

Министерство образования и науки
Российской Федерации

Московский авиационный институт
(национальный исследовательский университет)

ЖУРНАЛ

ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ

Наименование практики: *исследовательская*

Студент: Е. И. Усачева

Факультет №8, курс 3, группа 7

Практика с 29.06.20 по 12.07.20

Москва, 2020

ИНСТРУКЦИЯ

о заполнении журнала по производственной практике

Журнал по производственной практике студентов имеет единую форму для всех видов практик.

Задание в журнал вписывается руководителем практики от института в первые три-пять дней пребывания студентов на практике в соответствии с тематикой, утверждённой на кафедре до начала практики. Журнал по производственной практике является основным документом для текущего и итогового контроля выполнения заданий, требований инструкции и программы практики.

Табель прохождения практики, задание, а также технический отчёт выполняются каждым студентом самостоятельно.

Журнал заполняется студентом непрерывно в процессе прохождения всей практики и регулярно представляется для просмотра руководителям практики. Все их замечания подлежат немедленному выполнению.

В разделе «Табель прохождения практики» ежедневно должно быть указано, на каких рабочих местах и в качестве кого работал студент. Эти записи проверяются и заверяются цеховыми руководителями практики, в том числе мастерами и бригадирами. График прохождения практики заполняется в соответствии с графиком распределения студентов по рабочим местам практики, утверждённым руководителем предприятия. В разделе «Рационализаторские предложения» должно быть приведено содержание поданных в цехе рационализаторских предложений со всеми необходимыми расчётами и эскизами. Рационализаторские предложения подаются индивидуально и коллективно.

Выполнение студентом задания по общественно-политической практике заносится в раздел «Общественно-политическая практика». Выполнение работы по оказанию практической помощи предприятию (участие в выполнении спецзаданий, работа сверхурочно и т.п.) заносится в раздел журнала «Работа в помощь предприятию» с последующим письменным подтверждением записанной работы соответствующими цеховыми руководителями. Раздел «Технический отчёт по практике» должен быть заполнен

особо тщательно. Записи необходимо делать чернилами в сжатой, но вместе с тем чёткой и ясной форме и технически грамотно. Студент обязан ежедневно подробно излагать содержание работы, выполняемой за каждый день. Содержание этого раздела должно отвечать тем конкретным требованиям, которые предъявляются к техническому отчёту заданием и программой практики. Технический отчёт должен показать умение студента критически оценивать работу данного производственного участка и отразить, в какой степени студент способен применить теоретические знания для решения конкретных производственных задач.

Иллюстративный и другие материалы, использованные студентом в других разделах журнала, в техническом отчёте не должны повторяться, следует ограничиваться лишь ссылкой на него. Участие студентов в производственно-технической конференции, выступление с докладами, рационализаторские предложения и т.п. должны заноситься на свободные страницы журнала.

Примечание. Синьки, кальки и другие дополнения к журналу могут быть сделаны только с разрешения администрации предприятия и должны подшиваться в конце журнала.

Руководители практики от института обязаны следить за тем, чтобы каждый цеховой руководитель практики перед уходом студентов из данного цеха в другой цех вписывал в журнал студента отзывы об их работе в цехе.

Текущий контроль работы студентов осуществляется руководителями практики от института и цеховыми руководителями практики заводов. Все замечания студентам руководители делают в письменном виде на страницах журнала, ставя при этом свою подпись и дату проверки.

Результаты защиты технического отчёта заносятся в протокол и одновременно заносятся в ведомость и зачётную книжку студента.

Примечание. Нумерация чистых страниц журнала проставляется каждым студентом в своём журнале до начала практики.

С инструкцией о заполнении журнала ознакомились:

« » _____ 2020 г.
(дата)

Студент Усачева Е. И. _____
(подпись)

ЗАДАНИЕ

кафедры 806 по исследовательской практике: разработать прототип компьютерной 2D игры на игровом движке Unity.

Руководитель практики от института:

« » _____ 2020 г.
(дата)

Кухтичев А. А. _____
(подпись)

ТАБЕЛЬ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

Дата	Содержание или наименование проделанной работы	Место работы	Время работы		Подпись цехового руководителя
			Начало	Конец	
29.06.2020	Получение задания	МАИ	9:00	18:00	
01.07.2020	Выбор жанра игры	МАИ	9:00	18:00	
02.07.2020	Написание сценария	МАИ	9:00	18:00	
03.07.2020	Изучение материалов в сети Интернет	МАИ	9:00	18:00	
04.07.2020	Установка необходимого ПО	МАИ	9:00	18:00	
05.07.2020	Создание основной сцены + Анимация	МАИ	9:00	18:00	
06.07.2020	Создание 1-го уровня	МАИ	9:00	18:00	
07.07.2020	Создание персонажа и препятствий	МАИ	9:00	18:00	
09.07.2020	Создание заключительных сцен	МАИ	9:00	18:00	
10.07.2020	Отладка	МАИ	9:00	18:00	
11.07.2020	Сборка проекта	МАИ	9:00	18:00	
12.07.2020	Сдача журнала	МАИ	9:00	18:00	

Отзывы цеховых руководителей практики

Студентка Усачева Е. И. разработала прототип компьютерной 2D игры для PC, Mac и Linux на игровом движке Unity.

Презентация защищена на комиссии кафедры 806. Работа выполнена в полном объёме. Рекомендую на оценку «_____». Все материалы сданы на кафедру.

ПРОТОКОЛ

ЗАЩИТЫ ТЕХНИЧЕСКОГО ОТЧЁТА

по *производственной практике*

студентами: Усачева Елизавета Игоревна

Слушали:

Отчёт практиканта

Постановили:

считать практику выполненной и защищённой на

Общая оценка: _____

Руководители: Зайцев В. Е. _____

Кухтичев А. А. _____

Дата: 12 июля 2020 г.

МАТЕРИАЛЫ ПО РАЦИОНАЛИЗАТОРСКИМ ПРЕДЛОЖЕНИЯМ

Так как был реализован лишь прототип игры, будущая ее реализация предполагает наличие многоуровневого игрового сценария. Также предлагается работа с графическими компонентами игры, например, создание 3D моделей главного персонажа и его целей (в нынешней реализации они представлены 2D изображениями).

ТЕХНИЧЕСКИЙ ОТЧЁТ ПО ПРАКТИКЕ

Архитектура

1 сцена: MenuScene - главная сцена с функцией запуска игрового уровня посредством тапа в любом месте экрана.

2 сцена: GameScene - основная игровая сцена, управление производится клавишами Left, Right, Up, Down на клавиатуре компьютера.

3 сцена: FailScene - сцена проигрыша. Запускается в случае проигрыша в сцене 2. Затем снова запускается сцена 2.

4 сцена: WinScene - сцена выигрыша. Запускается в случае выигрыша в сцене 2. Затем игровое окно полностью завершает работу.

Описание

Проект представляет из себя 2D компьютерную игру. Персонажем является фламинго, которому необходимо сесть на случайно появляющиеся коробки. При этом на него летят препятствия в виде камней, столкновение с которыми ведет к проигрышу. Процесс "присаживания" не реализован в силу ракурса и 2D визуализации, поэтому по факту реализовано просто наведение персонажа на целевой объект, который засчитывается как выигрышный. Управление персонажем осуществляется клавишами Left, Right, Up, Down на клавиатуре компьютера.

Реализация

Для реализации был написан игровой сценарий, установлено необходимое ПО и изучены различные материалы по теме в сети Интернет.

ПО для реализации: Unity - игровой движок, редактор для создания игры; Visual Studio Code - текстовый редактор программного кода, скриптов (C) для программирования поведения объектов и персонажа; Adobe Illustrator, Figma - графические редакторы для работы с векторными изображениями и прототипирования.

Тестирование

Тестирование собранного проекта производилось на машинах под управлением ОС MacOS, непредсказуемого поведения или ошибок обнаружено не было.

Ссылка на GitHub

https://github.com/elfortitude/mai/tree/master/Summer_Practice