

I/TMO

**ВВЕДЕНИЕ В GAMEDEV:
UNREAL ENGINE 4 И
BLUEPRINTS**

ကစားနည်းဖန်တီးခြင်းဆိုင်ရာ 3 နှင့် 4_Master
class ကိုလေ့ကျင့်ပါ။



❑ Arkanoid စီမံကိန်း၏အခြေခံမှုကို master class ပုံစံဖြင့်ဖန်တီးခြင်း  

ПРАКТИКА 3 И 4_ МАСТЕР-КЛАСС ПО СОЗДАНИЮ ИГРЫ

ІІТМО

- ☐ Создание базовой версии проекта "Арканоид" в формате мастер-класса



Групповой проект. Создание игры "Арканоид" в Unreal Engine 4



Разделиться на команды по 3-4 человека: Game Designer, Programmer, Level Artist, QA-engineer. Создание Mood-boards и Диздока проекта, создание открытого репозитория на команду. Создание базовой версии проекта по мастер-классу. Добавление новых фичей в проект, как на уровне функционала, так и 3D моделей. Создание билда с полученной игрой и выгрузка проекта в GitLab.

Полный и развернутый список задач группового проекта описан в документе по лабораторным работам.

Защита проекта



- ☐ Защита проекта проходит в командах на 7 и 8 практике.
- ☐ Шкала оценивания защиты группового проекта описана в документе по лабораторным работам.
- ☐ Отличная защита проекта, качественные ответы на вопросы, не обнаружены дополнительные баги, которые бы не были замечены QA в команде – результат в идеале.

ПРАКТИКА 3 И 4 _ ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ІІТМО

❑ Что нового вы узнали за эти две практики?



<https://ahaslides.com/7LMCM>

Слайд 3

Спасибо
за внимание!

it's **MO** *re than a*
UNIVERSITY

tatyana.atyapsheva@mail.ru