|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Название проекта** | **Описание** | **Ссылка на github** | **Ссылка на сборку** |
| **GameCode XYZ** | 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. | <https://github.com/artem62881/GameCodeXYZ> | <https://disk.yandex.ru/d/hXDXs37RxWJ2iw> |
| **Skate Traffic** | 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. | <https://github.com/artem62881/SkateTraffic> | <https://disk.yandex.ru/d/fPAVkY85PD1qNw> |
| **Swing Proj** | Небольшой проект, где я решил попробовать воспроизвести механику крюка подобную той, что можно встретить в игре Unсharted 4. | <https://github.com/artem62881/SwingProj> | <https://disk.yandex.ru/d/Sc_4Q-MaVfUBWA> |
| **Demon Slayer Platformer** | 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. | <https://github.com/artem62881/DemonSlayerPlatformer> |  |