**Лабораторная работа 7. Сетевые модели**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Вариант 6, 12, 18 | «Создание компьютерной игры» | 90 дней |

**Задание 1. Структурное планирование.**

Подумайте и выделите в проекте, согласно вашему варианту не менее 4 этапов работ. Также разбейте полученные этапы на задачи, их количество в совокупности по этапам должно быть не менее 12. Пример оформления задания смотрите в приложении ниже и в лекционном материале по теме.

1. Проектирование игры

- Создание дизайна персонажей и объектов 10д

- Разработка интерфейса и управления 2д

- Создание звукового оформления и музыки 7д

19\*

1. Разработка игрового движка

- Создание ядра игры 15д

- Оптимизация производительности 3д

- Разработка алгоритмов взаимодействия с игроком 5д

42\*

1. Создание игровых объектов

- Разработка персонажей и их анимации 10д

- Создание локаций и уровней 15д

- Разработка предметов и инвентаря 5д

72\*

1. Программирование игры

- Создание кода для реализации игровых механик 3д

- Разработка системы управления и взаимодействия с игроком 5д

- Реализация искусственного интеллекта персонажей и врагов 7д

87\*

1. Тестирование игры

- Проверка работоспособности игры на разных устройствах 1д

- Выявление ошибок и багов 1д

- Тестирование баланса игры 1д

90\*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Код  операции | Наименование операции | Предшествующие операции | t |
| I. Проектирование игры | | | |
| Z1 | Создание дизайна персонажей и объектов |  | 10 |
| Z2 | Разработка интерфейса и управления |  | 2 |
| Z3 | Создание звукового оформления и музыки |  | 7 |
| II. Разработка игрового движка | | | |
| Z4 | Создание ядра игры | Z1,Z2,Z3 | 15 |
| Z5 | Оптимизация производительности | Z4 | 3 |
| Z6 | Разработка алгоритмов взаимодействия с игроком | Z4 | 5 |
| III.Cоздание игровых объектов | | | |
| Z7 | Разработка персонажей и их анимации | Z6 | 10 |
| Z8 | Кодирование процедур СУБД | Z5,Z6,Z7 | 15 |
| Z9 | Кодирование классов | Z8 | 5 |
| IV. Программирование игры | | | |
| Z10 | Создание кода для реализации игровых механик | Z9 | 3 |
| Z11 | Создание локаций и уровней | Z9 | 5 |
| Z12 | Реализация искусственного интеллекта персонажей и врагов | Z9,Z10 | 7 |
| V. Тестирование игры | | | |
| Z13 | Проверка работоспособности игры на разных устройствах |  | 1 |
| Z14 | Выявление ошибок и багов | Z13 | 1 |
| Z15 | Тестирование баланса игры | Z13,Z14 | 1 |