

Выполнил(а) Карташев В.С., № группы P3131, оценка
Фамилия И.О. студента не заполнять

Название статьи/главы книги/видеолекции

Microsoft Excel: революционный игровой 3D-движок?

ФИО автора статьи (или e-mail)

Peter Rakos

**Дата публикации
(не старше 2019 года)**

"17" мая 2022 г.

**Размер статьи
(от 400 слов)**

2000

Прямая полная ссылка на источник или сокращённая ссылка (bit.ly, tr.im и т.п.)

shorturl.at/cmwBJ

Теги, ключевые слова или словосочетания

microsoftexcel, gamedev, 3d, production, pc

Перечень фактов, упомянутых в статье

1. В играх используют графические системы - трехмерные (двумерные) графические движки.
2. Арифметические операции, тригонометрические формулы и работа с матрицами - суть Excel.
3. В Excel есть две подсистемы рендеринга: Нативная Excel Cell Graphics (ECG) и Office-level Graphics Abstraction Layer (OGAL).
4. При использовании ECG - лист становится экраном, а ячейка - пикселем (важно отключить сетку).
5. При использовании OGAL - рендеринг происходит поверх листа (на отдельном столе).
6. Excel нарушает парадигму программирования (нетрадиционный код, непоследовательная отладка, пропуск сборки программы).
- 7.

Позитивные следствия и/или достоинства описанной в статье технологии (минимум три пункта)

1. Расширение границ Excel в своем подсознании.
2. В последнее время множество проектов интегрируют Excel в свои проекты (пример: EVE Online).
3. В совокупности с другим языком программирования VBA может сильно упростить жизнь.

Негативные следствия и/или недостатки описанной в статье технологии (минимум три пункта)

1. Zelda и Doom, конечно, круто, но игры, созданные на Excel не будут пользоваться спросом.
2. Есть более простые движки для создания игр.
3. Язык VBA используется в офисных приложениях и не будет полезен программисту.

**Ты будешь принимать свои
таблетки от шизофрении?**



**Или мы сначала
сделаем лабу?**