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

# **Формулировка задания:**

Описать всеобщие методы научных исследований, используемые в Вашей курсовой работе.

# **Всеобщие методы**

## **Материализм:**

|  |  |
| --- | --- |
| Какие объективные законы должны быть учтены в данном исследовании (могут помочь или помешать). | Что надо сделать для того, чтобы учесть действие этих законов? |
| Объем сверхоперативной памяти человека очень мал (7±2). | 1. Текст любой программной единицы должен размещаться на экране компьютера так, чтобы его можно было охватить одним взглядом.  2. Интерфейс должен быть организован таким образом, чтобы пользователь в каждый момент времени имел дело не более, чем с 9-ю (лучше – 7-ю) информационными единицами. |
| Закон построения лабиринта | 1. Лабиринт должен иметь только 1 вход и выход  2. Лабиринт должен иметь только один проход от начала к концу  3. Лабиринт может вести только, либо на противоположный конец от входа, либо в центр  4. Путь должен сворачивать сам за себя, изменяя направление движения |
| Объём памяти компьютера | 1. Игра не должна весить очень много  2. Игра должна быть оптимизирована и занимать максимально малое количество пространства |
| Интуитивность и кроссплатформенность | Программа должна быть интуитивна в управлении и подходить для разных операционных систем. |

|  |  |
| --- | --- |
| Какие законы могут быть выявлены (уточнены) в результате исследования? | 1. Оптимизация пространства  2. Закон распространения звуковых волн |

## **Диалектика:**

Развитие

|  |  |
| --- | --- |
| Каким образом развивается исследуемое явление (процесс, объект)? | В настоящее время только начало развиваться, например, команда разработчиков из Канады «Capybara Games» решила заняться данной проблемой и презентовала игру «BELOW», но без дат выхода, я надеюсь их опередить. |
| Что было с ним в прошлом? | В прошлом Была только одна попытка разработки данной проблемы от разработчика «Cemil Tasdemir» и игра «Project Druid» |
| Каким образом оно перешло в нынешнее состояние? | Оно перешло в нынешнее состояние, после того как мелкие инди разработчики начали пачками выпускать подобные игры в 3D формате, в основном из-за наживы и отсутствия аналогов. |
| Каким образом прошлое объекта влияет на его нынешнее состояние? | Из-за прошлого данной тематики игр, сложился предвзятый образ, что игры-лабиринт – это бесполезная пустышка с 3D графикой и без чего-либо интересного. |
| Что будет (может быть) с объектом в будущем? | После выхода игры «BELOW», разработчики могут заинтересоваться этим сегментом и жанром и начнут выпускать игры лучше и проработанней. |
| Каким образом он перейдет (может перейти) в будущее состояние? | Перейдет он с выходом игры «BELOW» или публикации мной моей игры в открытый доступ. |
| Каким образом будущее объекта влияет на его нынешнее состояние? | Так как эта ниша свободна, то она сама по себе является лакомым куском, для первопроходцев. |

Взаимосвязи

|  |  |
| --- | --- |
| Какие внешние связи представляются значимыми для данного исследования (могут помочь или помешать)? | 1. Руководитель курсовой может помочь с написанием курсовой и реализацией игры.  2. Опытные программисты могут помочь с реализацией игры.  3. Интернет ресурс «Steam» поможет для публикации игры в открытом доступе.  4. Однокурсники, помогут в нахождении ошибок и недочетов в игре.  5. Авторы текстур, помешают в реализации игры. |
| Что надо сделать для того, чтобы учесть эти связи? | Договориться с руководителем  Найти опытных программистов, готовых помочь  Прочитать правила ресурса «Steam»  Договориться с однокурсниками о тестировании.  Найти бесплатные текстуры или купить официальные |
| Какие связи могут быть выявлены (уточнены) в результате исследования? | Посредники между интернет ресурсом и моей игрой.  Разработчики с подобной стилистикой. |

Противоречия

|  |  |
| --- | --- |
| Какие противоречия существуют в данном объекте? | Противоречия в разработке игры |
| Каким образом они проявляются? | Игра нуждается в реализации в 2D формате, в основном разработку таких игр дают обучающимся, которые разрабатывают в 3D формате, в итоге проблема остается нерешённой. |
| Что надо сделать для того, чтобы учесть эти противоречия? | Реализовать игру в 2D формате. |
| Как можно использовать эти противоречия для целей исследования? | Писать игру в 2D а не в 3D |