

## ЩОДЕННИК ПРАКТИКИ

Виробнича практика  
(вид і назва практики)  
студента Гапес Максим Юрійович  
(прізвище, ім'я, по батькові)  
Інститут, факультет, відділення ІНІІТ  
Кафедра Інженерія Програмного Забезпечення  
Освітньо-кваліфікаційний рівень Бакалавр  
Напрямок підготовки  
Спеціальність Інженерія програмного забезпечення  
(назва)  
3 курс, група ПА-31

Студент Гапел Максим Юрійович  
(прізвище, ім'я, по батькові)

прибув на підприємство, в організацію, установу.

Печатка  
підприємства, організації, установи „27” лютого 2022 року

6 (підпис) CEO, Lead Programmer (ФОП Тимощенко Ігор Анатолійович)  
(посада, прізвище та ініціали відповідальної особи)

Вибув з підприємства, організації, установи.

Печатка  
підприємства, організації, установи „25” березня 2022 року

6 (підпис) CEO, Lead Programmer (ФОП Тимощенко Ігор Анатолійович)  
(посада, прізвище та ініціали відповідальної особи)

Реєстраційний номер: 2522000000069838

Адреса реєстрації: 54015, Миколаївська обл. м. Миколаїв, бул. Бузький Бульвар,  
Бор.15-А, кв. 32

### Керівники практики:

( назва вищого навчального закладу )

( підпис )

( прізвище та ініціали )

( назва підприємства, організації, установи )

( підпис )

Угор Тимошенко Акакілійович

( прізвище та ініціали )



## Робочі записи під час практики

На першому тижні практики було встановлено та налаштовано конфігурації подовоби цілей для замкнених мікроскоп проектів для підключення до цільового проекту. В процесі складання твердження (положення) входить налаштування конфігурацій для хост платформ: windows та Linux - у тому числі до них входить конфігурації для статичного бібліотеки без вклюдження тестів (коди для визначення пріоритетності роботи системи), а також executable файлів для тестування (перевірки) правильності роботи, в режими Debug та Release. В деяких випадках з підтримкою SDL бібліотеки для extern використання та відладки системи за межами ігрового движка.

На другому тижні було завершено налаштування роботи та встановлення додаткових компонентів для подальшої роботи з проектом в двох режими подовоби: підтримки бібліотеки для 2D графіки - SDL для прискорення відладки та розробки проекту, а також UE4 - потужного ігрового движка для відтворення зображень 3D графіки представити - кінцевий вигляду продукту.

На третьому тижні було введено критичні помилки у конфігураційних рішеннях та чужого для коректної їх роботи в подальшому. Також було розібрано ядро бібліотеки UE4 з наміром отримати Debug конфігурацію для відстеження та моніторингу виконання коду з некавалієрним відтворенням. Але спроба вивести кваліфікацію та іменування крах. Біномі провела конфігурацію з якої можна було працювати - Development-Editor: варіант офіційної версії відладки, але з підтримкою запуску через функції UE4.

Четвертий тиждень вивів нас на найцікавіший - біометричний час, було витрачено на відладку коду та орієнтування в проекті. Поводилося вивести бази та помилки різних типів: некоректне відображення UI, проблеми з правильністю роботи ігрових об'єктів - поведінка, статичні та динамічні параметри, їхня фіксація для відправлення на сервер, розбір цікавих багів - які не є багами, а логічним критерієм з невірної точки зору - наприклад line of see/fire в деяких ситуаціях здається що код працює неправильно, але це не так, або наприклад накладений ефект замкненої уявлені в транспорті - через який він витрачає здатність керуватися на карті. Частина з них була пов'язана з семантикою, та в рідкому випадку з критичними помилками.

На п'ятому тижні було розроблено новий функціонал, а точніше нова поведінка в ігровому процесі під час певних обставин. Наприклад відображення розвіданих об'єктів на карті, їх відображення розбито на аспекти камери: прикриті, ідентифіковані та кваліфіковані, останній з камери - який який є видимий в ігровому просторі зовсім, або закритий туманом війни.



Або це наприклад поведінка ситуація інтенсивно під час програмування наступного кроку, яка була не досконалою. Також до нового функціоналу входить корекція поведінки конкретного типу рінтів, які були за часом політики зроблені з програмування. Більшість помилок не дає - їх виправлення націлено на вдосконалення ігрового процесу, але не варто забувати, як люди виступають помічниками, і виправлення однієї частини може породжувати нові проблеми, це також справедливо і для нового функціоналу, який діє більш вразливий до проблем, ніж регулярні перевірені часом.

Під час розробки деякі компоненти створювалися за принципом TDD - розробка через тестування - де спочатку пишеться тест, а потім функціонал для проходження тесту, а також розробка ґрунтується на МК патерні для більшої зручності розробки.

## Відгук і оцінка роботи студента на практиці

В

( назва підприємства, організації, установи )

Керівник практики від підприємства, організації, установи компанія Starni Games  
( підпис )Тимошенко Олександр

( прізвище та ініціали )

Печатка

« 25 » березня 2022 року



### Висновок керівника практики від ДУТ про проходження практики

Дата складання заліку «        » 20        року

Оцінка:

за національною шкалою

( літерами )

кількість балів

( цифрами і літерами )

### Керівники практики:

від Державного університету телекомунікацій

( назва вищого навчального закладу )

( підпис )

( прізвище та ініціали )

Примітки:

1. Форму призначено для визначення завдань на практику, проведення поточних записів набутих вмінь при виконанні роботи, оцінки результатів практики. Заповнюється студентом особисто, крім розділів відгуку про роботу студента на практиці.

2. Вищими навчальними закладами можуть вноситися зміни до форми та змістового наповнення «Щоденника практики» залежно від специфіки та профілю вищого навчального закладу.

3. Формат бланка – А5 (148×210 мм), брошура 8 сторінок разом з обкладинкою з карткового паперу.