В процессе изучения литературы и документации к средствам разработки была изучена официальная документация для Unreal Engine 5 [1]. Она описывает все функции, реализованные как на языке С++, так и на системе визуального скриптинга Blueprints [2]. Кроме описания функций, представленных в разделе “Unreal Engine API Reference” [3], из документации была использована информация о создании и использовании материалов [4], создание, подключение и добавление на экран виджетов пользовательского интерфейса [5], а также использовании персонажа и его контроллера [6].

В качестве источника информации о тепловом узле была использована в основном статья “Схемы тепловых узлов отопления: виды и элементы схем, монтаж узла, техобслуживание” [7], в которой подробно описываются элементы схемы, устройства распределения теплоносителя, схема с теплообменником, устройства для распределения теплоносителя и тепловой распределительный пункт. Данная статья позволила подробно изучить внешнее и внутреннее устройство теплового узла и его составные элементы, а так же их взаимосвязь.

Были изучены аналоги разработки, такие как “Тренажер для подготовки персонала тепловых сетей” [8], выполненный в двухмерном виде и представляющий общую схему распределения от ТЭЦ по населенному пункту и не предоставляющий возможности детального изучения отдельного теплового узла, “Комплект учебно-лабораторного оборудования Теплоснабжение и отопительные приборы” [9], выполненный в виде стенда с подключением к ПК с необходимым программным обеспечением.