

Департамент образования и науки Брянской области  
Дятьковский филиал государственного автономного профессионального образовательного учреждения «Брянский техникум энергомашиностроения и радиоэлектроники имени Героя Советского Союза М.А. Афанасьева»

## РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА FORDNY

Выпускная квалификационная работа

ДП 090203 .00.25 ПЗ

Специальность: «Программирование в компьютерных системах»

Выполнил студент

Сидоров Д.А.

Руководитель проекта

Кравченко М.А.

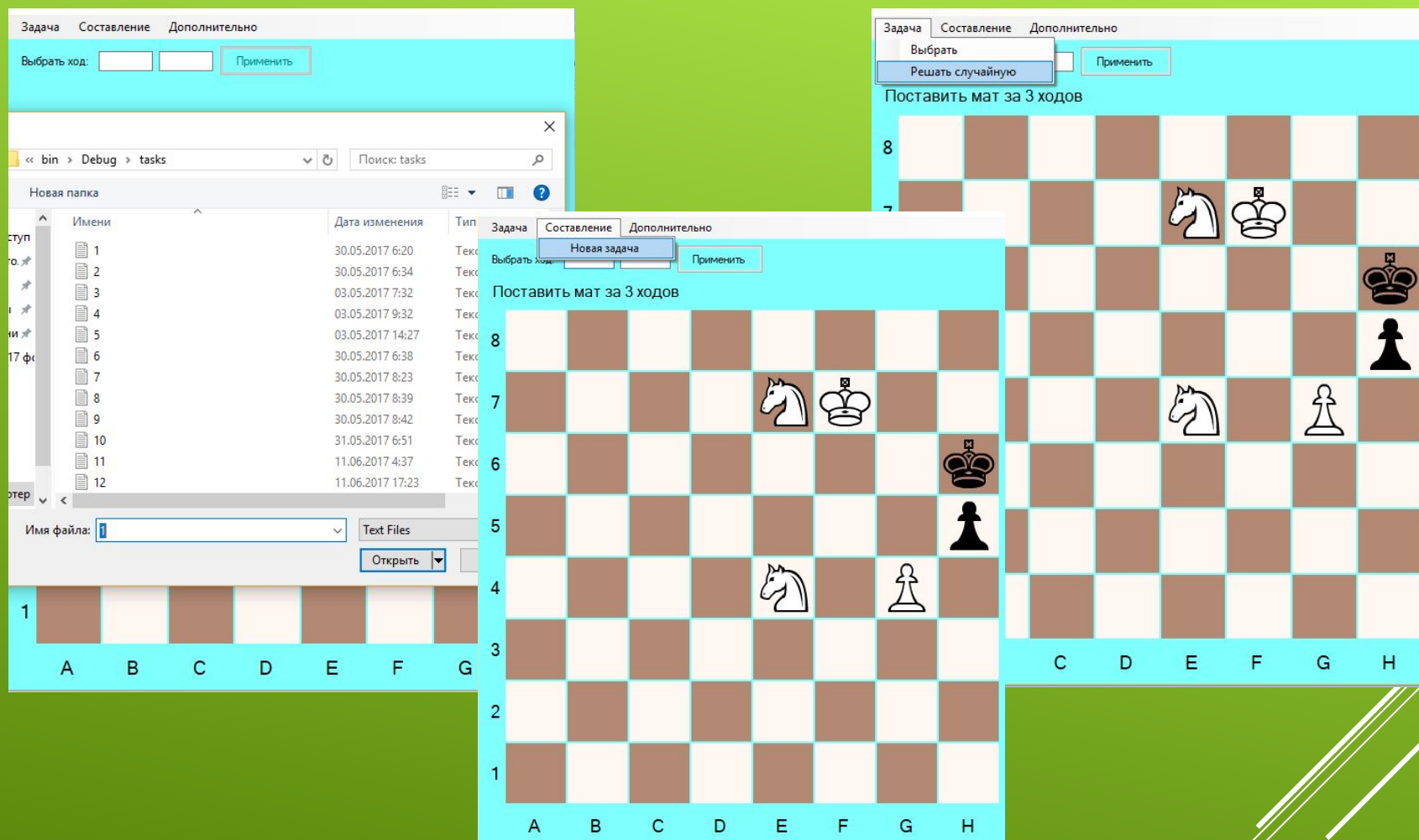
# Главная форма

Задача Составление Дополнительно

Выбрать ход:

8		■		■		■		■
7	■		■		■		■	
6		■		■		■		■
5	■		■		■		■	
4		■		■		■		■
3	■		■		■		■	
2		■		■		■		■
1	■		■		■		■	
	A	B	C	D	E	F	G	H

# Выбор задачи (уровня)







# Добавление шахматных фигур

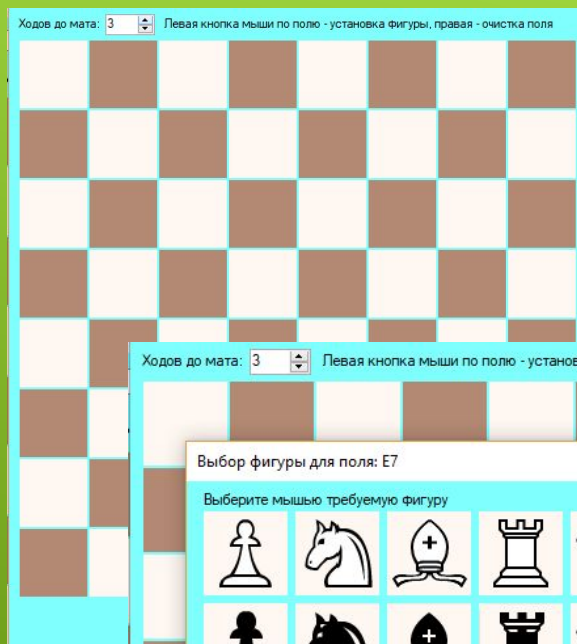
Задача Составление Дополнительно

Выбрать ход:

Поставить мат за 2 хода

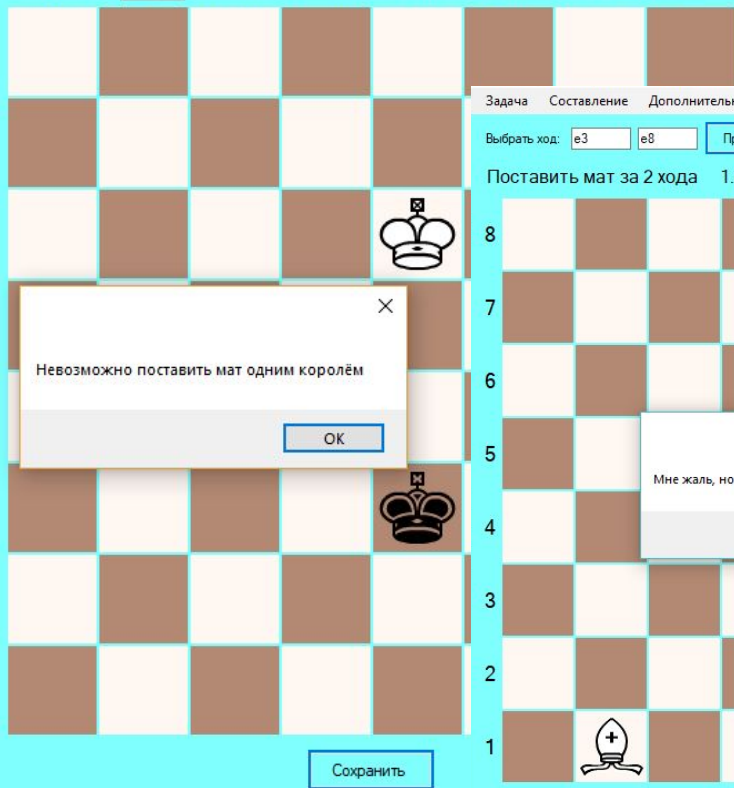
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	A	B	C	D	E	F	G	H

# Создание новой задачи (уровня)



# Сообщения об ошибках

Ходов до мата: 3  Левая кнопка мыши по полю - установка фигуры, правая - очистка поля



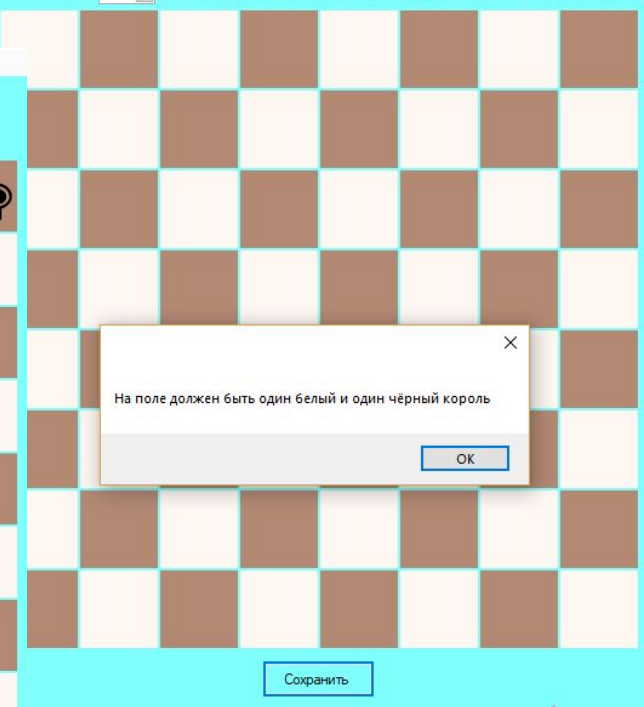
Задача Составление Дополнительно

Выбрать ход:

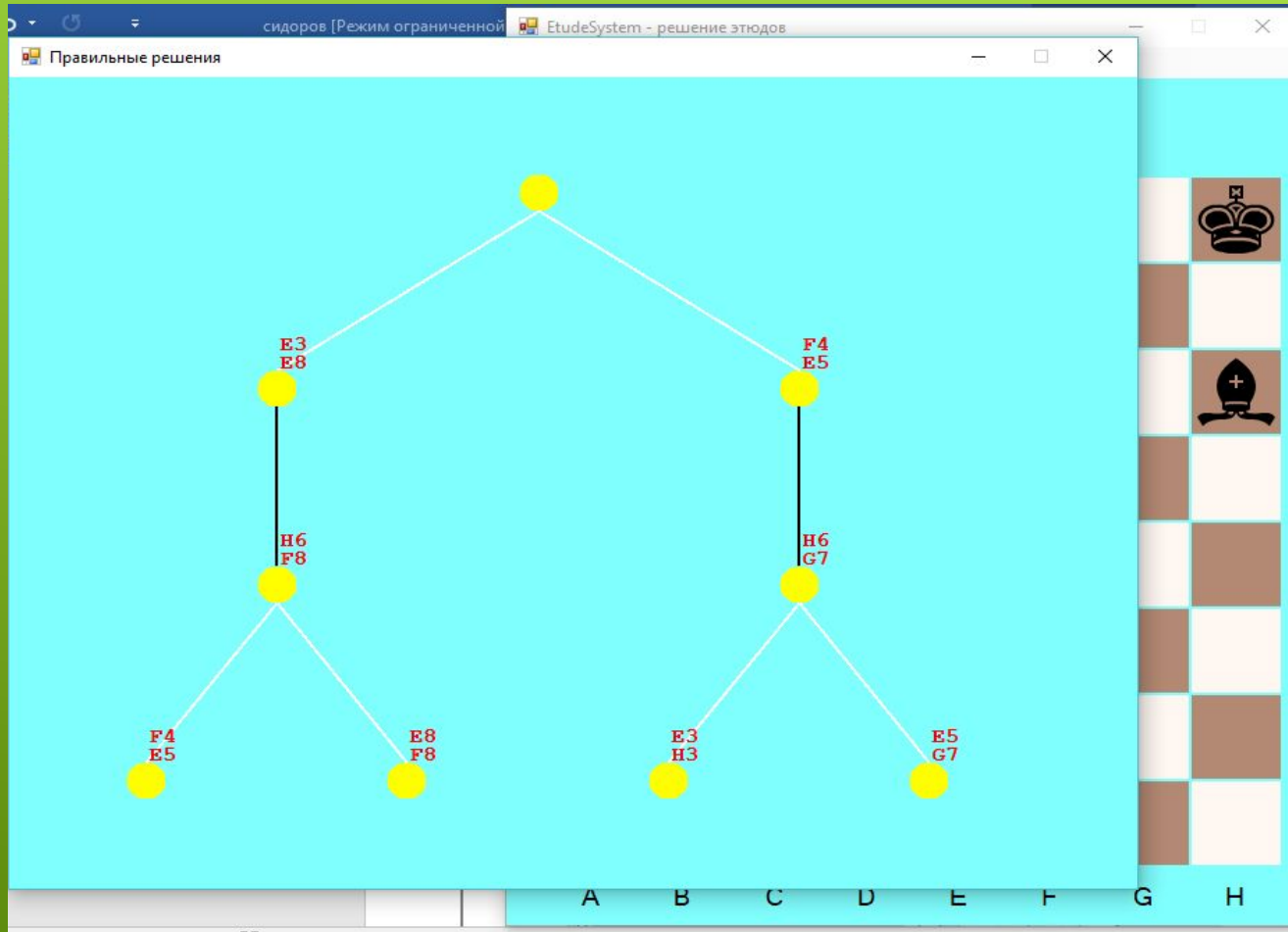
Поставить мат за 2 хода 1.f4-e5 H6-G7

The interface shows a chessboard with a white king on e7, a black king on h8, and a white rook on e3. A white warning dialog box is displayed with the text: "Мне жаль, но так ходить нельзя" (I'm sorry, but you can't move like this). An "OK" button is at the bottom of the dialog. A "Сохранить" (Save) button is at the bottom of the board area.

Ходов до мата: 1  Левая кнопка мыши по полю - установка фигуры, правая - очистка поля



# Дерево этюдов



# Ввод значений

Задача Составление Дополнительно

Выбрать ход:

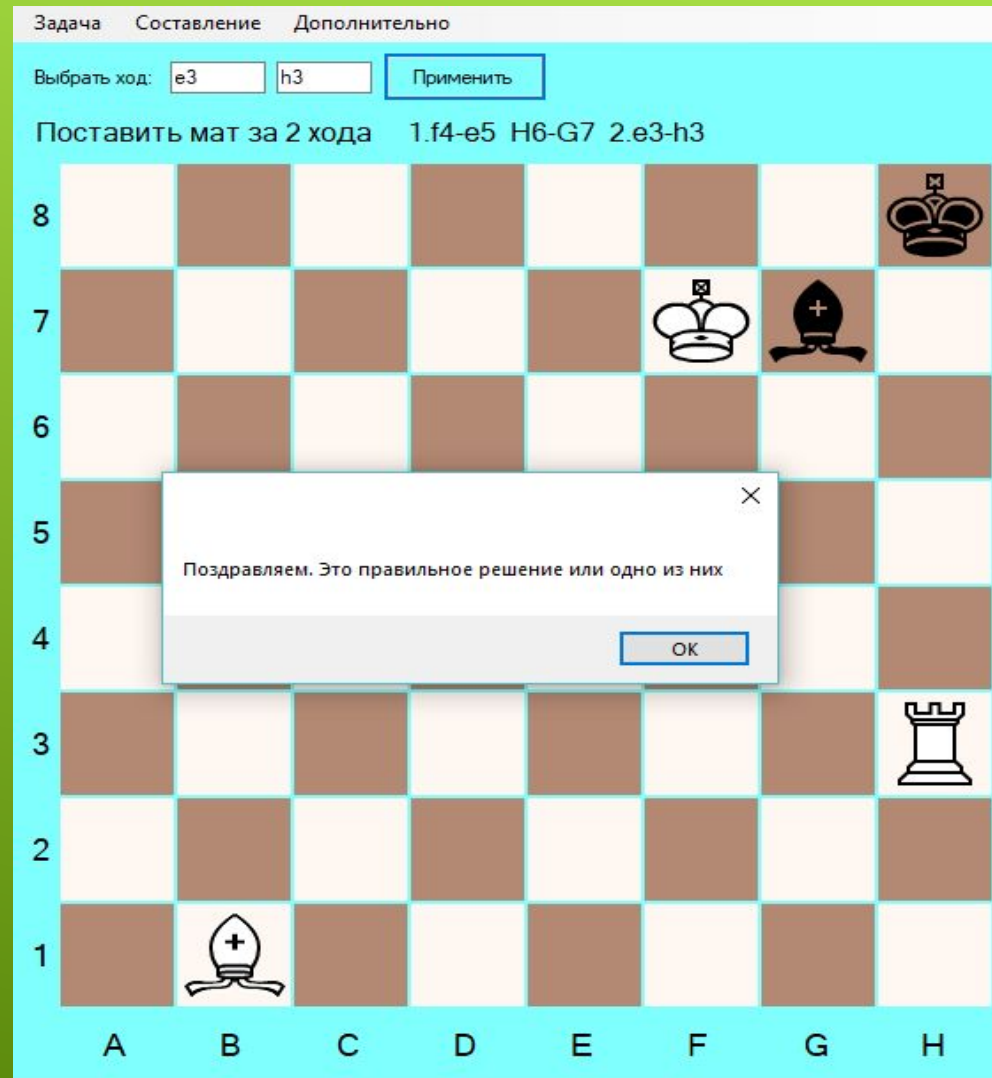
Поставить мат за 2 хода 1.f4-e5 Н6-G7

The chessboard is an 8x8 grid with columns labeled A-H and rows labeled 1-8. The pieces are positioned as follows:

Row	A	B	C	D	E	F	G	H
8								♔
7						♔	♝	
6								
5					♞			
4								
3					♖			
2								
1		♞						



По завершении игры выводится сообщение



В результате работы я решил основные задачи, которые ставил перед собой.

А именно:

- Проанализировал историю развития компьютерных игр.
- Спроектировал программный продукт согласно полученных данных.
- Разработал программную систему.
- Рассчитал экономическую эффективность разработанного продукта.
- Оценил результаты решения задачи.

Усовершенствовал свои навыки в области объектно-ориентированного программирования на языке C#



Благодарю за внимание!

