Федеральное государственное образовательное бюджетное

учреждение высшего образования

**«Финансовый университет при Правительстве**

**Российской Федерации»**

**(Финансовый университет)**

Колледж информатики и программирования

(наименование структурного подразделения)

ОТЗЫВ

на дипломный проект

«Разработка компьютерной игры «Маленькие кошмары» в жанре платформер с элементами квеста и хоррора»

(наименование)

Студент Носкова Полина Александровна

(фамилия, имя, отчество)

Специальность 09.02.03 Программирование в компьютерных системах

(код, наименование)

1. Актуальность работы. Компьютерные игры, включающей в себя разнообразие уровней, головоломок, препятствий и врагов с продвинутым искусственным интеллектом с различным набором поведений является и продолжает быть актуальной. В настоящее время компьютерные игры служат популярным развлечением для общества, предлагая игрокам различные жанры, уровни сложности, возможности совместного прохождения и многое другое. Таким образом, игры – неотъемлемая часть современной культуры, приносящие впечатления миллионам людей, а также являющиеся возможностью коммерческого дохода.
2. Уровень сложности проекта и соответствует профессиональным модулям ФГОС СПО по специальности 09.02.03 Программирование в компьютерных системах.
3. Отличительные положительные стороны проекта. В процессе работы над дипломным проектом Носкова П.А. изучил и использует следующие инструментальные средства проектирования и разработки программного обеспечения: C# является основным языком программирования, используемым в Unity; проектирование, создание необходимых диаграмм и схем осуществляться в plantuml.com и diagrams.net соответственно; текстовый редактор Microsoft Word; программа подготовки и просмотра презентаций Microsoft PowerPoint.
4. Практическое значение. В процессе разработки были выполнены поставленные функциональные требования, являющиеся характерными для данного жанра, а именно: управление главным героем, наличие чекпоинтов, враги, препятствия, а также головоломки. Для удобства пользователей были созданы подсказки, помогающие разобраться в управлении главным героем и во взаимодействии с предметами в игре.
5. Уровень сформированности компетенций, продемонстрированный в ходе подготовки дипломного проекта высокий.
6. Отношение студента к выполнению дипломного проекта, проявленные/не проявленные им способности: самостоятельность, интерес к освоению новых технологий, стремление довести начатый проект до логического завершения.
7. Степень самостоятельности студента и его личный вклад в раскрытие проблемы, разработку предложений по их решении. Работа выполнена самостоятельно.
8. Недостатки и замечания по дипломному проекту. В тексте работы присутствуют орфографические ошибки.
9. Дипломный проект соответствует/не соответствует требованиям, предъявляемым к дипломным проектам, может быть рекомендован к защите на заседании ГЭК.

Руководитель

дипломного проекта \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_Сибирев И.В\_

(подпись) (инициалы, фамилия)

«03» июнь 2024 г.