Работу выполнил: Чепоков Елизар ПИ-18-2

# **Постановка задачи:**

Описать общенаучные методы, используемые в Вашей курсовой работе.

# **Общие методы НИР:**

Моя курсовая работа – это реализация игры «Лабиринт»

|  |  |
| --- | --- |
| Наблюдение | * Изучение литературы посвященной строению лабиринтов и “гейм дизайнерству” * Фиксирование ошибок и недоработок на этапе разработки |
| Сравнение | Сравнение строения лабиринта вручную и методом Эйлера |
| Дискретизация | Оптимизирование игры |
| Измерение | * Измерение актуальности данной работы. * Измерение количества времени, потраченного на прохождение. * Измерение доступности и лёгкости игры. |
| Эксперимент | * Тестирование написанной программы * Экспериментальным путем выявить недостатки и преимущества строения лабиринта разными методами (вручную, методом Эйлера) * Экспериментальным путём выявить оптимальное количество уровней для игры. |
| Обобщение | Переход из разработки игры к изучению языка программирования C# |
| Абстрагирование. Идеализация | Игра со структурой лабиринта, с уровнями и сюжетом |
| Формализация | Переход от задумок по игре к реальной игре |
| Анализ (декомпозиция) | Мое приложение будет состоять из основных блоков: создание лабиринта, создание персонажа и игровой процесс. |
| Синтез (композиция) | Применение знаний о строении лабиринта и написании игр в программировании и отладке игры. |
| Аналогия | Аналогов на данный момент нет |
| Ранжирование. Закон Парето | * В первую очередь нужно ранжировать курсовую работу, от более значимого к менее значимому * При компиляции и конечной обработке нужно оптимизировать игру, найти ту часть, которая несоразмерно тратит 80% ресурсов. |
| Визуализация | Во время написания игры, буду производить запуск с отладкой пошагово, чтобы замечать и видеть все отклонения и странности, на каждой итерации |
| Классификация | В моей курсовой работе будет использоваться стратификация, а, то есть стратегия, внутреигровые ресурсы и описание требований |
| Моделирование | Для моей курсовой работы моделью будет служить – модель лабиринта и наброски сюжета. |
| Логический вывод | В моей курсовой потребуются все перечисленные выше методы. Но большую роль играет оптимизация и визуализация игры. |