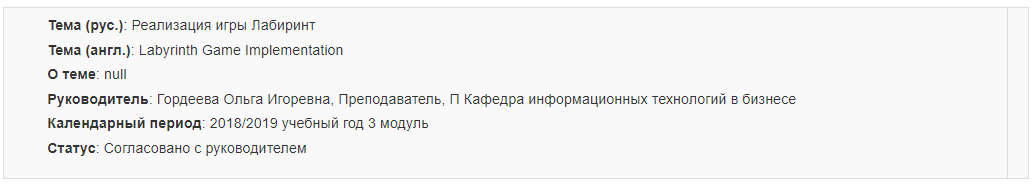
Работу выполнил: Чепоков Елизар (ПИ-18-2)

# **Подготовка проекта курсовой.**

## **Введение:**

Для проекта курсовой я выбрал: реализацию игры Лабиринт



Я решил выбрать именно эту курсовую работу, так как:

1. Мне интересна эта тема и я планирую заниматься разработкой игр в будущем.
2. Хочу переосмыслить игры жанра “лабиринт” и сделать нечто новое
3. Нет аналогов подобных реализации темы

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Что плохо (что Вы намерены исправить)?   Чем это плохо?  В чем проявляется плохость? | Намерен исправить саму структуру игры подобного жанра.  “Плохость” проявляется в однотипнотипности и бесполезности подобных игр.  Плохим считаю то, что в основном игры подобного жанра – это 3D инди симуляторы коридора, в которых нет ничего интересного. |
| 1. Какие у Вас есть доказательства, что это действительно плохо?  Может быть это Вам привиделось? | Это действительно плохо, потому что такие игры не пользуются популярностью и не дают никаких эмоций при прохождении.  То, что мне это не привиделось доказывает большинство негативных комментариев про бесполезность игры и низкие оценки у подобных проектов. |
| 1. Кто уже пытался это плохо исправить?   Что они делали?  Что у них получилось, что – не получилось? Почему? | Пытался исправить разработчик Cemil Tasdemir  Он сделал 2D игру Project Druid  Получилось реализовать хоть какой то сюжет.  Не получилось сделать сюжет интересным и захватывающим, не получилось добавить некой атмосферности и графики  Потому что такие игры часто делают “для галочки” и в основном на скорую руку, для сдачи или зарадбатывания лёгких денег |
| 1. Что именно в этом «плохо» намереваетесь исправить Вы?  Что получится в результате? | Лично я намереваюсь, исправить отсутствие сюжета и атмосферность игры.  В результате получится хорошая 2D игра для одиночного или совместного прохождения с проработанным сюжетом, приятной визуальной составляющей и атмосферной обстановкой |
| 1. Какие у Вас есть доказательства, что Вы действительно получите этот результат? | Доказательством служит четкое представление чего я хочу, так же мое желание получить высокую оценку и этот документ |
| 1. Что именно, какой именно объект Вы будете изменять для этого?   На что будет направлена Ваша деятельность? | Буду писать абсолютно новую игру, но с заимствованием элементов из игр Project Druid, Dark Echo и Spooky's Jump Scare Mansion  Деятельность будет направлена на разработку игры для персональных компьютеров |
| 1. Какие именно средства Вы намерены применить для достижения результата? | Для достижения результата намерен применить мой компьютер/ноутбук, мои знания работы с языком программирования C#, программу-визуализатор Visual Studio и среду разработки игры Unity |
| 1. Распишите по шагам: |  |
| Шаг 1: | Согласовать с руководителем |
| Что именно, какое действие Вы намерены выполнить, чтобы достигнуть этого результата? | Связаться с руководителем моей курсовой работы и согласовать план действий и сроки сдачи. |
| Что понадобится для выполнения этого действия? Откуда это у Вас возьмется? | Компьютер/телефон, выход в интернет, умение говорить  Компьютер куплен и готов работать, интернет предоставляется компанией Дом.ru |
| Что будет результатом этого действия? | Осведомлённость руководителя о моих планах. Чёткое представление курсовой работы. |
| Шаг 2: | Написать игру |
| Что именно, какое действие Вы намерены выполнить, чтобы достигнуть этого результата? | Начать писать игру в среде Unity, проработать сюжет, и графическую составляющую. |
| Что понадобится для выполнения этого действия? Откуда это у Вас возьмется? | Компьютер, выход в интернет, программа Visual Studio, среда Unity.  Компьютер куплен и готов работать, интернет предоставляется компанией Дом.ru, Visual Studio скачан и установлен с сайта Microsoft, среда Unity скачана и установлена на компьютер |
| Что будет результатом этого действия? | Игра-лабиринт |
| Шаг 3: | Написать курсовую работу |
| Что именно, какое действие Вы намерены выполнить, чтобы достигнуть этого результата? | Написать курсовую работу, представляющую мою тему, по критериям и плану, предоствленным сайтом НИУ ВШЭ |
| Что понадобится для выполнения этого действия? Откуда это у Вас возьмется? | Компьютер, выход в интернет, программа Microsoft Word.  Компьютер куплен и готов работать, интернет предоставляется компанией Дом.ru, пакет программ Microsoft Office (содержащий Microsoft Word) скачан и установлен на компьютер с сайта Microsoft |
| Что будет результатом этого действия? | Документ с курсовой работой, написанный по плану |
| 1. Какие основания считать, что выполнение этих действий обеспечит запланированное Вами исправление того, что плохо? | Чёткое позиционирование того что нужно исправить и что должно получиться в итоге. |

Для реализации я выбрал игру с 2D графикой и интуитивным управлением. В задумках реализовать игру с разными уровнями сложности и разными врагами, меняющихся от уровня сложности.

## **Проблема:**

В настоящее время игры пользуются популярностью и дают человеку расслабиться и получить новые эмоции.

Актуальность именно этой темы в том, что все игры подобного жанра находятся в прострации и не способны удивить или дать эмоций. Большинство подобных игр написаны в 3D формате, что не даёт в полной мере насладиться сюжетом. Так же все подобные игры - это инди проекты без проработанного сюжета и повествования, что очень важно для игры. Для игр подобной тематики нужен свежий взгляд и новая интерпретация игр подобного жанра. Именно поэтому разработка такой игры актуальная тема.

## **Объект и предмет исследования:**

## **Цели:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Написание курсовой | T-time limited | R-resources | A-area limited | M-measurable | S-specification |
| 1. Выбрать курсовую работу | 1-15 октября | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Тема курсовой работы | Выбираю тему курсовой работы |
| * 1. Узнать, когда начнётся выбор курсовых работ | 1 октября (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Время начала выбора | Нужно узнать, когда выложат темы курсовых работ |
| * + 1. Зайти на сайт LMS и посмотреть даты | 1 октября (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Время начала выбора | Зайти на сайт чтобы посмотреть, когда выложат темы |
| * 1. Выбрать курсовую работу | 15 октября (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Тема курсовой работы | Выбираю тему курсовой работы |
| * + 1. Зайти на сайт LMS, когда будет доступен выбор | 15 октября (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Тема курсовой работы | Зайти в LMS чтобы выбрать тему |
| * + 1. Нажать на кнопку «Темы КР/ВКР» | 15 октября (1 минута) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Тема курсовой работы | Зайти в LMS чтобы выбрать тему |
| * + 1. Выбрать тему с меньшим количеством, кто её уже выбрал | 15 октября (30 минут) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Тема курсовой работы | Зайти в LMS чтобы выбрать тему |
| * + 1. Подтвердить свой выбор | 15 октября (1 минута) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Тема курсовой работы | Окончательно выбрать тему курсовой работы |
| 1. Согласовать курсовую работу с руководителем | 15 октября – 3 ноября (20 дней) | Компьютер, телефон, выход в интернет, электричество, умение общаться | Пермь, дом, мой компьютер, НИУ ВШЭ-Пермь | Согласование курсовой работы | Подтвердить тему у руководителя |
| * 1. Найти каким образом можно поговорить с руководителем | 15 октября (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Контактные данные руководителя | Найти контактные данные для связи с руководителем |
| * + 1. Зайти на сайт НИУ ВШЭ | 15 октября (1 минута) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Контактные данные руководителя | Зайти на сайт НИУ ВШЭ |
| * + 1. Узнать ФИО и телефон | 15 октября (1 час) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Контактные данные руководителя | Найти контактные данные для связи с руководителем |
| * + 1. Попробовать найти во ВКонтакте | 15 октября (1 час) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Контактные данные руководителя | Найти руководителя во ВКонтвкте |
| * + 1. Договориться о встрече с руководителем | 15 октября (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Контактные данные руководителя | Договориться с руководителем о встрече |
| * 1. Встретиться с руководителем | 3 ноября  (1 день) | Умение общаться | НИУ ВШЭ-Пермь | Согласование курсовой работы | Встретиться с руководителем |
| * + 1. Прийти в назначенный срок | 3 ноября  (1 день) | Телефон, выход в интернет | НИУ ВШЭ-Пермь | Согласование курсовой работы | Встретиться с руководителем |
| * + 1. Убедиться, что пришёл правильно | 3 ноября  (1 минута) | Телефон, выход в интернет | НИУ ВШЭ-Пермь | Согласование курсовой работы | Вдруг я перепутал адрес |
| * 1. Подтвердить тему курсовой | 3 ноября  (2 часа) | Умение общаться | НИУ ВШЭ-Пермь | Согласование курсовой работы | Согласовать тему курсовой |
| * + 1. Согласовать что уже 100% будешь писать эту тему | 3 ноября  (2 часа) | Умение общаться | НИУ ВШЭ-Пермь | Согласование курсовой работы | Согласовать тему курсовой |
| * + 1. Договориться о сроках | 3 ноября  (5 минут) | Умение общаться | НИУ ВШЭ-Пермь | Согласование курсовой работы | Согласовать даты курсовой |
| 1. Написать игру для курсовой работы | 3 ноября – 1 января (2 месяца) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Начать писать игру для курсовой |
| * 1. Установить все нужные программы для реализации игры | 4-5 ноября (2 дня) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Visual Studio, Unity | Установить Visual Studio и Unity |
| * + 1. Посмотреть в YouTube с чем удобнее работать | 4 ноября  (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Что нужно скачивать | Узнать в чем легче писать 2D игры |
| * + 1. Найти официальный сайт с Unity | 5 ноября  (5 минут) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Unity | Установить Unity |
| * + 1. Скачать Unity | 5 ноября (30 минут) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Unity | Установить Unity |
| * + 1. Установить Unity | 5 ноября  (1 час) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Unity | Установить Unity |
| * + 1. Найти официальный сайт с Visual Studio | 5 ноября  (5 минут) | Компьютер, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Visual Studio | Установить Visual Studio |
| * + 1. Скачать Visual Studio | 5 ноября (30 минут) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Visual Studio | Установить Visual Studio |
| * + 1. Установить Visual Studio | 5 ноября (1 час) | Компьютер, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Visual Studio | Установить Visual Studio |
| * 1. Посмотреть, как и что нужно делать | 5-15 ноября (10 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Узнать, как писать игры в Unity |
| * + 1. Посмотреть, как работать с Unity | 5-9 ноября (4 дня) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Узнать, как писать игры в Unity |
| * + 1. Посмотреть инструкции работы с Unity на YouTube | 10-13 ноября  (4 дня) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Узнать, как писать игры в Unity |
| * + 1. Опробовать полученные знания самому | 13-15 ноября  (4 дня) | Компьютер, электричество, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Начать писать код программы |
| * 1. Написать код для игры | 15 ноября – 10 декабря (26 дней) | Компьютер, электричество, Visual Studio | Пермь, дом, мой компьютер | Код для игры-лабиринт | Начать писать код программы |
| * 1. Представить этот код в среде Unity | 10 декабря – 1 января (21 день) | Компьютер, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Перенести код из Visual Studio в Unity |
| * + 1. Сохранить код в Visual Studio | 10 декабря (10 минут) | Компьютер, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Сохранить код на всякий случай |
| * + 1. Визуализировать код в Unity | 10-20 декабря (10 дней) | Компьютер, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Перенести код из Visual Studio в Unity |
| * 1. Проверить игру на наличие ошибок | 25-31декабря (5 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Убрать ошибки |
| * + 1. Добавить искусственные ошибки | 1 января (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Добавить искусственные ошибки, для дальнейшего удаления |
| * + 1. Найти все ошибки по книге М. Плаксина «Тестирование и отладка программ» | 1 января (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, книга «Тестирование и отладка программ» | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт | Убрать ошибки |
| 1. Провести альфа тест игры | 1-15 января (15 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Провести альфа тест что бы выявить ошибки |
| * 1. Дать поиграть в игру однокурсникам и друзьям | 1-15 января (15 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Провести альфа тест что бы выявить ошибки |
| * + 1. Предоставить доступ к игре друзьям | 2 января (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Провести альфа тест что бы выявить ошибки |
| * + 1. Объяснить зачем это нужно | 3 января (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Объяснить им для чего я это делаю |
| * + 1. Заставить их играть | 3-15 января (12 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Заставить их играть в мою игру, если придётся, то силой |
| * 1. Записать все найденные ошибки и “баги” | 15 января (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Записать ошибки чтобы не потерять |
| * 1. Исправить найденные ошибки | 15 января (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Убрать ошибки |
| 1. Провести бета тест игры | 15 января – 15 февраля (1 месяц) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Провести бета тест что бы выявить ошибки |
| * 1. Выложить в игру в открытый доступ | 16 января (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Провести бета тест что бы выявить ошибки |
| * + 1. Предоставить доступ к игре | 16 января (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Выложить игру в интернет |
| * + 1. Рассказать для чего это | 16 января (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Объяснить для чего я это делаю |
| * 1. Прочитать о найденных ошибках | 16 января – 10 февраля (25 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Узнать какие ошибки были найдены |
| * + 1. Дать доступ оставлять комментарии и пожелания | 16 января (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Разрешить комментировать |
| * + 1. Прочитать разумные пожелания | 10 февраля (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Прочитать комментарии |
| * + 1. Записать найденные ошибки | 10 февраля (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Записать ошибки чтобы не потерять |
| * 1. Исправить ошибки | 10-15 февраля  (5 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Убрать ошибки |
| * + 1. Добавить искусственные ошибки | 10 февраля (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Добавить искусственные ошибки, для дальнейшего удаления |
| * + 1. Найти все ошибки по книге М. Плаксина «Тестирование и отладка программ» | 10-15 февраля  (5 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Visual Studio, Unity | Пермь, дом, мой компьютер | Игра-лабиринт (без ошибок) | Убрать ошибки |
| 1. Написать курсовую работу | 15-28 февраля (13 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Написать курсовую работу по плану и критериям |
| * 1. Зайти на сайт НИУ ВШЭ | 15 февраля (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Документ «требования к проекту КР\ВКР» | Зайти на сайт НИУ ВШЭ чтобы найти документ с планом и критериями |
| * + 1. Найти документ «требования к проекту КР\ВКР» | 15 февраля (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Документ «требования к проекту КР\ВКР» | Узнать план и критерии |
| * + 1. Скачать документ | 15 февраля (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Документ «требования к проекту КР\ВКР» | Узнать план и критерии |
| * + 1. Посмотреть план написания | 15 февраля (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ «требования к проекту КР\ВКР» | Узнать план |
| * + 1. Посмотреть критерии проверки | 15 февраля (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ «требования к проекту КР\ВКР» | Узнать критерии |
| * 1. Написать курсовую | 15-20 февраля  (5 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Начать писать курсовую работу |
| * + 1. Свериться с планом написания | 15 февраля  (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Писать строго по плану |
| * + 1. Написать курсовую по плану | 15-20 февраля  (5 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Писать строго по плану |
| * + 1. Оценить курсовую по критериям | 20 февраля  (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Отредактировать в соответствии с критериями |
| * + 1. Исправить ошибки и недочёты | 20 февраля  (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Отполировать текст |
| * 1. Убрать ошибки и недочёты в курсовой | 20-28 февраля  (8 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Отполировать текст |
| * + 1. Отправить курсовую своему руководителю | 20 февраля  (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Отправить текст на проверку к руководителю |
| * + 1. Учесть ошибки, найденные руководителем | 23 февраля  (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Отполировать текст |
| * + 1. Исправить найденные ошибки и недочёты | 24 февраля  (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Отполировать текст |
| * + 1. Снова отправить курсовую руководителю | 27 февраля  (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | Пермь, дом, мой компьютер | Документ с курсовой работой | Отправить текст на проверку к руководителю |
| 1. Защитить курсовую работу | 1-30 марта (1 месяц) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word, умение говорить, умение ходить, знания | НИУ ВШЭ-Пермь | Оценка 6+ в зачётке | Прийти на защиту и удачно защититься |
| * 1. Подготовить текст выступления | 1-20 марта (20 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | НИУ ВШЭ-Пермь | Текст выступления | Подготовить текст того, как я буду выступать |
| * + 1. Зайти на сайт НИУ ВШЭ | 1 марта  (1 минута) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | НИУ ВШЭ-Пермь | Текст выступления | Узнать критерии |
| * + 1. Найти документ с критериями оценивания | 1 марта  (1 час) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | НИУ ВШЭ-Пермь | Текст выступления | Узнать критерии |
| * + 1. Прочитать критерии оценивания | 1 марта  (10 минут) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | НИУ ВШЭ-Пермь | Текст выступления | Узнать критерии |
| * + 1. Составить план рассказа по критериям | 1-20 марта (20 дней) | Компьютер, выход в интернет, электричество, Microsoft Word | НИУ ВШЭ-Пермь | Текст выступления | Составить план в соответствии с критериями |
| * 1. Прийти на зачёт | 23-30 марта (7 дней) | Умение говорить, умение ходить, знания | НИУ ВШЭ-Пермь | Оценка 6+ в зачётке | Прийти на зачёт в сессионную неделю |
| * + 1. Узнать, когда зачёт | 23 марта  (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | НИУ ВШЭ-Пермь | Дата зачёта | Узнать дату зачёта |
| * + 1. Записать дату и время, чтобы не забыть | 23 марта  (1 день) | Компьютер, выход в интернет, электричество | НИУ ВШЭ-Пермь | Дата зачёта | Записать дату чтобы не забыть |
| * + 1. Подготовиться к выступлению | 25 марта  (1 день) | Умение говорить, умение ходить, знания | НИУ ВШЭ-Пермь | Текст выступления | Подготовиться к выступлению по плану |
| * + 1. Взять текст выступления | 25 марта  (1 день) | Умение говорить, умение ходить, знания | НИУ ВШЭ-Пермь | Оценка 6+ в зачётке | Взять план |
| * + 1. Прийти на зачет в назначенные сроки | 25 марта  (1 день) | Умение говорить, умение ходить, знания | НИУ ВШЭ-Пермь | Оценка 6+ в зачётке | Не опоздать на зачёт |
| * 1. Защитить работу | 25 марта  (1 день) | Умение говорить, умение ходить, знания | НИУ ВШЭ-Пермь | Оценка 6+ в зачётке | Прийти на защиту и удачно защититься |

## **Задачи:**

* Главной задачей является написание самой игры “лабиринт”
* Первоначальной задачей является проработать сюжет, графику персонажа и местности в игре.
* Затем следует запрограммировать главного героя и окружение в игре (стены, проходы, пол)
* Следующий шаг – это написание всех уровней для игры (≈100 уровней)
* 4-й шаг – это разделение всех уровней по 30, 30, 30 и 10, разной сложности прохождения, где первые 30 – простые, 30-60 – средние, 60-90 – сложные, 90-100 – очень сложные.
* 5-й шаг – это добавление врагов (ботов с ИИ), на разные уровни сложности.
* 6-й шаг – написание начала сюжета и концовки.
* Последний этап написания программы– это отладка программы и проведение тестирований.
* Заключительный шаг – это разработка и написание документации к игре.

## **Научная новизна:**

* Исследованы особенности построения сюжета как линейное повествование, с сюжетными поворотами и интригующим началом и концом.
* Новый метод представления игры “Лабиринт” через 2D рисовку. Зачастую игры подобного жанра имеют 3D графику, но у 2D игр есть свой шарм и красота, которые идеально вписываются в тематику игры.
* Новый метод позиционирования врагов, как что-то что не видно, а только слышно.
* Не типичный сюжет. Сюжет в игре не будет заканчиваться “Happy end”-ом.

## **Практическая значимость:**

* Данный проект позволяет взглянуть на 2D игры под другим углом, как нечто минималистичное, но при этом интересное и приятное.
* Данный проект демонстрирует не типичный сюжет, где все не так хорошо как должно быть.