ВВЕДЕНИЕ

Разработкой компьютерных игр может заниматься как один человек, так и фирма (коллектив разработчиков). Коммерческие игры создаются командами разработчиков, нанятыми одной фирмой. Фирмы могут специализироваться на производстве игр для персональных компьютеров, игровых приставок или планшетных компьютеров. Разработка может финансироваться другой, более крупной фирмой — издателем. Фирма-издатель по окончании разработки занимается распространением игры и берёт на себя связанные с этим затраты. Противоположным подходом является такая разработка, когда фирма самостоятельно (без участия издателей) распространяет копии игр, например, средствами цифровой дистрибуции.

История компьютерных игр начинается в 1940-х и 1950-х годах, когда в академической среде разрабатывались простые игры и симуляции. Компьютерные игры длительное время не были популярны, и только в 1970-х и 1980-х годах, когда появились для широкой публики аркадные автоматы, игровые консоли и домашние компьютеры, компьютерные игры становятся частью поп-культуры.  
В 1994 году Electronic Arts выпустили Need for Speed, которая позже породила самую успешную серию гоночных игр в мире и одну из десяти самых успешных серий видеоигр в целом. В 1995 году в симуляторе раллийных гонок Sega Rally Championship был объединен кооператив и мультиплеер. Sega Rally также была первой игрой, в которой было реализовано движение по разным поверхностям (асфальт, гравий, грязь) с соответствующими эффектами вроде вылетающей грязи из-под колес и с изменением управления автомобиля из-за сцепления с дорогой.

Игровой программист — это инженер-программист, который в основном разрабатывает компьютерные игры или относящееся к ним программное обеспечение (такое как инструменты разработки игр). Всю работу с исходным кодом выполняют программисты. Как правило, есть один или несколько ведущих программистов, которые реализуют начальную кодовую базу, планируют развитие проекта в будущем, а также координируют других программистов.

Цель данного дипломного проекта заключается в разработке компьютерной игры для операционной системы Windows.

**Компьютерная игра** ориентируется на развитие у игрока определенных знаний, навыков, способностей.

Дипломный проект состоит из следующих разделов:

1 Общая часть – где описывается актуальность проекта, краткие сведения об игровых движках, этапы разработки игры, а так же основные аспекты игры.

2 Специальная часть – состоит из общей постановки задачи, описание входных и выходных документов, структуры проекта и схемы работы игры.

3 Организация производства – включает в себя руководство оператора, назначения компьютерной игры, сообщение, формы входных - выходных документов.

4 Экономическая часть – где производиться расчет годовой прибыли за счет внедрения игры.

5 Охрана труда – представляет собой систему законодательных актов, социально – экономических, организационных, технических, гигиенических и лечебно-профилактических мероприятий и средств, обеспечивающих безопасность, сохранение здоровья и работоспособности человека в процессе труда.