**Программирование**

Программирование игр — процесс создания программного кода в целях визуализации игрового мира, взаимодействия игрока с этим миром и передвижения по нему. Программирование видеоигр подразделяется на большое количество специализированных областей, каждая из которых отвечает за некоторую функциональную часть будущей игры ( искусственный интеллект, физика, визуализация и т.д. ).  
  
Ведущий программист — наиболее опытный и технически подкованный специалист, в задачи которого входит сведение всех подразделов игрового движка в широком смысле этого слова в единую работающую систему. Ведущий программист именно программированием может заниматься меньшую часть своего времени, т.к. его основная обязанность это всё же именно координация и соединение всех систем в единое целое. Также ведущий программист может заниматься написанием "скелета" игрового движка для всех подсистем, которыми уже будут заниматься другие люди.  
  
Программист игровой механики — человек, отвечающий за программную реализацию всех элементов геймплея. Например, если геймдизайнер предусмотрел возможность использования ящиков в качестве метательных снарядов — задачей программиста игровой механики будет сделать так, чтобы игрок мог брать эти ящики и бросаться ими.  
  
Программист 3D-движка, программист графического движка — специалист, отвечающий за отображение игрового мира на экране игрока, шейдеры, графические эффекты и т.д.   
  
Программист AI ( искусственного интеллекта ) — в его задачи входит программная реализация различных моделей поведения врагов, системы триггеров, условий и прочих элементов, управляющих поведением внутриигровых объектов со стороны компьютера.  
  
Программист UI — отвечает за взаимодействие пользователя с игровым миром через интерфейс пользователя ( UI ), различные HUD, меню и т.д.  
  
Программист инструментария — в его задачи входит создание всевозможных утилит, редакторов и прочих инструментов, которые призваны помогать художникам и дизайнерам выполнять их задачи быстрее, удобнее и качественнее. Удобный инструментарий способен в разы сократить время создания отдельных элементов игры.  
  
Программист сетевого кода — отвечает за взаимодействия игры через сеть интернет ( либо локальную сеть ) с серверами обновлений, другими игроками ( мультиплеер ) и т.д.