Федеральное государственное образовательное бюджетное

учреждение высшего образования

**«Финансовый университет при Правительстве**

**Российской Федерации»**

**(Финансовый университет)**

Колледж информатики и программирования

(наименование структурного подразделения)

ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу

«\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_»

(наименование)

Студент Алексеев Максим Яковлевич

(фамилия, имя, отчество)

Специальность 09.02.03 Программирование в компьютерных системах

(код, наименование)

1. Актуальность работы.

Разработка компьютерных игр – одна из самых трудоемких задач для различных видов специалистов из сферы информационных технологий. Это программисты, художники, сценаристы, экономисты, системные аналитики, маркетологи и т.д.

Среди компьютерных игр заслуженной популярностью пользуются видеоигры жанра стратегии в реальном времени. Примерами подобных игр являются Warcraft/Starcraft от Blizzard, серия Caesar от Impressions Games или серия Empire Earth от Stainless Steel Studios и Mad Doc Software.

В данной работе представлена разработка градостроительной стратегической игры с элементами RPG крафта и экономики. Исполняя роль главного героя, пользователь борется за собственную жизнь, за процветание поселения, отправляясь на исследование локаций, добывая ценные ресурсы, решая неожиданные задачи и справляясь с трудностями, которые дадут доступ к новым возможностям.

Цель данного проекта – разработка игры, предоставляющей спектр возможностей для постройки и развития поселения, при помощи создания и улучшения зданий, управления на макро/микро уровне отдельными юнитами, а также для менеджмента ресурсов.

1. Отличительные положительные стороны работы.

В процессе работы над ВКР Алексеев М.Я. изучил и использует следующие инструментальные средства проектирования и разработки программного обеспечения: интегрированную среду разработки Microsoft Visual Studio; объективно-ориентированный язык программирования C#, межплатформенную среду разработки игр Unity.

Программы на C# выполняются в среде .NET, виртуальной системе выполнения CLR и наборе библиотек классов. В качестве инсталлятора используется встроенный функционал Unity для создания билдинга проекта.

Проведена большая работа по созданию графики и механики движения персонажей.

1. Практическое значение. Компьютерная программа предназначена для организации игрового процесса жанра стратегии в реальном времени. Программный продукт предназначается для игроков от двенадцати лет.
2. Уровень сформированности компетенций, продемонстрированный в ходе работы над ВКР, – высокий.
3. Отношение обучающегося к выполнению ВКР, проявленные им способности: самостоятельность, интерес к освоению новых технологий, стремление довести начатый проект до логического завершения.
4. Степень самостоятельности обучающегося и его личный вклад в раскрытие проблемы, разработку предложений по их решению. Работа выполнена самостоятельно
5. Недостатки и замечания по ВКР. Текст ВКР выиграет, если автор будет придерживаться безличной формы глаголов. При описании разработки ПО автор сосредоточился на описании применения функций Unity в данном проекте, фрагменты программного кода с комментариями усилили бы программистскую составляющую описания разработки ПО.
6. ВКР соответствует требованиям, предъявляемым к ВКР, может быть рекомендована к защите на заседании ГЭК.

Руководитель выпускной

квалификационной работы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(подпись) (инициалы, фамилия)

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г.