**Unreal Engine 4**

Актуальность: -

Практическая значимость: Развлечения

Цель: Изучение одного из самых продвинутых игровых движков и 3D моделирования

Задачи:

1. Понять устройство работы игровых движков
2. Для каждого участника проекта подготовить среду осуществления практической деятельности
3. Организовать совместную работу команды

Конечный результат:

Полностью работоспособная 3D игра

**Распределение по ролям**

1. Андрианов Александр Евгеньевич: Кодинг, построение игры по блупринтам

Задача: Объединить готовые части проекта

1. Беломытцев Владислав Романович: Кодинг

Задача: Создание отдельных механик игры

1. Искандиров Марат Ринатович: Работа с графической частью

Задача: Создание текстур и моделей

1. Соболев Дмитрий Сергеевич: Работа с аудио частью игры

Задача: Проработка звукового сопровождения игры

**План-график работы**

**До 04.03.2021** Понять устройство работы игровых движков. Для каждого участника проекта подготовить среду осуществления практической деятельности

**До 18.03.2021** Сделать наработки по будущей игре

**До 15.04.2021** Создать первый прототип проекта(альфа)

**До 01.05.2021** Создать полностью рабочую версию игры(бета)

**До 08.05.2021** Протестировать и исправить все возможные ошибки

**До 13.05.2021** Выпустить релизную версию игры

**До 27.05.2021** Защитить проект