**ЗМІСТ**

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ ПРЕДМЕТНОЇ ГАЛУЗІ ТА ПОСТАНОВКА ЗАВДАННЯ

* 1. Загальні відомості з предметної галузі…………………………………
  2. Призначення розробки та галузь застосування………………………..
  3. Підстава для розробки…………………………………………………..
  4. Постановка завдання……………………………………………………….
  5. Вимоги до програми або програмного виробу………………………….
     1. Вимоги до функціональних характеристик………………………………
     2. Вимоги до інформаційної безпеки…………………………………………
     3. Вимоги до складу та параметрів технічних засобів……………………….
     4. Вимоги до інформаційної та програмної сумісності ……………………

**1.1 Загальні відомості з предметної галузі**

О том, что компьютерные игры – отличное средство не только отдыха, но и обучения. Они способны сформировать у игрока принципы мышления для решения поставленных задач, которые затем возможно применить для решения реальных проблем, и все это – в доступной, игровой форме.

(привести пример Факторио, Майнкрафта и т.п.)

Стратегия, как жанр игр, существовал задолго до создания первых компьютерных игр. Яркий пример – шахматы, пошаговая стратегия.

(описание и про историю RTS-ок)

О том, что ИИ в играх присутствует, как правило, не для быстрой и эффективной победы, а для красивого и эффектного поражения. (пример шутеров, где рефлексы человека не смогут сравится с «жульничающим» ботом.) Или же о том, что в игре очень сложно создать достаточно эффективный алгоритм, дабы тот составил достойную конкуренцию сопернику-человеку. Разработчики имеют обширный арсенал инструментов, дабы сделать действия ИИ-противника более похожим на человеческие. (про скриптинг) (привести пример ботов в стратегиях, что пытаются действовать согласно жестко определенному плану (билдордеру(build order) или посылают юнитов в заранее определенные точки на игровом поле). Однако, строго говоря, ИИ в играх часто не является таковым. (расписать почему не искусственный интеллект).