МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
Учреждение образования «БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ   
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет Информационных технологий

Кафедра Информационных систем и технологий

Специальность 1-40 01 01 «Программное обеспечение информационных технологий»

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА КУРСОВОГО ПРОЕКТА**

по дисциплине «Компьютерные языки разметки»

Тема «веб-сайта про компьютерную игру Half-life»

**Исполнитель**

студент 1 курса 6 группы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Д. Ю. Окулич

подпись, дата

**Руководитель**

ассистент \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Е. В. Барковский

должность, учен. степень, ученое звание подпись, дата

Допущен к защите \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

дата, подпись

Курсовой проект защищен с оценкой

Руководитель \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Е. В. Барковский

подпись дата инициалы и фамилия

Содержание

1. Введение
2. Постановка задачи
3. Обзор аналогичных решений
4. Техническое задание
5. Выбор средств реализации программного продукта
6. Вывод
7. Проектирование веб-сайта
8. Реализация структуры веб-сайта
9. Тестирование веб-сайта
10. Заключение
11. Список использованных литературных источников
12. Приложение

Введение

Half-life – одна из самых популярных игровых серий. Игра в своё время произвела настоящий фурор! Все издатели ставили игре максимальные оценки, да что тут, и современная Half-life:Alyx собрала очень высокие оценки что от критиков, что и от игроков. Так в чем же дело, почему игра завоевала сердца большинства игроков? Может дело в крутом геймплее, а может в графике и инновациях, которые вносила игра с каждой своей часть. Не только. Ведь ещё Half-life имеет глубочайший лор и кучу слепых пятен процесса разработки игры.

Целью моего проекта собрать всё: известные факты, тайны, слепые пятна, догадки, теории. Рассказать об процессе разработки каждой игры серии. И собрать это в большой альманах моей любимой игровой серии Half-life.

Постановка задачи

Обзор аналогичных решений

Из подобного я могу вспомнить официальный сайт фан-дома half-life (<https://halflife.fandom.com/ru/wiki/Заглавная_страница>)

Это просто сайт про всё об half-life, но многие вещи там описаны чуть ли не тезисно.

А также русский сайт, разбирающий таинственную, бета версию half-life 2 (<https://hl2-beta.ru/?language=russian-utf8>)

Это сайт конкретно разбирает бета-версию второй части half-life (Она очень стильно отличается от релизной версии, в основном сюжетом)

Ну да, wiki:

(<https://ru.wikipedia.org/wiki/Half-Life>)

(<https://ru.wikipedia.org/wiki/Half-Life_2>)

(<https://en.wikipedia.org/wiki/Half-Life:_Alyx>)

Ну тут даже сказать нечего, про всё в мире есть своё вики. Но так как я делаю целый альманах, то стоило упомянуть.

Техническое задание

Сайт не будет иметь регистрации, так как он представляет собой просто книгу(альманах), то есть пользователю в ней нельзя будет ничего редактировать. Будет реализована механика «тайм-лайна», то есть вместо того, чтобы по сто раз перекликиваться между страничками, будет предоставлена временная шакала с выделенными датами выхода игр серии half-life. Ещё первая страница будет представлять выбор одной из трёх основных игр серии, можно сказать эпох, это нужно что бы было легче искать себе нужную эпоху игры.

Выбор средств реализации программного продукта

Будет приведён основной набор, то есть обязательный к применению в требованиях к проекту: HTML5, XML, Sass/CSS3, SVG, библиотека имён XML, библиотека имён SVG.

Вывод

Как итог – будет создан сайт, являющийся целым альманахом по серии игр half-life. Будут использоваться основные технологии разработки сайтов (HTML5, XML, Sass/CSS3, SVG, библиотека имён XML, библиотека имён SVG).