Царегородцева Е.А. ПС-21

**Отчет по предмету Информатика и Программирование о выполненной в течение семестра работе**

**Общие впечатления**

Написание собственной игры это очень увлекательный и трудоемкий процесс, который сильно затягивает, если начать в нем разбираться и видеть наглядный результат.

После выполнения курсовой работы, можно отметить появление таких навыков, как:

* самостоятельная работа;
* планирование времени;
* самостоятельное изучение материалов и поиска информации;
* собирание с мыслями и пинок под зад.

**Какие умения, знания, навыки освоены**

В течении семестра на базовом уровне был освоен язык программирования C/C++, освоена среда разработки Microsoft Visual Studio 2015, графическая библиотека – SFML, программа по созданию карт для игры и библиотека, для внедрения этих карт в игру – Tiled Map Editor и TinyXML.

Были сделаны первые шаги к пониманию конструктора и диструктора, а так же к отдаленному и размытому ООП. Были изучены основные типы структур данных, алгоритмы, синтаксис С++.

**Что делала хорошо:**

1. работа с графической стороной проекта;
2. создание анимаций;
3. внедрение новых идей;
4. забрасывание дел в долгий ящик.

**Что делала плохо:**

* распределять время и расставлять приоритеты;
* чтение достаточного количества литературы на английском языке;
* структурирование кода;
* недостаточное количество практики.

**Что получилось:**

* Изучила базовый синтаксис С++
* Освоил базовые STL-контейнеры
* Работа с библиотекой SFML
* Цельный проект

**Что не получилось**:

* Добавить фичквесты, которые хотелось добавить в самом начале
* Привести код к виду конфетки
* Сделать врагов более умными