

Министерство образования и науки
Российской Федерации

Московский авиационный институт
(национальный исследовательский университет)

ЖУРНАЛ

ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПРАКТИКЕ

Наименование практики: *вычислительная/исследовательская*

Студент: А. В. Тимофеев

Факультет №8, курс 2, группа 7

Практика с 29.06.21 по 12.07.21

Москва, 2021

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 подписываться 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:

« » _____ 2021 г.
(дата)

Студент Тимофеев А. В. _____
(подпись)

ЗАДАНИЕ

кафедры 806 по вычислительной/исследовательской практике:

Создать 2д-платформер на движке unreal engine 4 с помощью скриптовой системы blueprint.

Руководитель практики от института:

« » _____ 2021 г.
(дата)

Кухтичев А. А. _____
(подпись)

ТАБЕЛЬ ПРОХОЖДЕНИЯ ПРАКТИКИ

Дата	Содержание или наименование проделанной работы	Место работы	Время работы		Подпись цехового руководителя
			Начало	Конец	
29.06.2019	Получение задания	МАИ	9:00	18:00	
01.07.2019	Изучение основных возможностей игрового движка unreal engine 4.	МАИ	9:00	18:00	
02.07.2019	Изучение основных функций и возможностей визуальной скриптовой системы blueprint.	МАИ	9:00	18:00	
03.07.2019	Создание игрового персонажа.	МАИ	9:00	18:00	
04.07.2019	Создание врага для персонажа.	МАИ	9:00	18:00	
05.07.2019	Тестирование созданных механик.	МАИ	9:00	18:00	
06.07.2019	Создание игровой локации.	МАИ	9:00	18:00	
07.07.2019	Создание многофункционального противника.	МАИ	9:00	18:00	
09.07.2019	Тестирование многофункционального противника.	МАИ	9:00	18:00	
10.07.2019	Доработка локации.	МАИ	9:00	18:00	
11.07.2019	Доработка классов противников и класса персонажа.	МАИ	9:00	18:00	
12.07.2018	Сдача журнала	МАИ	9:00	18:00	

ПРОТОКОЛ

ЗАЩИТЫ ТЕХНИЧЕСКОГО ОТЧЁТА

по *производственной практике*

студент: Тимофеев Алексей Владимирович

Слушали:

Отчёт практиканта

Постановили:

считать практику выполненной и защищённой на

Общая оценка: _____

Руководители: Зайцев В. Е. _____

Кухтичев А. А. _____

Дата: 12 июля 2021 г.

МАТЕРИАЛЫ ПО РАЦИОНАЛИЗАТОРСКИМ ПРЕДЛОЖЕНИЯМ

1. Доработка интерфейса игрока.
2. Добавление звукового сопровождения.
3. Создание игрового меню.
4. Также можно расширить локацию или сделать большее количество уровней и врагов.

ТЕХНИЧЕСКИЙ ОТЧЁТ ПО ПРАКТИКЕ

Архитектура

Игровой движок unreal engine 4 и визуальная скриптовая система blueprint. Разработка под операционную систему Windows 10.

Описание

Создать 2д-платформер на движке unreal engine 4 с помощью скриптовой системы blueprint.

Реализация

- 1) Проект состоит из: одного игрового уровня, двух классов противников, класса игрового персонажа и вспомогательных классов, созданных для дизайна уровня.
- 2) Вся логика персонажей написана на визуальной скриптовой системе blueprint.
- 3) Дизайн уровня сделан с помощью спрайтов.
- 4) Анимации персонажей сделаны с помощью flipbook (смена спрайтов через заданное количество времени).

Тестирование

Тестирование механик взаимодействия персонажа и врагов.

Тестирование многофункционального противника.

Тестирование механик взаимодействия персонажа и многофункционального противника.

Тестирование игрового уровня.

Ссылка на GitHub

<https://github.com/gearwheels/practice2021>.