МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования

«Восточносибирский государственные университет технологий и управления»

Факультет экономики и управления

Кафедра Макроэкономики, экономической информатики и статистики

**Реферат**

По дисциплине «Экономика»

Тема: «Цифровая экономика и направления её развития»

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнил:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Немеров А.П.  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Проверил:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Горюнова Л.А. (д.э.н, доц.)  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

Улан-Удэ

2022

Содержание

[Введение 5](#_Toc98180506)

[1 Теоретический раздел 6](#_Toc98180507)

[1.1 Словесная постановка задачи 6](#_Toc98180508)

[1.2 Описание игры 6](#_Toc98180509)

[1.3 Игровой процесс оригинальной игры 7](#_Toc98180510)

[1.4 Отличия от оригинала 9](#_Toc98180511)

[1.5 Искусственный интеллект 10](#_Toc98180512)

[2 Проектный раздел 12](#_Toc98180513)

[2.1 Формальная постановка задачи 12](#_Toc98180514)

[2.2 UML модель 13](#_Toc98180515)

[2.3 Алгоритм решения задачи 17](#_Toc98180516)

[2.4 Реализация автомата для управления поведением танка 18](#_Toc98180517)

[3 Программный раздел 20](#_Toc98180518)

[3.1 Описание программы 20](#_Toc98180519)

[3.2 Описание структуры данных 20](#_Toc98180520)

[3.3 Описание основных функций 22](#_Toc98180521)

[4 Экспериментальный раздел 24](#_Toc98180522)

[4.1 Тестирование в нормальных условиях 24](#_Toc98180523)

[4.2 Тестирование в исключительных условиях 26](#_Toc98180524)

[4.3 Тестирование в экстремальных условиях 28](#_Toc98180525)

[4.4 Итоги тестирования 28](#_Toc98180526)

[Заключение 29](#_Toc98180527)

[Список использованных источников 30](#_Toc98180528)

[Приложение А 30](#_Toc98180529)

**Введение**

На дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл

**Основной раздел**

апрпкерпшпшгрппрг дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл

**Заключение**

олываплокрпколпркр дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл дажвдпропропшлкеопдл

**Список ресурсов**

1. Эккель, Б. Философия C++ [Текст]: учебник / Б. Эккель, Чак Эллисон. – М. : Питер, 2004. – 577 с.
2. Лафоре, Р. Объектно-ориентированное программирование в С++ [Текст]: учебник / Р. Лафоре. – М.: Питер , 2004. – 992 с.
3. Battle City [Электронный ресурс]: [опубл. 15.10.2015] / Wikimedia Foundation, Inc.. – URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Battle\_City](https://ru.wikipedia.org/wiki/Матрица_(математика)).
4. Создание искусственного интеллекта для игр [Электронный ресурс]: [опубл. 1.09.2015] / Хабрахабр. – URL: [https://habrahabr.ru/company/intel/blog/265679/](https://ru.wikipedia.org/wiki/Матрица_(математика)).