СОДЕРЖАНИЕ

стр

|  |  |
| --- | --- |
| ВВЕДЕНИЕ | 8 |
| 1 ОБЩАЯ ЧАСТЬ | 10 |
| 1.1 Актуальность проекта | 10 |
| 1.2 Сетевые технологии | 10 |
| 1.2.1 Краткие сведения об игровых движках  1.2.2 Этапы разработки игры | 10  11 |
| 1.2.3 Основные аспекты игр | 12 |
| 1.3 Описание сценарного языка | 13 |
| 1.3.1 Общие сведения | 13 |
| 1.3.2 Элементы сценарного языка  1.3.2.1 Типы данных  1.3.2.2 Агрегаты данных  1.3.2.3 Программирование разветвляющихся и циклических процессов  1.3.2.4 Использование вспомогательных алгоритмов  1.3.2.5 Способы структурирования программ 1.3.3 Управление игровыми объектами 1.3.3.1 Нахождение дочерних объектов.  1.3.3.2 Функции событий  1.3.3.3 Управление временем и частотой кадров  1.3.4 Максимально допустимый временной шаг  1.3.5 Пространства имён  1.3.6 Порядок выполнения функций событий  1.3.6.1 Рендеринг  1.3.7 Общие функции  1.3.8 Важные классы  1.3.9 Понимание векторной арифметики | 14  15  16  17  18  20  22  24  25  27  29  32  33  34  36  37  39 |
| 2 СПЕЦИАЛЬНАЯ ЧАСТЬ | 41 |
| 2.1 Общая постановка проекта | 41 |
| 2.1.1 Описание входных и выходных данных проекта | 41 |
| 2.1.2 Описание комплекса проекта  2.1.3 Схема работы комплекса проекта  2.2 Описание проблемных программ  2.2.1 Описание проблемной программы №1  2.2.1.1 Блок схема алгоритма проблемной программы №1  2.2.1.2 Таблица идентификаторов проблемной программы №1 | 42  43  43  43  44  45 |