

Название проекта	Описание	Ссылка на github	Ссылка на сборку
<b>FNTASTIC_Test</b>	Выполненное тестовое задание на вакансию Unreal Engine Developer в компании FNTASTIC	<a href="https://github.com/artem62881/FNTASTIC_Test">https://github.com/artem62881/FNTASTIC_Test</a>	<a href="https://disk.yandex.ru/d/pTnPM2JIMQJprQ">https://disk.yandex.ru/d/pTnPM2JIMQJprQ</a>
<b>GameCode XYZ</b>	Проект курса XYZ school по программированию игр в Unreal Engine 4. Работа над курсом велась в виде просмотра видеолекций с исполнением той или иной игровой механики и выполнения домашних заданий на основе выданного преподавателем ТЗ. В домашних заданиях предлагалось на основе пройденного материала своими силами добавить новую игровую механику.	<a href="https://github.com/artem62881/GameCodeXYZ">https://github.com/artem62881/GameCodeXYZ</a>	<a href="https://disk.yandex.ru/d/hXDXs37RxWJ2iw">https://disk.yandex.ru/d/hXDXs37RxWJ2iw</a>
<b>Skate Traffic</b>	Проект, который был придуман и реализован целиком своими силами. Почти все этапы разработки сопровождались ведением таблицы проекта в Jira и выгрузкой в систему контроля версий Git при помощи визуального клиента Sourcetree. Все решения по проекту принимались на основе материала, изученного на курсе XYZ School, а также при помощи информации из отдельных интернет-ресурсов.	<a href="https://github.com/artem62881/SkateTraffic">https://github.com/artem62881/SkateTraffic</a>	<a href="https://disk.yandex.ru/d/fPAVKY85PD1qNw">https://disk.yandex.ru/d/fPAVKY85PD1qNw</a>
<b>Swing Proj</b>	Небольшой проект, где я решил попробовать воспроизвести механику крюка подобную той, что можно встретить в игре Uncharted 4.	<a href="https://github.com/artem62881/SwingProj">https://github.com/artem62881/SwingProj</a>	<a href="https://disk.yandex.ru/d/Sc4Q-MaVfUBWA">https://disk.yandex.ru/d/Sc4Q-MaVfUBWA</a>
<b>Demon Slayer Platformer</b>	Проект, который я реализую в свободное время в данный момент. Находится на самом раннем этапе разработки. Идейно игра основана на манге и аниме Demon Slayer и представляет из себя пиксельный 2D платформер. На этом проекте я поставил перед собой задачу попытаться не просто рассказать общую историю, уже заложенную в манге, а передать игроку опыт, через который проходят герои. Для этого я сопровождаю проект написанием подобия дизайн-документации проекта, где пытаюсь решить эту задачу. Также веду Jira таблицу проекта и сопровождаю его загрузкой в систему контроля версий Git.	<a href="https://github.com/artem62881/DemonSlayerPlatformer">https://github.com/artem62881/DemonSlayerPlatformer</a>	