**ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»**

Факультет компьютерных наук

Образовательная программа «Программная инженерия»

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| СОГЛАСОВАНО  Приглашенный преподаватель департамента программной инженерии факультета компьютерных наук  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Д. П. Архаров  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г. | |  | УТВЕРЖДАЮ  Академический руководитель образовательной программы «Программная инженерия»  старший преподаватель департамента программной инженерии  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.А. Павлочев  «\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г. |
| |  |  | | --- | --- | | ***Подп. и дата*** |  | | ***Инв. № дубл.*** |  | | ***Взам. инв. №*** |  | | ***Подп. и дата*** |  | | ***Инв. № подл*** |  | | **3D Хоррор-игра от первого лица на Unreal Engine 5 для ПК**  **Текст программы**  **ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ**  **RU.17701729.05.03-01 12 01-1-ЛУ** | | | | | |
|  | | Исполнитель  студент группы БПИ212  \_\_\_\_\_\_\_\_\_ / М. С. Смагин /  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г.  Исполнитель  студент группы БПИ212  \_\_\_\_\_\_\_\_\_ / Н. В. Парахин /  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2024 г. | | | |

**Москва 2024**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| УТВЕРЖДЕН  RU.17701729.05.03-01 12 01-1-ЛУ |  | |  | |
| |  |  | | --- | --- | | ***Подп. и дата*** |  | | ***Инв. № дубл.*** |  | | ***Взам. инв. №*** |  | | ***Подп. и дата*** |  | | ***Инв. № подл*** |  | | **3D Хоррор-игра от первого лица на Unreal Engine 5 для ПК**  **Текст программы**  **RU.17701729.05.03-01 12 01-1**  **Листов 5** | | | | |
|  | |  | | |
|  | | |
|  | | | | |
|  | | | |  |

**Москва 2024**

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. **ТЕКСТ ПРОГРАММЫ ………………………………………………3**
2. **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ ……………...4**
3. **ТЕКСТ ПРОГРАММЫ**

Текст программы написан на графическом языке системы визуального программирования Blueprints Visual Scripting [13] под игровой движок Unreal Engine 5.2 [14]. В качестве редактора исходного кода использовался Unreal Editor [15].

Текст программы представлен на веб-сервисе GitHub [16].

1. **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**
2. ГОСТ 19.101-77 Виды программ и программных документов. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
3. ГОСТ 19.102-77 Стадии разработки. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
4. ГОСТ 19.103-77 Обозначения программ и программных документов. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
5. ГОСТ 19.104-78 Основные надписи. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
6. ГОСТ 19.105-78 Общие требования к программным документам. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
7. ГОСТ 19.106-78 Требования к программным документам, выполненным печатным способом. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
8. ГОСТ 19.201-78 Техническое задание. Требования к содержанию и оформлению. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
9. ГОСТ 19.603-78 Общие правила внесения изменений. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
10. ГОСТ 19.604-78 Правила внесения изменений в программные документы, выполненные печатным способом. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
11. ГОСТ 15150-69 Машины, приборы и другие технические изделия. Исполнения для различных климатических районов. Категории, условия эксплуатации, хранения и транспортирования в части воздействия климатических факторов внешней среды. – М.: Изд-во стандартов, 1997.
12. ГОСТ 19.602-78 Правила дублирования, учета и хранения программных документов, выполненных печатным способом. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
13. ГОСТ 19.301-79 Программа и методика испытаний. Требования к содержанию и оформлению. //Единая система программной документации. – М.: ИПК Издательство стандартов, 2001.
14. Blueprints Visual Scripting [Электронный ресурс] // URL: <https://dev.epicgames.com/documentation/en-us/unreal-engine/blueprints-visual-scripting-in-unreal-engine> (дата обращения: 20.03.2024).
15. Unreal Engine 5.2 [Электронный ресурс] // URL: <https://www.unrealengine.com/en-US/blog/unreal-engine-5-2-is-now-available> (дата обращения: 20.03.2024).
16. Unreal Editor [Электронный ресурс] // URL: <https://www.unrealengine.com/en-US> (дата обращения: 20.03.2024)
17. Текст программы на веб-сервисе GitHub [Электронный ресурс] // URL: <https://github.com/SamuraiGalahad/maniac_game> (дата обращения 20.03.2024)

**ЛИСТ РЕГИСТРАЦИИ ИЗМЕНЕНИЙ**

