|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| МИНОБРНАУКИ РОССИИ | | |
| Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  высшего образования  **«МИРЭА – Российский технологический университет»**  **РТУ МИРЭА** | | |
| Институт кибернетики | | |
| Кафедра программного обеспечения систем радиоэлектронной аппаратуры | | |

РЕФЕРАТ

по «Методам и стандартам программирования»

на тему: Игра в жанре «Tower Defense»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Обучающийся | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Конилец Олег Андреевич | |
|  | *Подпись* | *Фамилия Имя Отчество* | |
| Шифр |  |  |  |
| Группа | КМБО-02-20 |  |  |
|  |  |  |  |
| Руководитель  работы | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Черноусов Игорь Дмитриевич | |
|  | *Подпись* | *Фамилия Имя Отчество* | |

Москва 2021

Введение

В данной курсовой я хочу изучить библиотеку sfml, написанную на языке программирования С++, чтобы с её помощью написать игру в жанре «Tower Defense».

Постановка задачи

1. Изучить библиотеку sfml;
2. Придумать логику и возможности игры;
3. Сделать спрайты;
4. Реализовать логику и возможности игры;