**Техническое задание по преддипломной практике**

1. Название конечного продукта: Planet simulator
2. Требования к конечному продукту
   1. Функциональные: реализация трех уровней пищевой цепочки – растения, травоядные и хищники, возможность регулирования всех параметров в симуляторе, реализация заданий по уровням.
   2. Технические: использования среды разработки unity и языка C#, Операционная система Windows, ПК или ноутбук.
   3. Ограничения: количества объектов.
3. План работы:
4. Анализ актуальности темы и обзор аналогов;

[2 Разновидности компьютерных игр и их сравнительная характеристика](file:///D:\Предметы%20в%20ТУСУРе\Учебная%20практика\Otchet_po_uchebnoy_praktike1.doc#_Toc532312468);

[2.1 Разновидности компьютерных игр](file:///D:\Предметы%20в%20ТУСУРе\Учебная%20практика\Otchet_po_uchebnoy_praktike1.doc#_Toc532312468);

[2.2 Требования компьютерных игр к оперативной памяти и к операционной системе Windows](file:///D:\Предметы%20в%20ТУСУРе\Учебная%20практика\Otchet_po_uchebnoy_praktike1.doc#_Toc532312469);

3 Требования к конечному продукту;

[4 Обязанности каждого участника по созданию проекта для продажи и/или получения портфолио](file:///D:\Предметы%20в%20ТУСУРе\Учебная%20практика\Otchet_po_uchebnoy_praktike1.doc#_Toc532312469);

5 Методы создания и реализации компьютерных игр;

5.1 Этапы создания игры: от концепта до реализа;

5.2 Информационные источники для создания игр;

6 Создание и визуалицзация алгоритма (логики) игры;

6.1 Написание кода игры;

6.1.1 Создание игрового поля

6.1.2 Реализация роста травы и его визуализация;

6.1.3 Реализация алгоритма травоядного, его анимация;

6.1.4 Пользовательский интерфейс;

6.1.5 Реализация алгоритма хищника;

6.1.6 Добавление элементов ландшафта;

6.1.7 Создание уровней, целей.

6.2 Визуалицзация алгоритма игры;

7 Программные средства для разработки и реализации компьютерных игр;