Список использованной литературы

1. Алекс Дж. Шампандар, Искусственный интеллект в компьютерных играх. Как обучить виртуальные персонажи реагировать на внешние воздействия – отд. Изд. Москва. ДМК Пресс, 2007. – 768 стр.
2. Арстанова, Л. Г. Занятия и развлечения со старшими дошкольниками. Разработки занятий, бесед, игр и развлечений на нравственные темы.
3. Архангельская, М.Д. Бизнес этикет, или игра по правилам.
4. Араки Масахиро. Занимательное машинное обучение : [16+] / Араки Масахиро ; худож. Ватари Макана ; пер. с яп. А. С. Слащевой. – Москва : ДМК Пресс, 2020. – 215 с. : ил.
5. Баканов, А. С. Проектирование пользовательского интерфейса: эргономический подход / А. С. Баканов, А. А. Обознов.
6. Вакуленко, Ю.А. Веселая грамматика. Разработки занятий, задания, игры.
7. Волкова, В. Н. Теоретические основы информационных систем / В. Н. Волкова. – Санкт-Петербург : Издательство Политехнического университета, 2014. – 300 с.
8. Гарифуллин, М. Ф. Обработка текстовой и графической информации : практическое пособие : [16+] / М. Ф. Гарифуллин. – Москва : Техносфера, 2019. – 174 с.
9. Гаско, Р. Простая Математика для Простых Программистов : [16+] / Р. Гаско ; под ред. Н. Комлева. – Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2018. – 260 с.
10. Гаско, Р. Объектно Ориентированное Программирование: настольная книга программиста / Р. Гаско ; под ред. Н. Комлева. – Москва : СОЛОН-ПРЕСС, 2018. – 298 с.
11. Джейсон, Финкэнон Flash-реклама. Разработка микросайтов, рекламных игр и фирменных приложений с помощью Adobe Flash.
12. Иерузалимски, Р. Программирование на языке Lua=Programming in Lua: практическое пособие / Р. Иерузалимски. – 3-е изд. – Москва : ДМК Пресс, 2014. – 382 стр.
13. Курт Ю. Начало программирования на Lua 1-е издание, 1-е изд. Wrox, 2007, 672 с.
14. Любанова, Т. П. Бизнес-план: опыт, проблемы. Содержание бизнес-плана, пример разработки.
15. Паласиос, Хорхе Unity 5.x. Программирование искусственного интеллекта в играх.
16. Платов, В. Я. Деловые игры. Разработка, организация, проведение.
17. Таран, В.А. Играть на бирже просто?!
18. Тарп, Ван; Бартон Д.Р. Биржевые стратегии. Игры без риска.
19. Финни. К. 3D-игры. Все о разработке (+ CD-ROM).
20. Шабельникова, Е. Ю. Английский язык. Обучение детей 5-6 лет. Разработка занятий, лингвострановедческий материал, мероприятия, игры.
21. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на С#.