



# НАВЧАЛЬНА ПРАКТИКА

ПМ-31 та ПМ-32



## **МИ:**

- 1)У ПОВНОМУ ОБСЯЗІ ВИКОНУВАЛИ ЗАВДАННЯ ВИКЛАДАЧА, ПЕРЕДБАЧЕНІ НАВЧАЛЬНОЮ ПРАКТИКОЮ;**
- 2)ВИКОНУВАЛИ ПРАКТИЧНІ, ЛАБОРАТОРНІ І ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ ЗА РОЗКЛАДОМ ПРАКТИКИ;**
- 3)У ВИЗНАЧЕНИЙ ТЕРМІН ОФОРМИЛИ ЗВІТ І ЗАХИСТИЛИ ПРАКТИКУ.**

# За час практики :

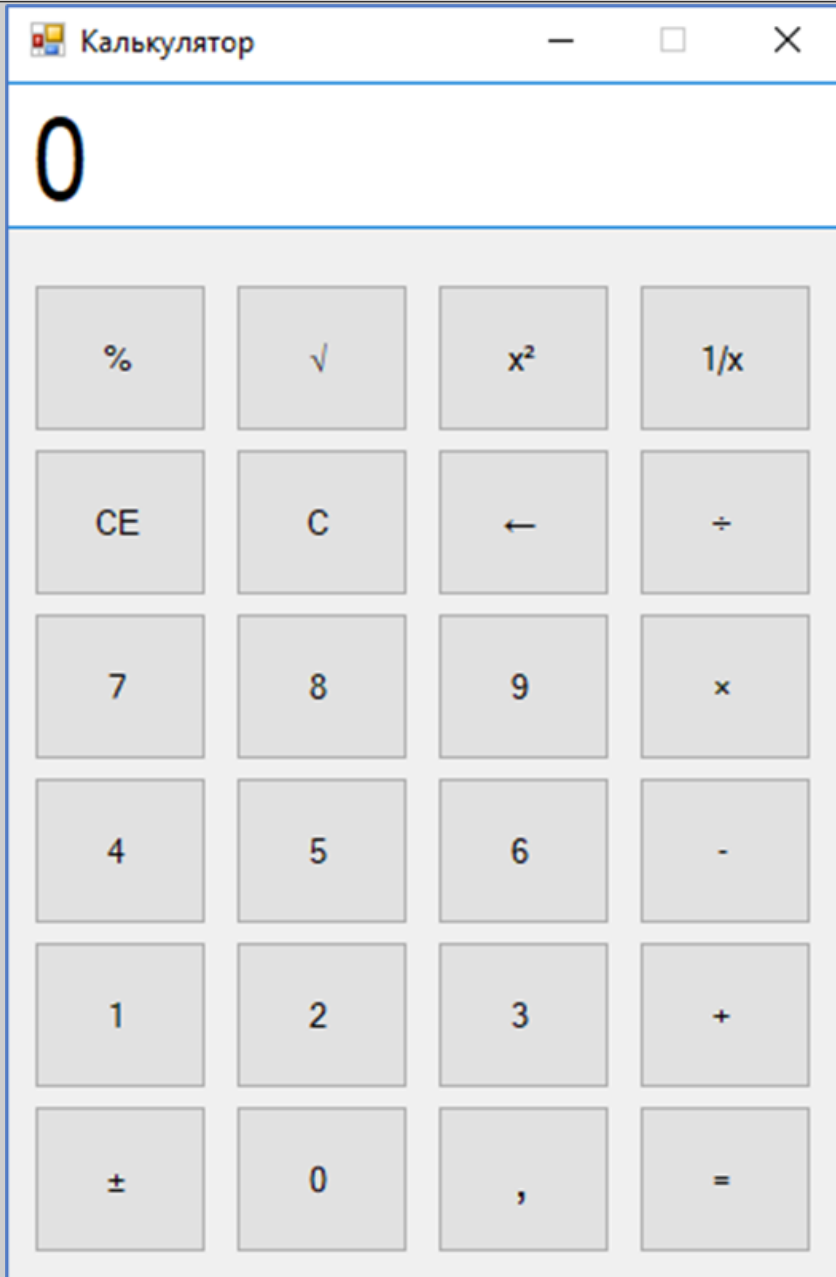
- закріпили і поглибили знання, отримані за попередній час навчання в коледжі, і використовували їх для обґрунтованого прийняття проектних рішень, набули досвіду роботи виконання пошуку і порівняльного аналізу при виборі найбільш прийнятних протоколів, алгоритмів та програм, вдосконалили знання й уміння при проектуванні систем в цілому і практично закріпили навички розробки її базових елементів програмного, інформаційного та технічного забезпечення для комплексів автоматизованого проектування, інформаційно-пошукових систем, комп'ютерних мереж, системи дистанційного навчання, набули досвіду в оформленні проектних і графічних матеріалів, складанні пояснювальних записок, специфікацій, відомостей на програмне забезпечення.



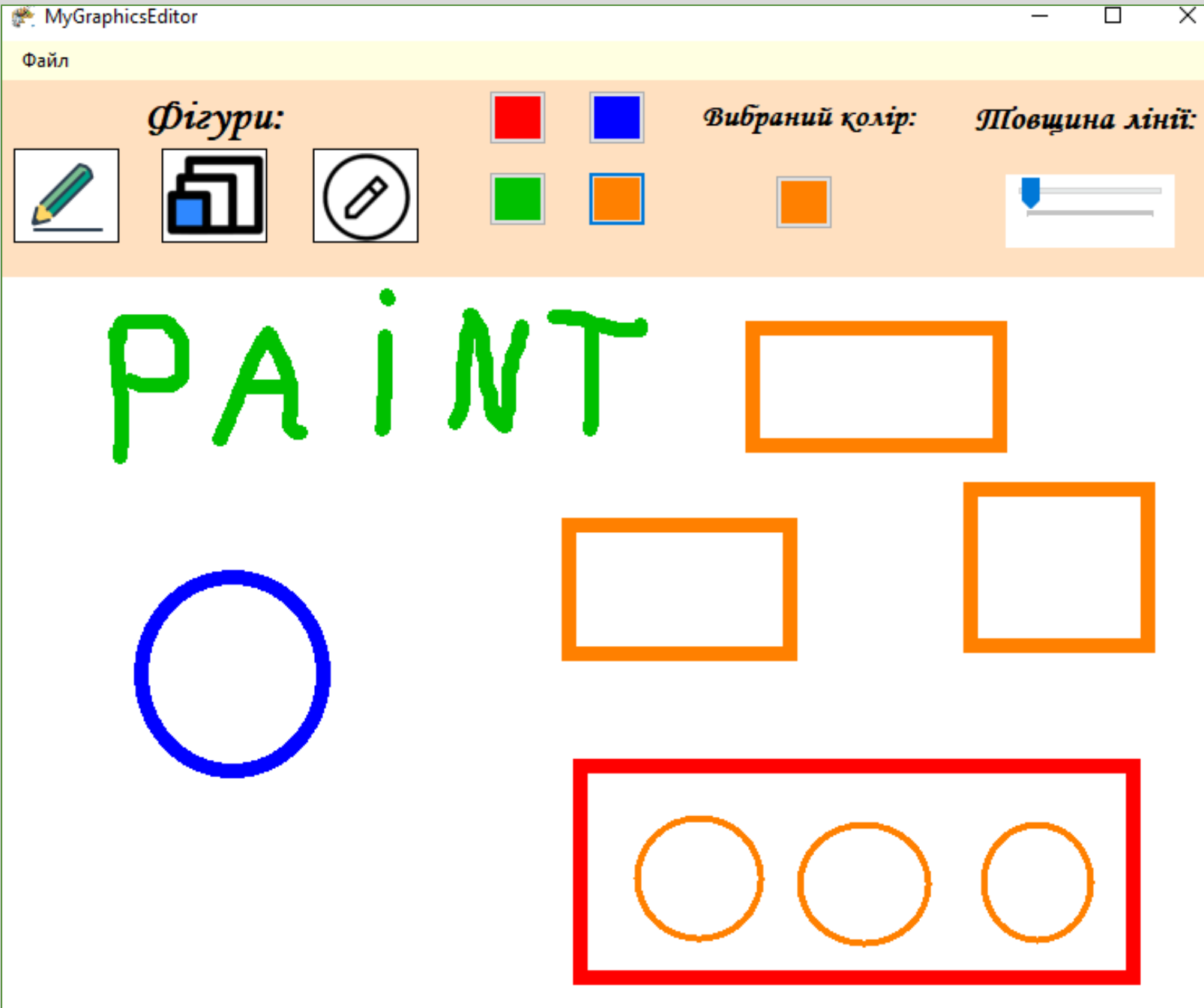
# Під час практики кожен студент створив дві програми , ігру та фрактал

- У мові програмування C++ C#, Python або будь якій іншій об'єктно-орієнтованій мові програмування(на вибір студента).

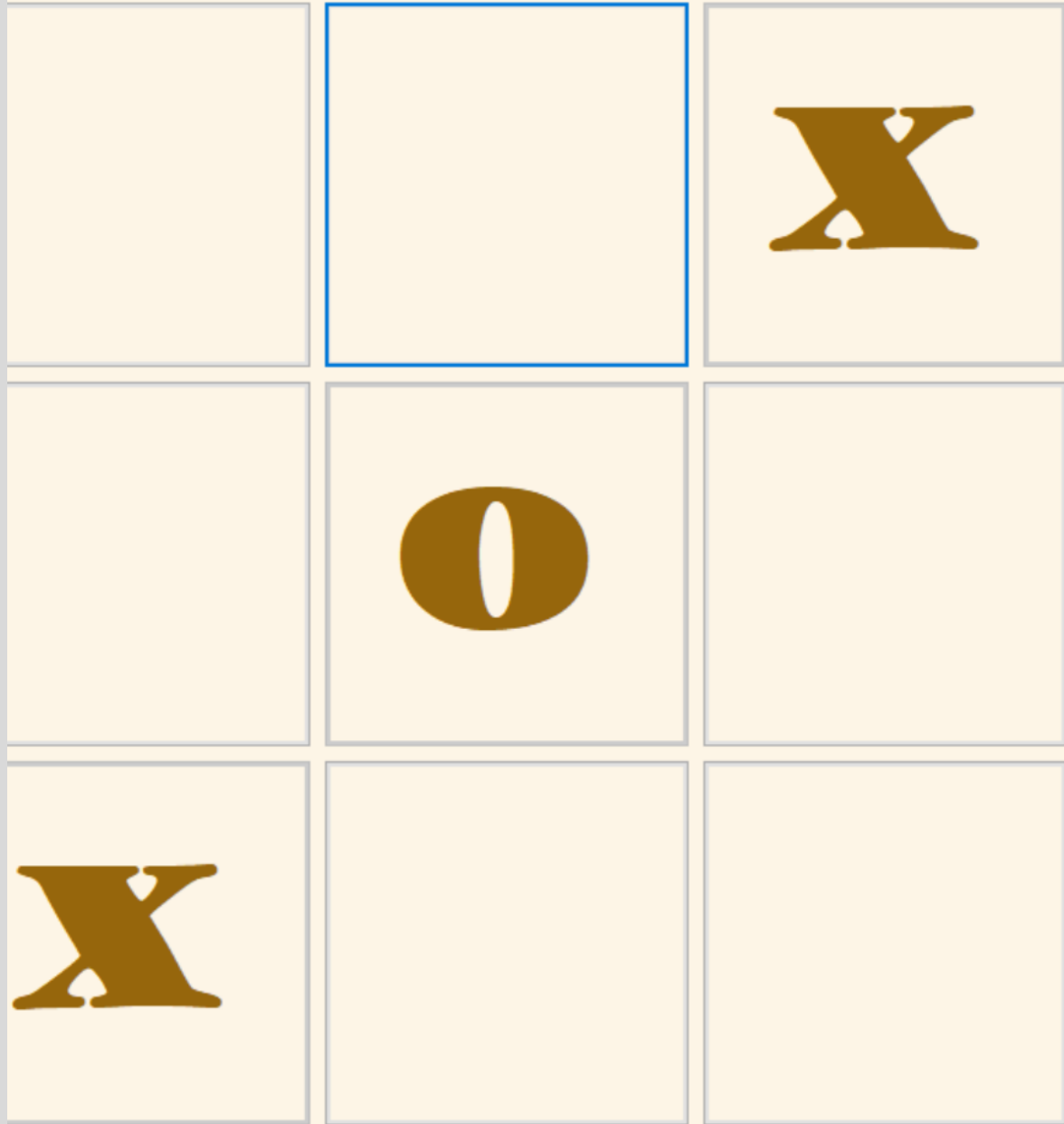




# Вигляд програми «Калькулятор»



Програма «Графічного редактора з використанням елементів»

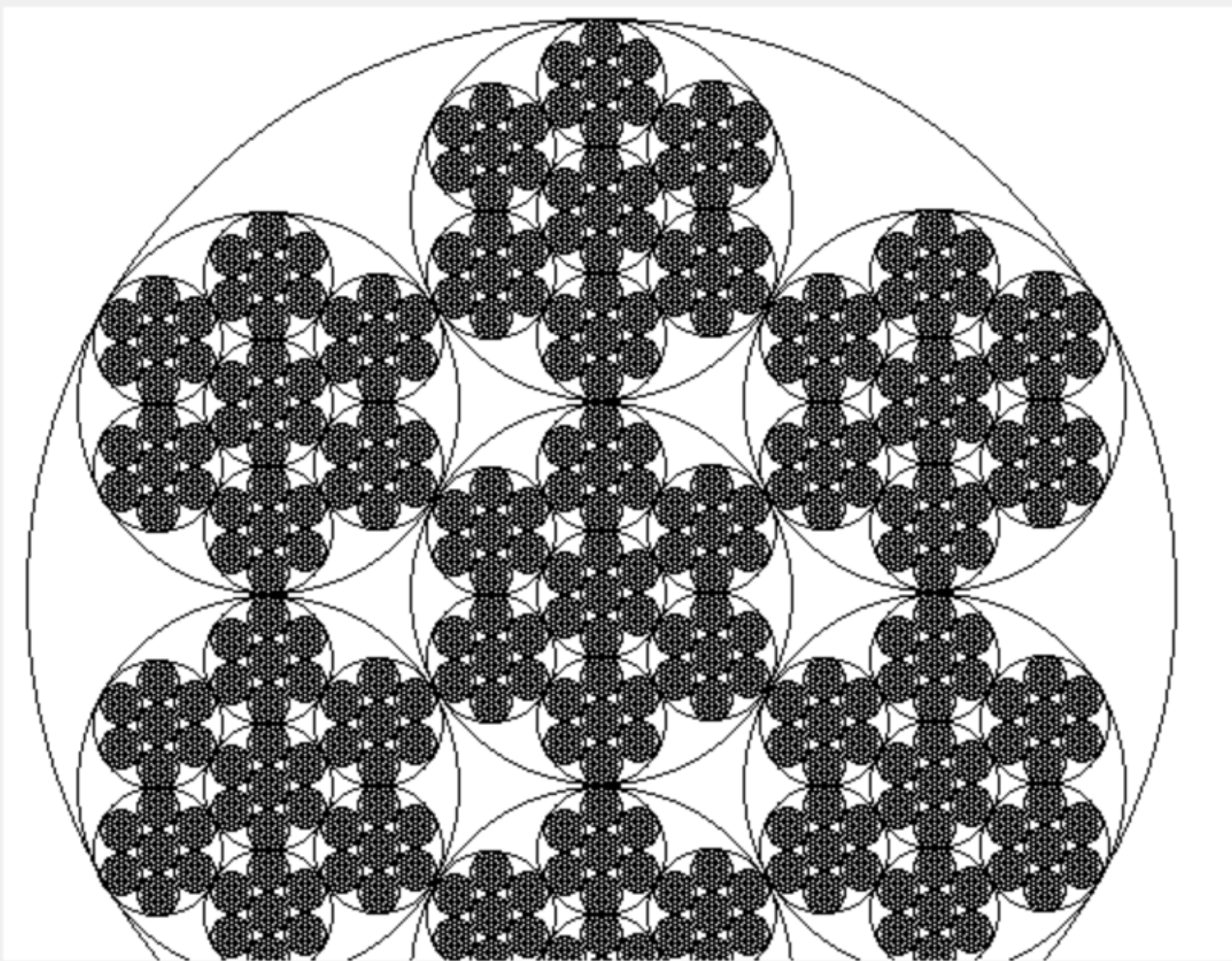


Зараз ходить: гравець 2

Нова

# Гра «Хрестики-нолики»

Изобразить



«Круговой  
фрактал»





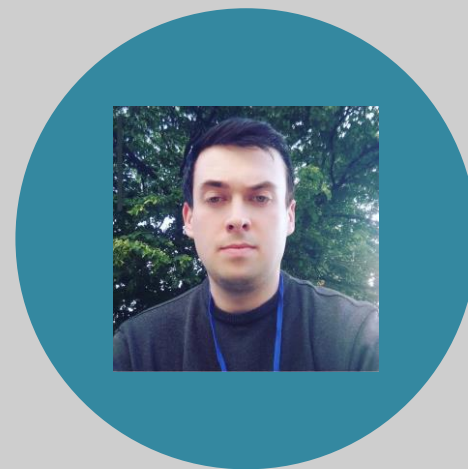
# Захист практики



# Дякуємо нашим керівникам за нові знання!



НИКОРАК ЯРОСЛАВ ЯРОСЛАВОВИЧ  
КЕРІВНИК ГРУПИ ПМ-32



ВАСИЛІВ МИКОЛА МИКОЛАЙОВИЧ  
КЕРІВНИК ГРУПИ ПМ-31