**Слайд 1.** Приветствие.

**Слайд 2.** Рассказать план выступления

**Слайд 3.** Введение в предметную область. Начать с того, что игры становятся неотъемлемой частью нашей жизни. Рассказать про капитализацию игровой индустрии. Подвести к тому, почему я выбрал именно такую тему ВКР и почему хочу разрабатывать игровой движок.

Ближе к делу рассказать про применение алгоритмов преследования (ВПК – разработка БПЛА, ПВО и т.д., геоинформационные системы - предназначены для управления большим количеством разномасштабной картографической информации, анализа взаимосвязей объектов в пространстве, управления атрибутными характеристиками объектов, игры).

**Слайд 4.** Анализ существующих алгоритмических и математических моделей. Кратко рассказать почему выбор упал на те, которые выбрал (не углубляться в каждый метод конкретно, ключевая информация). Линейная регрессия – магистерская работа студента, науч рук: Джосефина Родригез)

**Слайд 5.** Выбор программных средств (C# и Unity). Объяснить выбор: C# - более перспективный язык и удовлетворяет требованиям. Unity – движок-образ, по которому будет писаться потенциальный игровой движок).

**Слайд 7.** Описание ключевых Алгоритмов. Начинаем с ищейки – самое просто. Просто объяснить принцип и скрипты, использующиеся при разработке. Описать алгоритм A\*. Объяснить про веса.

**Слайд 8.** Рассказать про оптимизацию алгоритма при помощи бинарного дерева

**Слайд 9**. Описание алгоритмов. Автоматы состояний. Сказать, что реализовывал через паттерн State. Линейная регрессия – ключевая математика в дипломе. Кратко рассказать про принцип работы.

**Слайд 10.** Тестирование и отладка. Рассказать почему выборочно проводил тестирования, а не всего ПО.

**Слайд 11.** Рассказать про эконом эффективность. Объяснить, почему экономическая эффективность рассчитывается, отталкиваясь от эк.эф. игрового движка. Рассказать про то, почему свои игровые движки выгодно использовать при разработке.

В конце сделать краткие выводы по всей ВКР – импровизируй