Факультет інформатики та обчислювальної техніки

Кафедра інформатики та програмної інженерії

“ЗАТВЕРДЖЕНО”

Керівник роботи

\_\_\_\_\_\_\_\_ Євгеній ВОВК

“\_11\_” \_\_\_\_\_\_січня\_\_\_\_ 2023 р.

**ТЕМА КУРСОВОЇ РОБОТИ**

**Текст програми**

КПІ.ІХ-0ХХХ.ХХХХХХ.03.12

“ПОГОДЖЕНО”

Керівник роботи:

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

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

Київ – 2022

**Файл executable\_objects.cpp**

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**