросов в категории: 1

Минимальная стоимость вопроса: 100 Шаг стоимости: 100

Появление 1-го спецвопроса в секундах после начала раунда: 420

Интервал между спецвопросами в раунде (сек): 180

OK Отмена

СТАРТ

НАСТРОЙКИ

РЕДАКТОР

Раунды: + -

Раунд 1
Раунд 2
Раунд 3
Финал

Категории: + -

НЕТ пожару!
Правила
Энергоуправление

Полная версия

Руководство пользователя программы "Своя игра"

СТАРТ

НАСТРОЙКИ

РЕДАКТОР

Игроки (команды)				
Имя (название)	Верно	Неверно	Сумма	
1. Фаза "А"	0	0	0	
2. Фаза "В"	0	0	0	
3. Фаза "С"	0	0	0	

Спецвопросы

До конца раунда

20:00

Время для обдумывания

00:30

Спецвопрос через

Полная версия

Руководство пользователя программы "Своя игра"

The screenshot displays the 'Своя игра' (Who Wants to Be a Millionaire?) program interface. On the left, a game board shows three questions: 'НЕТ пожару!' (100 points), 'Правила' (100 points), and 'Энергоуправление' (100 points). The current phase is 'Фаза "А"' with a score of 500. A sidebar on the left contains navigation buttons: 'СТАРТ', 'НАСТРОЙКИ', and 'РЕДАКТОР'. A 'PForm' window is open in the center, displaying a table of questions and their scores.

Вопрос	100	200	300	400	500
НЕТ пожару!	100			400	500
Правила	100	200	300	400	500
Энергоуправление	100	200	300	400	

Below the table, the 'Игроки (команды)' section shows the following scores:

Имя (название)	Верно	Неверно	Сумма
1. Фаза "А"	1	0	500
2. Фаза "В"	1	0	300
3. Фаза "С"	1	0	200

On the right side of the PForm window, there is a 'Спецвопросы' section with a checkbox for 'Кот в мешке'. Below this, the 'До конца раунда' timer shows 10:05, and the 'Спецвопрос через' timer shows 02:05.

Полная версия

Спасибо за внимание

