**4. РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНЫХ МОДУЛЕЙ**

Так как в дипломном проекте основными разрабатываемыми сущностями являлись дрон, бот и турель, то их описание является приоритетным в записке. Логика поведения дрона и бота была подробно разобрана ранее, в третьем разделе. Там же было приведено дерево поведения дрона на соответствующем рисунке и описание всех ветвей-задач у дрона. У бота также были описаны все функции и дерево поведений с написанными для него задачами, сервисами, декораторами и логикой построения самого дерева. Подробное описание турели будет приводится именно в этом разделе. Причиной этому является то, что данный персонаж разрабатывался первым и при его реализации, соответственно, было изучено множество необходимых функций и параметров, уже встроенных в классы actor, pawn и character. Краткое описание функций и переменных турели было приведено в функциональном проектировании и не будет повторно описываться в данном разделе. Тут будут описаны события и функции, прикрепленные к ним.

Сперва стоит описать функции.

