Факультет інформатики та обчислювальної техніки

Кафедра інформатики та програмної інженерії

“ЗАТВЕРДЖЕНО”

Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Едуард ЖАРІКОВ

“\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2025 р.

**ТЕМА ДИПЛОМНОГО ПРОЄКТУ**

**Текст програми**

КПІ.ІП-1ХХХ.ХХХХХХ.03.12

“ПОГОДЖЕНО”

Керівник проєкту:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ім’я ПРІЗВИЩЕ

|  |  |
| --- | --- |
| Нормоконтроль: | Виконавець: |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ім’я ПРІЗВИЩЕ | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Ім’я ПРІЗВИЩЕ |

Київ – 2025

**Посилання на репозиторій з повним текстом програмного коду**

https://github.com/...

<У даний документ вставляється код, розроблений студентом особисто. Не потрібно вставляти згенерований IDE код або загальновідомі реалізації базового функціоналу ПЗ.>

**Файл executable\_objects.cpp**

Реалізація функціональної задачі …

typedef struct {

int version; // API version

idSys \* sys; // non-portable system services

idCommon \* common; // common

idCmdSystem \* cmdSystem // console command system

idCVarSystem \* cvarSystem; // console variable system

idFileSystem \* fileSystem; // file system

idNetworkSystem \* networkSystem; // network system

idRenderSystem \* renderSystem; // render system

idSoundSystem \* soundSystem; // sound system

idRenderModelManager \* renderModelManager; // render model manager

idUserInterfaceManager \* uiManager; // user interface manager

idDeclManager \* declManager; // declaration manager

idAASFileManager \* AASFileManager; // AAS file manager

idCollisionModelManager \* collisionModelManager; // collision model manager

} gameImport\_t;

**Файл executable\_objects2.cpp**

Реалізація функціональної задачі …