Здравствуйте дамы и господа, меня зовут Резвон, сегодня я и мои коллеги представим вам наш игровой проект. Проект вместе со мной будут представлять Дмитрий и Алексей. И так мы все познакомились и можем начинать.

**Тема нашего проекта будет про игру «Спички».** Вы, наверное, спросите почему эта игра, почему так называется и почему вообще игра? На эти вопросы мы дадим вам ответ, и чтобы напомнить всем присутствующим, что подразумевается под словом «видеоигра».

Но сперва озвучим цели и задачи данного проекта, над которым мы работали. Важно понимать, что проект включает в себя не только разработку игры, а весь процесс создания, начиная с нахождением источников и рассмотрение их истории.

И так, наша целями и задачами нашего проекта являются:

* История появление видеоигр на свет;
* Классификация игр;
* Эволюция видеоигр;
* План разработки и создание игры «Спички»;
* Плюсы и минусы игры «Спички»;
* Особенности, плюсы и минусы видеоигр;
* Заключение.

**НАЧАЛО ВЫСТУПЛЕНИЯ**

**Видеоигра́** (англ. video game) — игра с использованием изображений, сгенерированных электронной аппаратурой. Другими словами, видеоигра является электронной игрой., которая базируется на взаимодействии человека и устройства посредством визуального интерфейса, например, телевизора, монитора компьютера или телефона.

**Компьютерная игра** – это компьютерная программа, которая служит для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или которая сама выступает в качестве партнёра.

Вопрос о том являются ли видеоигры видом искусства или нет остаётся открытым до сих пор, но видеоигры однозначно могут считаться способом творческого САМОВЫРАЖЕНИЯ, ведь наверняка каждый из нас хоть раз играл в жизни играл в видеоигру на компьютере, телефоне, в игровой приставке и тому подобных устройствах. Некоторые геймеры, как называет их общество в 21 веке, знают историю созданий видеоигр, а для тех, кто не имеет малейшего понятия, расскажу краткую историю создания.

**3 – СЛАЙД**

Первые интерактивные электронные устройства, предназначенные специально для игр, и первые игровые программы для компьютеров были разработаны в США после Второй мировой войны. В 1948 году американские физики Томас Голдсмит-младший и Эстл Рей Манн запатентовали «развлекательное устройство на основе электронно-лучевой трубки», представлявшее собой электронный тир; более совершенным устройством был Tennis for Two (1958) — симулятор тенниса, созданный Уильямом Хигинботамом, сотрудником Брукхейвенской национальной лаборатории на базе осциллографа. Но игровые программы создавались для других целей, например, для игры крестики-нолики (*OXO, также известная как Noughts And Crosses — компьютерная игра для компьютера EDSAC, представляющая собой реализацию игры крестики-нолики. Разработана в 1952 году А. С. Дугласом, как иллюстрация к кандидатской диссертации на тему взаимодействия человека и компьютера*).

Затем игры начали набирать популярность из-за выпусков игровых консолей использующие телевизор в качестве устройства вывода в 1972г. Стоит упомянуть, что именно Япония дала мощный толчок аркадным играм.

Девяностые годы ознаменовались развитием трехмерных игр, где окружающий игрока мир является объемным. Приобрел популярность жанр шутера от первого лица, и игрок мог буквально видеть происходящее глазами игрового персонажа. Это создавало дополнительное чувство волнения: теперь игрок мог видеть только то, что перед глазами его персонажа, враг мог быть сзади, мог поджидать за углом. Этими играми были: Doom – шутер от первого лица, стратегия в реальном времени Dune 2. В двухтысячные годы продолжалось совершенствование трёхмерной графики игр, приближающей отдельные игры к кинофильмам, и распространение сетевых игр. Произошёл бум казуальных игр, ориентированных на самую широкую аудиторию — этому способствовало распространение доступа к Интернету и расцвет социальных сетей; популярность приобрели системы цифровой дистрибуции игр, как Steam. Расцвели массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры, среди которых доминирующие позиции заняла World of Warcraft (2004). Вторая половина двухтысячных годов также стала временем высокой, но быстро закончившейся популярности музыкальных игр, как аркадных автоматов Dance Dance Revolution (1998) и предназначенной для домашних консолей Guitar Hero (2005). Распространение мобильных телефонов и позднее смартфонов привело к процветанию индустрии игр для этих устройств. В условиях, когда разработка коммерчески успешных игр требовала финансовой поддержки издателей, возник феномен малобюджетных инди-игр.

**4 – СЛАЙД**

Игры принято разделить на 6 основных

1. Стратегическая игра — популярный жанр компьютерных игр, в котором залогом достижения победы является планирование и стратегическое мышление.
2. Стрелялки — жанр компьютерных игр, в которых успех игрока в большой степени зависит от его скорости реакции и способности быстро принимать тактические решения. Действие таких игр развивается очень динамично и требует напряжения внимания и быстрой реакции на происходящие в игре события. При этом в качестве основного средства прогресса в игре, как правило, используется какое-либо оружие.
3. MMORPG — многопользовательская ролевая онлайн-игра, (обычно в жанре фэнтази), в которой игроки могут взаимодействовать друг с другом в игровом мире. Они могут помогать друг другу в выполнении заданий, обмениваться вещами, торговаться, сражаться в дуэлях. Игроку предлагается вымышленный герой, которым можно управлять.
4. Квест — приключенческая игра (бродилка), один из основных жанров игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть предопределенным или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока.
5. Симуляторы — это программное обеспечение или устройства, имитирующие управление каким-либо устройством. Могут применяться как для обучения, так и для развлечения.
6. Файтинг — жанр видеоигр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной.

**5 – СЛАЙД**

Первым важнейшим этапом в развитии видеоигр принято считать период с 1978 по 1986 год, который называют «Золотым веком игровых автоматов». Именно тогда люди увидели, что такое Pac-Man, DonkeyKong, SpaceInvaders. Эти игры дали рождение таким жанрам, как файтинг, гонки, шутер, платформер. Игры стали новым видом развлечения, который мог стать источником многомиллионного дохода. Несмотря на то, что на первых своих этапах видеоигры не могли потрясти на интеллектуальном или эмоциональном уровне, они предлагали принципиально иной опыт. В первые годы существования игр, от них, в общем-то, и не требовалось быть чем-то большим, чем более продвинутым и новым типом игрушки. Очень быстро они завоевали популярность среди детей и подростков, и постепенно игры перекочевали из аркад в домашние хозяйства. С каждым новым поколением видеоигр технический прогресс давал разработчикам большую свободу, игры развивались сюжетно, создатели стремились приблизить игры к реальности.

**6 – СЛАЙД**

Для начала хочется сказать, что иногда наиболее простые по структуре игры, вызывают больше эмоции и воспоминаний, чем современные блокбастеры. Можно согласится с тем что иногда новые игры — это действительно круто, но со временем они надоедают, и игроки возвращаются обратно к своим любимым играм детства.

Сценарие игры заключается следующем:

1. существует
2. в том, что игроки по очереди вытаскиваю

Так как по заданию работу требуется выполнять в GNU/Linux, первым делом мы пошли смотреть популярные дистрибутивы данной операционной системы.

Среди свободных (не требующих лицензию) дистрибутивов на глаза упала версия под названием Trisquel, зарекомендовавшая себя как ориентированный на домашнее пользование и образовательные центры, а также тот факт, что она основана на ОС Ubuntu, которая во многом схожа с Windows, благодаря чему было легче разобраться и понять, как работает новая для нашего пользования операционная система на базе GNU/Linux.

Си был выбран по той причине, что он был указан в качестве основного языка программирования программы в пдф файле «Общие требования» на странице курса ТРПО.

Далее были созданы аккаунты на GitHub и создан общий приватный репозиторий для дальнейшей работы.

Этапы написания программы.

1) За неопытностью было решено написать программу в одном файле для дальнейшего разбиения. В будущем возникли трудности с фрагментацией файла.

После написания первой версии программы, был произведён первый commit «First version».

2) После написания первой версии программы, было решено разобраться что такое unit тесты, из всевозможных предложенных автотестов в интернете выбор пал на “cmock” так он прост в понимании и не требует сложной настройки для проведения тестов.

Для его работы требуется наличие свежего пакета языка программирования Ruby и ввода команды в консоль “bundle install”.

3) Далее был создан MakeFile для автоматического сбора программы в папке build. Также в этот файл была добавлена команда для проведения тестов.

4) Далее код был фрагментирован, но так как в коде много зависимых переменных, пришлось три функции объединить в один файл.