

**Детский технопарк «Альтаир»
(РТУ МИРЭА)**

«ОСНОВЫ ПРОМЫШЛЕННОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
«Углы Влияния»**

Асонов Ефим Андреевич

Верниковский Виталий Викторович

Ученики группы 2

Руководитель: Борисов Артём Игоревич

Преподаватель Детского технопарка "Альтаир" РТУ МИРЭА

Москва, 2026

Название проекта

Углы Влияния.

Авторы проекта

Асонов Ефим и Верниковский Виталий Ученики группы 2

Описание идеи

Создать Игру в жанре “Политическая Стратегия” с гибким градостроением

Описание реализации

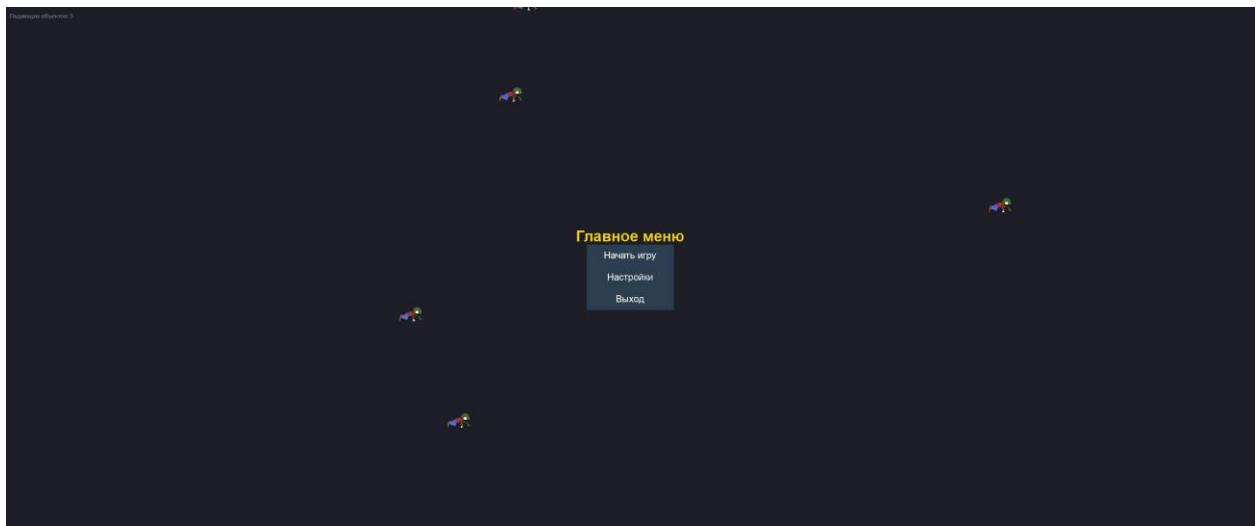
В основе процедурной генерации карт лежит несколько карт шумов с разным масштабом для создания основного ландшафта, реки и горы генерируются по самостоятельному алгоритму основанному на по этапном создании ветвящегося графа.

Боты (так и не интегрированные в игру) являются набором нескольких случайных лесов регрессии и классификации обученные на синтетических данных в размере 9 млн записей.

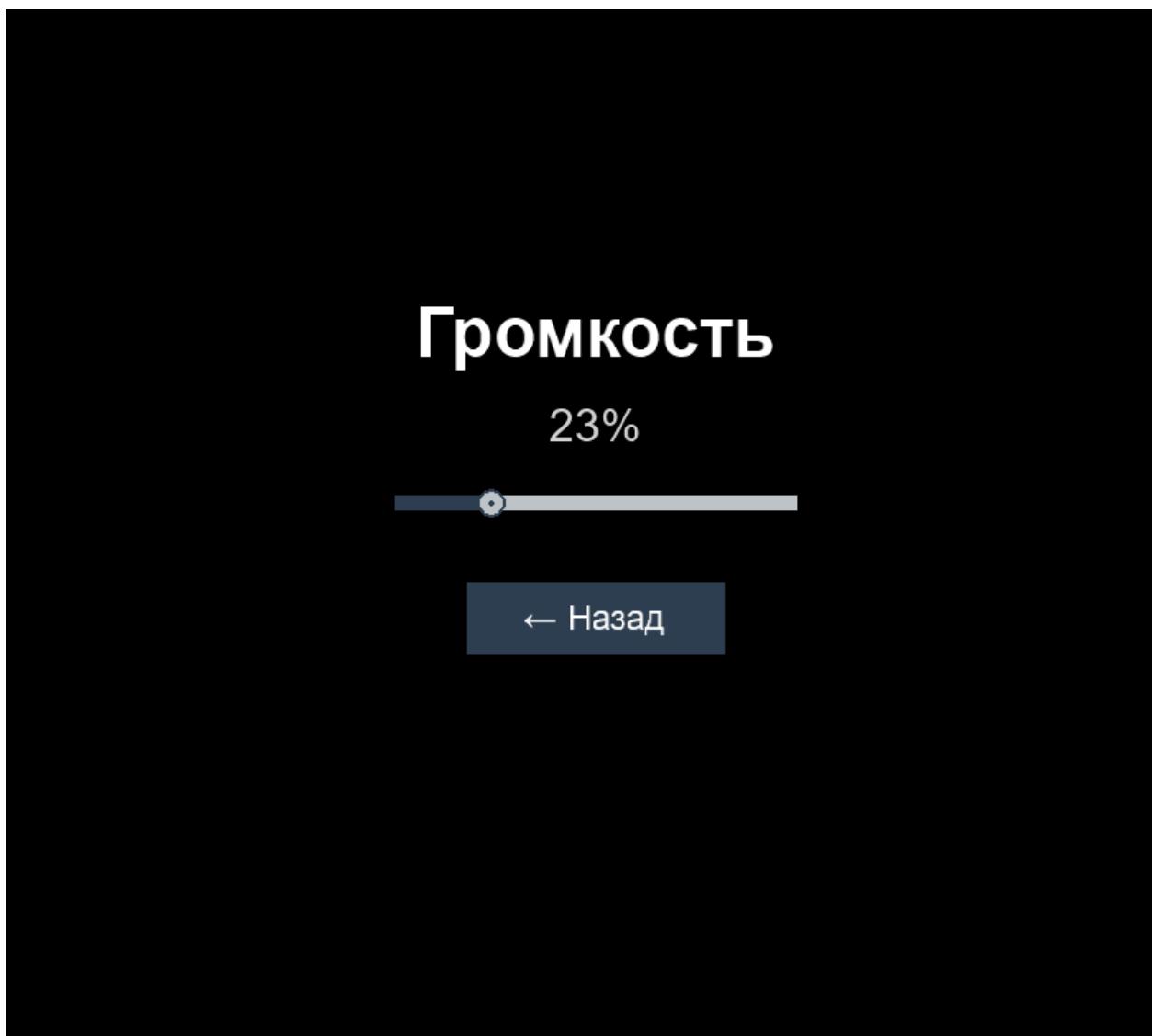
Описание технологий

Были применена библиотека Arcade, json для хранения данных, sklearn для обучения ботов.

Результат работы



Главное меню



Меню настроек позволяет менять громкость



Основное игровое окно. При запуске выберите место для строительства, далее выбирайте в нижней панели постройке и размещайте на карте, для

строительства дорог последовательно нажмите на здания и нажмите tabulation.

Для сокрытия и показа ресурсов нажмите V.

Руководство запуска

Заходим на страницу нашего проекта на GitHub скачиваем его полностью и запускаем через main()

Руководство пользователя

В игре вы можете взаимодействовать с камерой, а именно изменять ее масштаб передвигать ее, также в нашей игре можно взаимодействовать с инфраструктурой: возводить города, строить фермы, шахты и т.д.