Национальный исследовательский университет   
«Высшая школа экономики»

Лицей

Отчёт о проекте

Видеоигра “Eternal Struggle” в жанре RTS

*Выполнил Корольков Андрей Константинович*

Москва 2019

1. Описание продукта

В результате работы над проектом была реализована многопользовательская видеоигра в жанре RTS.

Проект состоит из двух отдельных приложений – клиента и сервера.

Клиент подключается к серверу и на протяжении всей игры посылает ему различного рода данные о действиях игрока. Сервер обрабатывает эти данные, изменяя в соответствии с ними состояние игрового мира, и посылает ответ клиенту, который в свою очередь отображает это с помощью графической библиотеки SFML.

Далее здесь я напишу то, что я успел реализовать за эти два дня

1. Рефлексия

К сожалению изначально я хотел сделать то-то то-то, но получилось так, что это оказалось слишком сложным для меня.

В процессе выполнения проекта я изучил асинхронное программирование.

1. Заказчик у моего проекта отсутствует, тем не менее, я уверен, что мой продукт был бы интересен любителям стратегий, ищущим какие-то оригинальные механики в рамках данного жанра. Проект доступен для ЦА любого возраста, профессия так же не играет никакой роли. Так как мой проект является видеоигрой, его основная цель – развлечение, практической ценности в себе он не несёт.