



ИГРОВАЯ КОНСОЛЬ

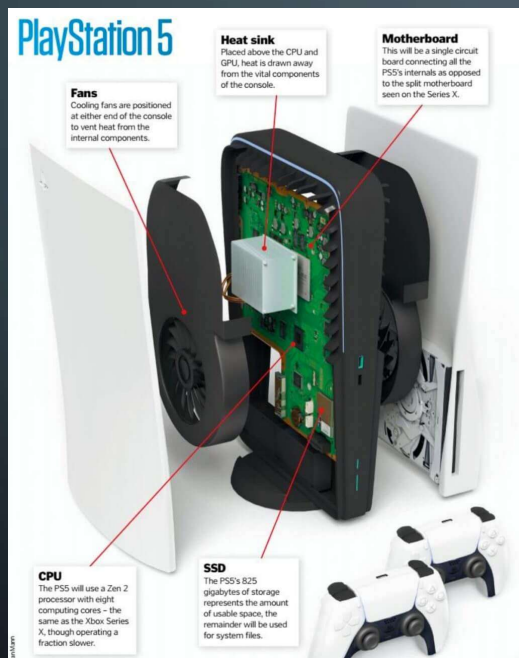
ИЗУЧЕНИЕ ИГРОВОЙ КОНСОЛИ КАК СИСТЕМЫ

Работа выполнена студентом группы ИВМ-24 Морозов А. А.

Преподаватель к. э. н. доцент

Смирнова Т. В.

ОСНОВНЫЕ ЧАСТИ ИГРОВОЙ КОНСОЛИ



- Сама консоль в которую входят:
 - ЦПУ;
 - ГПУ;
 - Материнская плата;
 - ПЗУ;
 - ОЗУ;
 - Система охлаждения.
- Периферия

КТО ВЗАИМОДЕЙСТВУЕТ С СИСТЕМОЙ?

- С игровой консолью взаимодействуют несколько субъектов:
 - Пользователь – покупатель консоли и продуктов от разработчиков ПО;
 - Производители консоли – компания, которая разрабатывает архитектуру консоли;
 - Разработчики ПО – компания, издающая и/или разрабатывающая игры/программы для консоли.

КТО ВЗАИМОДЕЙСТВУЕТ С СИСТЕМОЙ?



- Пользователь - покупатель консоли и продуктов от разработчиков ПО.
- Перед покупкой исследует не только рынок игровых консолей, но также и рынок компьютерного железа, так как у игровых консолей малый функционал.

КТО ВЗАИМОДЕЙСТВУЕТ С СИСТЕМОЙ?



- Разработчик ПО - компания, издающая и/или разрабатывающая игры/программы для консоли.
- Перед началом создания и тестирования ПО изучит рынок консолей и свяжется с производителями консолей, которые могли бы помочь с тонкостями разработки ПО на конкретной консоли.

КТО ВЗАИМОДЕЙСТВУЕТ С СИСТЕМОЙ?



- Производитель - компания, которая разрабатывает архитектуру консоли.
- Перед началом работы над новой архитектурой консоли делает запрос к производителям видеочипов и центральных процессоров, чтобы узнать о текущих и будущих продуктах.

ДАЛЁКОЕ ПРОШЛОЕ



- На самой заре производства консолей, пользователю приходилось покупать так называемый картриджи с играми и сами консоли выглядели в “духе того времени” (не имели встроенного ПЗУ, на геймпадах не было аналоговых стиков).

МЕНЕЕ ДАЛЁКОЕ ПРОШЛОЕ



- Спустя некоторое время стали популярны так называемые CD, и производители заменили носители с картриджей на CD, и пользователи стали отдавать предпочтение именно консолям с поддержкой дисков.

НАШЕ ВРЕМЯ



- На данный момент всё больше и больше пользователей отдают предпочтения цифровым копиям ПО, и производители убирают дисководы и делают скидку на такую версию консоли.

ОБЛАЧНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



- Некоторые пользователи хотели бы иметь компактную игровую консоль с минимальным уровнем шума и поэтому производители стали предлагать игровые консоли с минимальной производительностью и подключением к так называемому облаку.

ТЕКУЩЕЕ СОСТОЯНИЕ СИСТЕМЫ



- На данный момент существует тенденция на выпуск портативных консолей, которые мало чем уступают по производительности “ноутбучному железу”, но ещё более компактные.

ЭВОЛЮЦИЯ ПОКОЛЕНИЙ

- Производитель и разработчик пытаются следить за тенденцией рынка и пытаются подстроиться под неё:
 - От картриджей до облачных технологий;
 - От неказистых геймпадов до VR-очков и *Kinect*;
 - От стационарных решений до портативных геймпадов;
- Со сменой поколений игровых консолей происходит увеличение производительности консолей и получение новых возможностей

СЛУЧАЙНЫЕ ФАКТОРЫ

- Влияние на систему оказывают такие факторы как:
 - Отсутствие электропитания для стационарных приставок;
 - Ошибки при проектировании архитектуры консоли;
 - Внешние факторы, которые связаны с пользователем.



© 2014 COLETTE.COM

ЖИЗНЕННЫЙ ЦИКЛ СИСТЕМЫ

- В разработке (около двух лет);
- В тестировании (часто совмещена с периодом разработки на поздних стадиях и длится около года);
- В производстве (производится всё время так называемой жизни поколения, т. е. 5 – 8 лет);
- В эксплуатации (5 – 8 лет);
- (Опционально) в ремонте.

ИТОГОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА СИСТЕМЫ

- Данная система является открытой;
- Система сложная;
- По степени сложности является простой динамической структурой