

# Симулятор инвестиций в строительство

Разработчик: [Ваше имя]

18 ноября 2025 г.

## Аннотация

Данный документ описывает архитектуру и функциональность симулятора инвестиций в строительство. Приложение представляет собой стратегическую игру, где игроки инвестируют в строительство различных типов зданий, управляют рекламными бюджетами и конкурируют на рынке недвижимости.

## Содержание

<b>1</b>	<b>Введение</b>	<b>2</b>
1.1	Обзор проекта . . . . .	2
1.2	Основные возможности . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Архитектура системы</b>	<b>3</b>
2.1	Диаграмма классов . . . . .	3
2.2	Описание основных классов . . . . .	3
2.2.1	MainWindow . . . . .	3
2.2.2	SetupWindow . . . . .	3
2.2.3	GameWindow . . . . .	4
2.2.4	Player . . . . .	4
2.2.5	Building . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Игровая механика</b>	<b>5</b>
3.1	Экономическая модель . . . . .	5
3.1.1	Начальные условия . . . . .	5
3.1.2	Типы зданий . . . . .	5
3.1.3	Экономические параметры . . . . .	5
3.1.4	Сезонные модификаторы . . . . .	6
3.1.5	Бонусы соседства . . . . .	6
3.2	Строительная система . . . . .	6

3.2.1	Процесс строительства . . . . .	6
3.3	Система продаж . . . . .	6
3.3.1	Факторы влияния на продажи . . . . .	6
3.3.2	Формула расчета продаж . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Техническая реализация</b>	<b>7</b>
4.1	Структура проекта . . . . .	7
4.2	Ключевые алгоритмы . . . . .	7
4.2.1	Обработка игрового месяца . . . . .	7
4.2.2	Расчет продаж жилья . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Интерфейс пользователя</b>	<b>8</b>
5.1	Окно настройки . . . . .	8
5.2	Игровое окно . . . . .	9
5.3	Визуальные элементы . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Конфигурация и настройки</b>	<b>9</b>
6.1	GameConfig . . . . .	9
<b>7</b>	<b>Заключение</b>	<b>11</b>
7.1	Итоги реализации . . . . .	11
7.2	Возможные улучшения . . . . .	11

# 1 Введение

## 1.1 Обзор проекта

Симулятор инвестиций в строительство - это стратегическая игра, разработанная на C++ с использованием фреймворка Qt. Игра позволяет игрокам управлять строительной компанией, принимать стратегические решения о строительстве зданий, установке рекламных бюджетов и конкурировать с другими игроками.

## 1.2 Основные возможности

- Управление строительством различных типов зданий
- Система сезонных изменений спроса
- Рекламные кампании для увеличения продаж
- Многопользовательский режим (до 5 игроков)

- Визуальное представление игрового поля
- Статистика и аналитика игрового процесса

## 2 Архитектура системы

### 2.1 Диаграмма классов

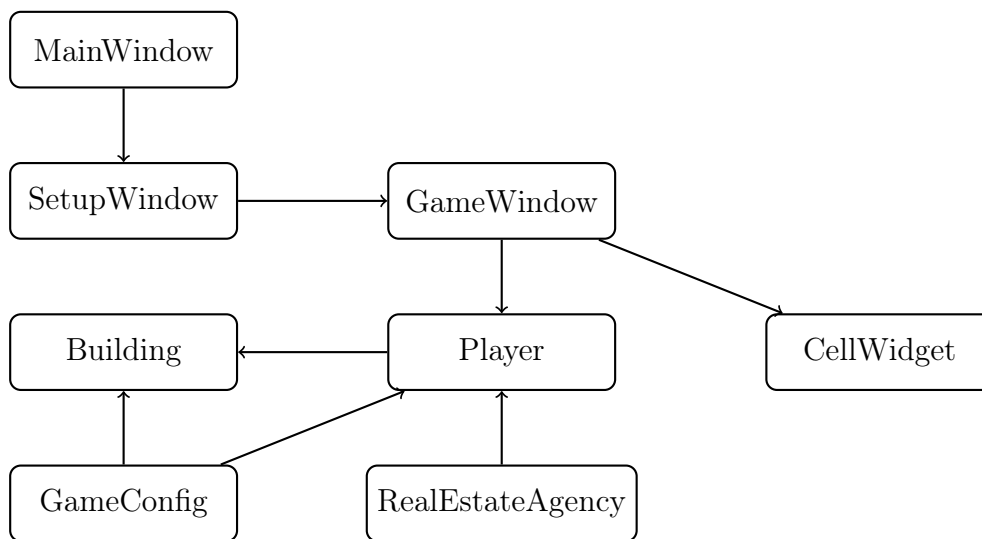


Рис. 1: Упрощенная диаграмма классов системы

### 2.2 Описание основных классов

#### 2.2.1 MainWindow

Главное окно приложения, служит точкой входа в программу.

**Основные методы:**

- `show()` - отображение главного окна
- Обработчики навигации между окнами

#### 2.2.2 SetupWindow

Окно настройки игровых параметров.

**Основные методы:**

- `on_playerCountSpin_valueChanged()` - изменение количества игроков
- `on_startButton_clicked()` - запуск игры
- `updateNameFields()` - обновление полей ввода имен

### 2.2.3 GameWindow

Основное игровое окно, управляет игровым процессом.

**Основные методы:**

- `setupGame()` - инициализация игрового поля
- `updateGameState()` - обновление состояния игры
- `nextPlayer()` - переход к следующему игроку
- `processMonth()` - обработка месячного цикла

### 2.2.4 Player

Класс игрока, управляет ресурсами и зданиями.

**Основные атрибуты:**

- `money` - капитал игрока
- `buildings` - список построенных зданий
- `housingAdBudget` - бюджет рекламы жилья
- `marketAdBudget` - бюджет рекламы магазинов

**Основные методы:**

- `build()` - строительство здания
- `processMonth()` - обработка месячных операций
- `calculateTotalCapital()` - расчет общего капитала

### 2.2.5 Building

Класс здания, представляет различные типы строений.

#### Типы зданий:

- HOUSE\_CONCRETE - бетонный дом
- HOUSE\_WOOD - деревянный дом
- HOUSE\_BRICK - кирпичный дом
- MARKET - магазин

#### Основные атрибуты:

- type - тип здания
- cost - стоимость строительства
- buildTime - время строительства
- totalArea - общая площадь
- soldArea - проданная площадь

## 3 Игровая механика

### 3.1 Экономическая модель

#### 3.1.1 Начальные условия

- Начальный капитал: 37 млн у.е.
- Продолжительность игры: 24 месяца
- Игровое поле: 5×5 клеток
- Максимальное количество игроков: 5

#### 3.1.2 Типы зданий

#### 3.1.3 Экономические параметры

- Базовый спрос на жилье: 50,000 кв.м./месяц
- Базовая прибыль магазина: 500,000 у.е./месяц
- Базовая скорость продаж: 15% площади в месяц
- Чувствительность к цене: 0.001

Тип здания	Стоимость	Время стр-ва	Площадь	Базовая цена
Бетонный дом	12 млн	7 мес.	10,000 кв.м.	1,500 у.е./кв.м.
Деревянный дом	8 млн	5 мес.	8,000 кв.м.	1,200 у.е./кв.м.
Кирпичный дом	10 млн	6 мес.	9,000 кв.м.	1,400 у.е./кв.м.
Магазин	2.5 млн	5 мес.	-	-

Таблица 1: Характеристики зданий

### 3.1.4 Сезонные модификаторы

Сезон	Модификатор жилья	Модификатор магазинов
Весна	+10% (1.1)	0% (1.0)
Лето	+30% (1.3)	+10% (1.1)
Осень	+50% (1.5)	+20% (1.2)
Зима	-20% (0.8)	+40% (1.4)

Таблица 2: Сезонные модификаторы спроса и прибыли

### 3.1.5 Бонусы соседства

- Дома рядом с магазинами: +10% за каждый соседний магазин
- Магазины рядом с домами: +15% за каждый соседний дом

## 3.2 Строительная система

### 3.2.1 Процесс строительства

1. Игрок выбирает тип здания и клетку для строительства
2. Начинается поэтапное строительство
3. Каждый месяц выплачивается часть стоимости
4. После завершения здание начинает приносить доход

## 3.3 Система продаж

### 3.3.1 Факторы влияния на продажи

- **Сезонность:** различный спрос по сезонам
- **Соседние здания:** магазины увеличивают спрос на жилье

- **Реклама:** увеличивает объем продаж
- **Цена:** влияет на скорость продаж

### 3.3.2 Формула расчета продаж

```

1 double adjustedSales = baseMonthlySales *
2     neighborBonus *
3     seasonalModifier *
4     adBonusHousing *
5     priceFactor;

```

## 4 Техническая реализация

### 4.1 Структура проекта

```

1 ConstructionSimulator/
2     main.cpp
3     mainwindow.h/cpp
4     gamewindow.h/cpp
5     setupwindow.h/cpp
6     player.h/cpp
7     building.h/cpp
8     cellwidget.h/cpp
9     realestateagency.h/cpp
10    gameconfig.h/cpp
11    assets/
12        textures/
13        grass.jpg

```

### 4.2 Ключевые алгоритмы

#### 4.2.1 Обработка игрового месяца

```

1 void Player::processMonth(const QList<Player*>& allPlayers,
2     int currentMonth) {
3     if (m_isBankrupt) return;
4
5     // 1.
6     payConstructionCosts();
7
8     // 2.
9     sellHousing(allPlayers, currentMonth);

```

```

9
10 // 3.
11 receiveMarketRevenue(allPlayers, currentMonth);
12
13 // 4.
14 updateHousingPrices();
15 }

```

#### 4.2.2 Расчет продаж жилья

```

1 double Player::calculateHouseSales(Building* house,
2                                   const QList<Player*>&
3                                   allPlayers,
4                                   int currentMonth) {
5     //
6     double availableArea = totalArea - currentSoldArea;
7     //
8     double baseMonthlySales = availableArea * BASE_SALES_RATE;
9     ;
10    //
11    double neighborBonus = 1.0 + (neighborMarkets *
12    NEIGHBOR_BONUS);
13    double seasonalModifier = getSeasonalModifier(
14    currentMonth);
15    double adBonus = 1.0 + (adBudget * AD_EFFECTIVENESS);
16    double priceFactor = calculatePriceFactor(house);
17    //
18    return baseMonthlySales * neighborBonus *
19           seasonalModifier * adBonus * priceFactor;
20 }

```

## 5 Интерфейс пользователя

### 5.1 Окно настройки

- Выбор количества игроков (1-5)
- Ввод имен игроков
- Выбор продолжительности игры (6-24 месяцев)



## 5.2 Игровое окно

- Игровое поле 5x5 клеток
- Панель информации о текущем игроке
- Кнопки строительства зданий
- Панель статистики всех игроков
- Элементы управления рекламой

## 5.3 Визуальные элементы

- Цветовое кодирование игроков
- Анимация прибыли/убытков
- Индикаторы прогресса строительства
- Сезонная тематика оформления

# 6 Конфигурация и настройки

## 6.1 GameConfig

Класс содержит все конфигурационные константы игры:

```
1 class GameConfig {
2 public:
3     //
4     static const int INITIAL_MONEY = 370000000; // 37
5     static const int TOTAL_MONTHS = 24; // 24
6
7     // (
8     static const int CONCRETE_HOUSE_COST = 120000000; // 12
9     static const int WOOD_HOUSE_COST = 80000000; // 8
10    static const int BRICK_HOUSE_COST = 100000000; // 10
11    static const int MARKET_COST = 25000000; // 2.5
12 }
```

```

13 // ( )
14 static const int CONCRETE_HOUSE_BUILD_TIME = 7;
15 static const int WOOD_HOUSE_BUILD_TIME = 5;
16 static const int BRICK_HOUSE_BUILD_TIME = 6;
17 static const int MARKET_BUILD_TIME = 5;
18
19 // ( )
20 static const double CONCRETE_HOUSE_AREA;
21 static const double WOOD_HOUSE_AREA;
22 static const double BRICK_HOUSE_AREA;
23
24 // ( )
25 static const double CONCRETE_HOUSE_BASE_PRICE;
26 static const double WOOD_HOUSE_BASE_PRICE;
27 static const double BRICK_HOUSE_BASE_PRICE;
28
29 //
30 static const double BASE_HOUSE_DEMAND; // 50,000
31 static const double BASE_MARKET_REVENUE; // 500,000
32
33 //
34 static const double MARKET_NEIGHBOR_BONUS; // +15%
35 static const double HOUSE_NEIGHBOR_BONUS; // +10%
36
37 //
38 static const double SPRING_HOUSE_MODIFIER; // +10%
39 static const double SUMMER_HOUSE_MODIFIER; // +30%
40 static const double AUTUMN_HOUSE_MODIFIER; // +50%
41 static const double WINTER_HOUSE_MODIFIER; // -20%
42
43 //
44 static const double SPRING_MARKET_MODIFIER; //
45 static const double SUMMER_MARKET_MODIFIER; // +10%
46 static const double AUTUMN_MARKET_MODIFIER; // +20%

```

```
47     static const double WINTER_MARKET_MODIFIER;    // +40%
48
49     //
50     static const double BASE_HOUSE_SALES_RATE;     // 15%
51     static const double PRICE_SENSITIVITY;         // 0.001
52 };
```

## 7 Заключение

### 7.1 Итоги реализации

Проект успешно реализует все запланированные функции:

- Полнофункциональная экономическая модель
- Многопользовательский режим
- Визуально привлекательный интерфейс
- Сбалансированная игровая механика

### 7.2 Возможные улучшения

- Добавление искусственного интеллекта (ботов)
- Расширение типов зданий
- Система достижений и рекордов
- Сетевой многопользовательский режим
- Дополнительные экономические факторы