Министерство образования и науки Российской Федерации

ФБГОУ ВПО Волгоградский государственный технический университет

Кафедра «Программное обеспечение автоматизированных систем»

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Карточная игра «Покер»

Листов 5

Руководитель работы:

Нормоконтролер:

к.т.н., доц. каф. ПОАС

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Кульцова М.Б.

(подпись)

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2014г.

к.т.н., доц. каф. ПОАС

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Кульцова М.Б.

(подпись)

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2014г.

Разработчики:

студенты группы ИВТ-460

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Козлов Д.В.

(подпись)

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Терехов Г.В.

(подпись)

«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2014 г.

2014

Содержание

[1 Запуск тестов 3](#_Toc375694028)

[2 Вид оконного интерфейса 3](#_Toc375694029)

[3 Результаты тестирования кода на языке prolog 4](#_Toc375694030)

# Запуск тестов

Для запуска тестов проекта на языке SWI-Prolog необходимо запустить файл prolog\_code.pl из проекта PlPoker и последовательно ввести в консоль SWI-Prolog следующие команды:

1. consult(‘prolog\_code.pl’).
2. silentTest.

Если все тесты пройдены успешно, то в консоль SWI-Prolog будет выведен результат успешной работы команд: true. В противном случае, для каждого непройденного теста будет выведена строка следующего вида:

Error: <текст теста>.

# Вид оконного интерфейса

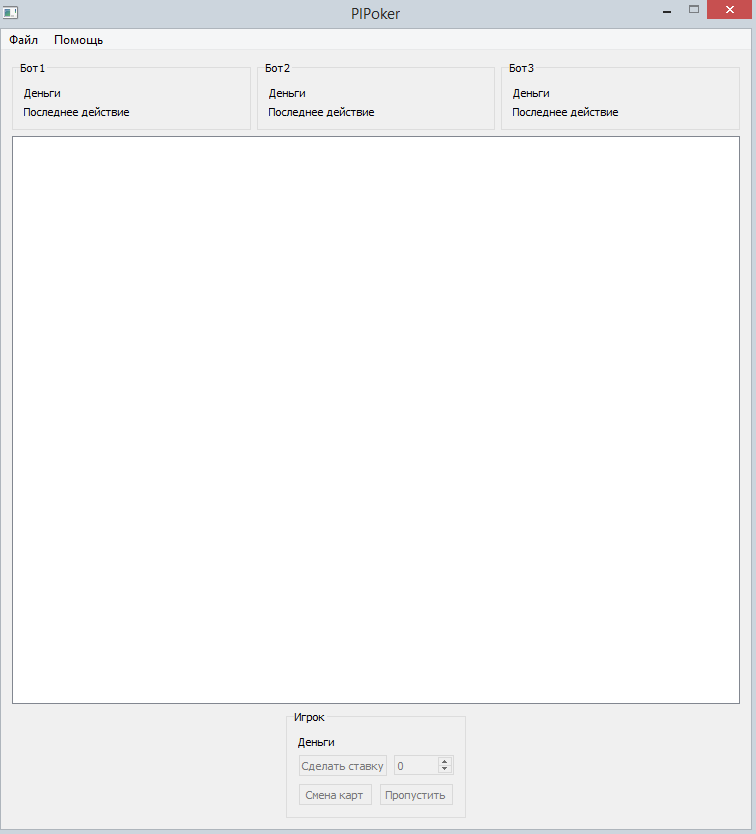


Рис. 1 Запуск программы.

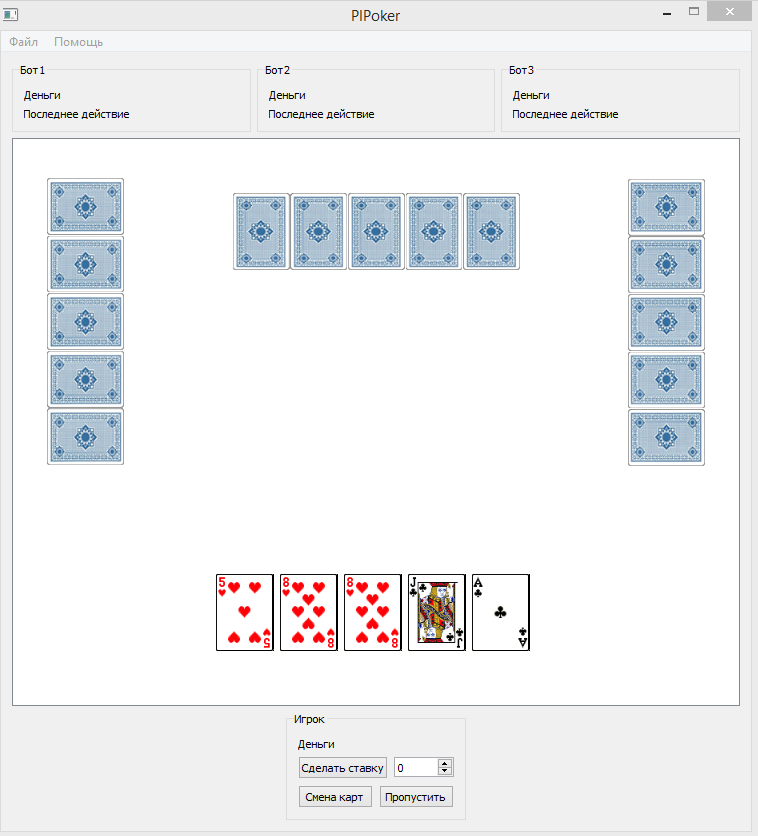


Рис.2 Нажатие на пункт меню «Новая игра».

# Результаты тестирования кода проекта на языке SWI-Prolog.

Результаты тестирования кода проекта на языке SWI-Prolog представлены на рисунке 3.

# 

Рис.3 Результаты тестирования кода проекта на языке SWI-Prolog.