



СЕВАСТОПОЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Курсовой проект ООП

**Выполнили: обучающиеся
группы ИС/6-20-2-о
Воронухин Александр Александрович
Филозов Алексей Николаевич**



В рамках курсового проектирования основной задачей являлась реализация основных принципов ООП, прохождение основных этапов проектирования ПО (абстрагирование, разработка архитектуры, тестирование) в ходе создания игры-тренажера.

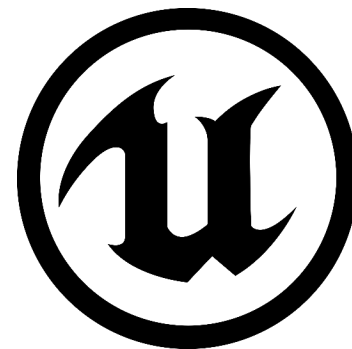
В рамках курсового проектирования основной задачей являлась реализация основных принципов ООП в ходе создания игры-тренажера.

Программа была разделена на несколько модулей.
Каждый модуль содержит один из классов:

- AFPC;
- ABaseThing;
- AShootableThing;
- AHittableThing;
- ACoin;
- AHedgehog;
- AFriend;
- AEmeny.

Для разработки программы была создана следующая среда разработки:

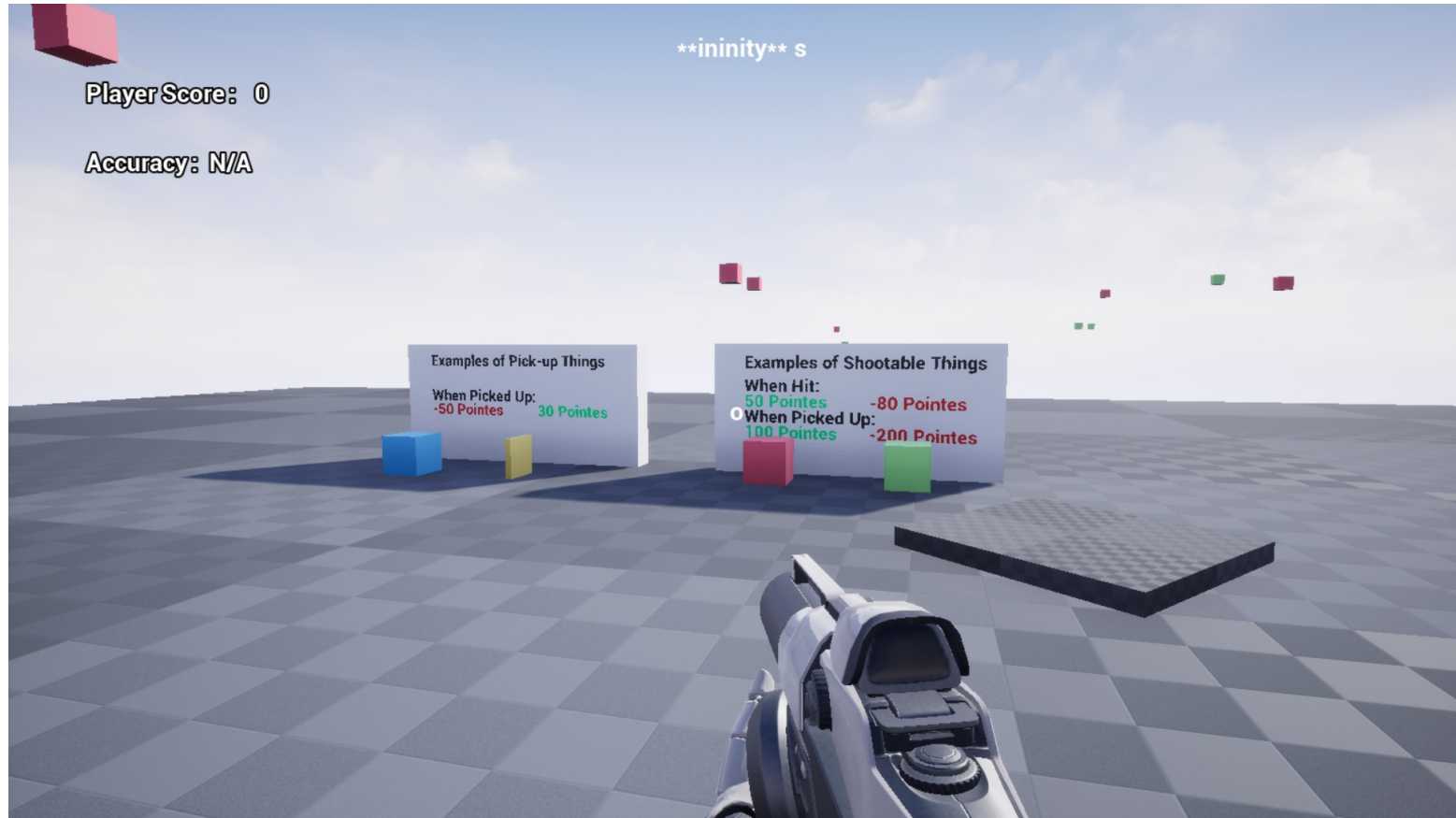
- игровой движок Unreal Engine 4;
- среда разработки Microsoft Visual Studio 22.



Цель игры заключается в следующем: главному герою (далее — ГГ) требуется набрать наибольшее количество очков за отведённое время (60 секунд) и получить наибольшее значение точности.

Очки начисляются в случае попадания и случае уничтожения мишени и снимаются в случае попадания по союзнику











При выполнении курсовой работы были выполнены следующие задачи. Было проведено абстрагирование, разработаны классы и их иерархии. Также был написан код программы на языке программирования C++, результатом чего является понимание особенностей реализации объектно-ориентированного подхода в рамках данного языка программирования. Также была получена игра-шутер, в которой реализованы все основные принципы ООП (инкапсуляция, наследование, полиморфизм).

**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!**