МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«ТЮМЕНСКИЙ индустриальный университет»

Институт сервиса и отраслевого управления

Кафедра Бизнес-информатики и математики

КУРСОВОЙ ПРОЕКТ

Дисциплина: «Интеллектуальные системы и их проектирование»

Тема: «Разработка игры на базе движка godot с добавлением искусственного интеллекта»

Выполнил:

Студент 4 курса группы РИСб-20-1

направления 45.03.04 «Интеллектуальные

системы в гуманитарной сфере»

Никитин М.Д.

Руководитель:

Доцент, канд. пед. наук

Спирин И.С.

Тюмень, 2024 г.

Содержание

Введение 3

1 Теоретико-методологические аспекты разработки веб-сайта 4

Заключение 5

Используемые источники 6

# Введение

С развитием информационных технологий и ростом популярности видеоигр, их разработка становится все более актуальной и востребованной областью в ИТ-индустрии. Видеоигры одновременно являются средством развлечения, популяризации новых технологий, а также обучения и образования. Одним из самых быстрорастущих игровых движков в индустрии, на данный момент, является Godot. Имея полностью бесплатную модель пользования, открытый код, свой собственный язык программирования, предназначенный специально для разработки игр и разработчиков, активно прислушивающихся к мнению пользователей, данный движок набирает популярность как среди разработчиков, так и среди инвесторов. В данной работе будет рассмотрена разработка видеоигры на движке Godot, включающая в себя элементы искусственного интеллекта.

Целью данной курсовой работы является изучение процесса разработки видеоигр на движке Godot и создание прототипа игры, отражающего полученные знания и навыки.

Для достижения поставленной цели предполагается решить следующие задачи:

1. Проанализировать возможности и ограничения движка Godot
2. Изучить процесс планирования и разработки игр
3. Создать дизайн-документ
4. Подобрать набор инструментов для создания ассетов
5. Создать ассеты
6. Разработать альфа-версию игры

Настоящая работа призвана дать представление о процессе разработки видеоигр на движке Godot, а также продемонстрировать возможности этого инструмента при создании игровых проектов.

# Теоретическая часть создание игры

# Заключение

В ходе выполнения данной работы был закреплен материал, изученный в процессе обучения и выполнены все поставленные ранее задачи:

* Рассмотрены основные понятия веб-разработки
* Рассмотрены этапы создания веб-сайтов
* Рассмотрены технологии разработки веб-страниц
* Оформлено техническое задание на разработку веб-сайта
* Разработан дизайн веб-сайта
* Разработан веб-сайт

# Используемые источники