



ГБНОУ «Академия цифровых технологий» Санкт-Петербурга

Конференция «Программируй.com»

В рамках Регионального открытого Фестиваля технического творчества «U-18. Цифровой мир»  
Секция Компьютерные Игры

Научно-практическое исследование  
На тему: «Разработка компьютерной игры «Морской бой»

Выполнил: Васильев Илья Иванович

Возраст: 17 лет

Научный руководитель: Семёнова Инна Эдуардовна

Должность: учитель информатики

Санкт-Петербург  
2021 г.

# Цели и задачи

Целью моей работы становится: создание игры морской бой с применением технологии объектно-ориентированного программирования.

Для достижения поставленной цели можно выделить следующие задачи:

1. Рассмотреть возможные для применения языки программирования и выбрать оптимальный язык для написания кода игры.
2. Прописать алгоритм технической части игры для клиентской части.
3. Прописать алгоритм технической части игры для серверной части игры.
4. Написать сценарий
5. Продумать графическое оформление и интерфейс игры.
6. Протестировать игру.
7. Сделать выводы.

# Задумка

Если цель будет достигнута, то на выходе мы получим игру развлекательного характера, тренирующую логическое мышление и способность выстраивать стратегии.

# Этапы разработки

1. Выбор языка
2. Разработка алгоритмов технической части
3. Создание сценария игры
4. Создание графического оформления и интерфейса игры

# Этапы разработки

1. Выбор языка
2. Разработка алгоритмов технической части
3. Создание сценария игры
4. Создание графического оформления и интерфейса игры

# Реализовано

1. Выбраны языки для серверной и пользовательской части игры
2. Разработан сценарий игры
3. Разработаны алгоритмы технической части

# Выводы

С помощью применения технологий веб-разработки, объектно-ориентированного программирования была разработана игра «Морской бой».



Спасибо за внимание!