

POC-engine (Premier Outstanding Core Engine)

Авторы:

Алексей Малов,
Алексей Дубов,
Александр Сартаков

Описание проекта:

В наше время развитие IT-индустрии, особенно игровой сферы, достигло своего апогея, многие люди реализуют свои творческие порывы в пиксельной графике, хотя это не единственный способ самовыражения в данной сфере. Наша команда не могла просто пройти мимо такой обширной и интересной темы, поэтому решили посвятить проектную работу этой теме. В ходе недолгих размышлений мы пришли к выводу, что есть несколько вариантов реализовать наш проект:

1. Использовать языки программирования для написания простой игры.
2. Использовать языки программирования и движок для написания игры.
3. Написать свой игровой движок, после чего на его основе написать игру.

Первый вариант не совсем подходит для проектной работы, как минимум потому что при такой реализации у конечного продукта не будет полноценного и красивого графического дизайна. Также зачастую язык программирования не предоставляет нужные средства разработки сразу, из-за чего большое количество временных ресурсов тратится на их создание.

Второй вариант просто не разрешен по условиям проектной работы, поэтому такой вариант не рассматривается.

Третий вариант показался нам самым логичным, потому что при разработке собственного игрового движка можно столкнуться со всеми проблемами, которые только могут быть связаны с разработкой игр.

Таким образом, наш проект - разработка игрового движка с понятным графическим интерфейсом и интуитивным управлением, для того, чтобы он мог использоваться в дальнейшем другими разработчиками, даже имеющими скромный опыт работы с языками программирования. Также финальной частью проекта будет демонстрация продукта, разработанного с помощью движка.

Идея решения:

- Реализация игрового движка
- Создание понятного GUI для пользователей
- Добавление "заготовок" для создания игр
- Разработка демонстрируемой игры

Ожидаемый результат:

Мы имеем собственный игровой движок с понятным интерфейсом, на котором можно реализовывать игры.