1. Введение
2. Анализ пробемы (18 стр.)
   1. Краткий Обзор оборудования и обзор протокола взаимодействия ПО с Базой
   2. Общая система взаимодействия оборудования
   3. Постановка задачи (ТЗ)
3. Проектирование (18 стр.)
   1. Логическое проектирование
   2. Схема работы «настройка оборудования»
   3. Хранение данных
4. Разработка и тестирование (18 стр.)
   1. Разработка классов и методов
   2. Тестирование приложения
5. Заключение
6. Список литературы
7. Приложения (код)

3 Разработка

3.1 Создание проекта и сцены под Desktop  
3.2 Разработка классов конфигуратора  
3.3 Разработка методов обмена данными  
 3.3.1 Реализация многопоточности  
 3.3.2 Написание алгоритма очереди на отправку команд

План:

Что такое лазертаг, все виды устройств основных, о том, как передается информация между устройствами – устройствами  
устройствами – базой

Почему Unity?

C/C++, C#, Java, Python => тут взял c# так как Unity

Xamarin forms/ Unity/ GODOT => тут взял Unity из-за скорости написания приложений, удобства, мультиплатформенности и популярности.