

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

[1] Искусственный интеллект в DooM 1993 [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://youtu.be/f3O9P9x1eCE> – Дата доступа: 28.03.2022

[2] Искусственный интеллект в DooM 2016 [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://youtu.be/2KQNpQD8Ayo> – Дата доступа: 28.03.2022

[3] Искусственный интеллект в Star wars: battlefront II [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://www.ea.com/ru-ru/games/starwars/battlefront/star-wars-battlefront-2/news/ai-article-deep-dive> – Дата доступа: 29.03.2022

[4] Игровой движок [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://club.dns-shop.ru/blog/t-64-videoigryi/34701-chto-takoe-igrovoi-dvijok> – Дата доступа: 29.03.2022

[5] Руководство по работе с blueprint [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/ProgrammingAndScripting/Blueprints> – Дата доступа: 29.03.2022

[6] Основы C++ в Unreal Engine 4 [Электронный ресурс]. – Электронные данные. Режим доступа: <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/ProgrammingAndScripting/ProgrammingWithCPP/IntroductionToCPP> – Дата доступа: 30.03.2022

[7] Описание узлов для behavior tree [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/InteractiveExperiences/ArtificialIntelligence/BehaviorTrees/BehaviorTreeNodeReference> – Дата доступа: 30.03.2022