Семестр был интересный. Кто-то из составителей расписания решил, что будет прикольно добавить сразу три предмета, по которым надо чуть ли не ежедневно кодить, в один семестр. Но, тем не менее, впечатления вполне себе хорошие.

В целом предмет очень даже понравился, узнал много всяких фишек в плане написания кода и работы с С++ и SFML, ну и некоторые моменты процесса разработки игры, а в конце ещё и инсталлер простенький делать научился, что весьма радует.

К сожалению с самого начала было не понятно, что вообще делать, с одной стороны «Чтобы закрыть предмет – надо сдать игру», а с другой «Ну вот лабы, надо бы их вам делать», что внесло некоторые непонятности, что делать-то, игру писать или лабы делать? Потом, как оказалось, лабы можно было сдать за месяц-два, а после спокойно делать игру.

Вкупе с тем, что было ООП и Алгоритмы и Структуры Данных, на предмет времени оставалось не так много, в следствие чего всё пришлось делать в последние месяцы и в ускоренном режиме, без использования ООП.

С другой стороны, после такого подхода написания игры без помощи ООП, становится понятно, почему ООП – это хорошо. И мои 1600+ строк кода могли бы превратиться в более меньшее количество и задачи, которые было необходимо решить, можно было бы решать более эффективно, применяя инструменты, которые даёт подход ООП.

Тем не менее, игру доделать вроде как получилось, чему я рад, полученным результатом вполне доволен.