

Бардышев Артём  
Антонович  
N3346 (408221)  
поток  
МЛТА\_ТЗИ\_N3 1.6

## Классифицируемое понятие (A): Компьютерная игра.

### Шаг 1: Деление по требованию к подключению

- **Делимое понятие:** A (Компьютерная игра).
- **Основание деления:** Необходимость постоянного подключения к сети Интернет для основного игрового процесса.
- **Полученные понятия:**
  - B<sub>1</sub> : Онлайн-игра.
  - B<sub>2</sub> : Оффлайн-игра.
- **Тип деления:** Дихотомическое.
- **Формальные аксиомы деления:**
  - **Аксиома несовместимости понятий:** Члены деления взаимно исключают друг друга. B<sub>1</sub> ∩ B<sub>2</sub> = ∅.
  - **Аксиома полноты деления:** Любая компьютерная игра относится либо к классу B<sub>1</sub>, либо к классу B<sub>2</sub>. B<sub>1</sub> ∪ B<sub>2</sub> = A.

### Шаг 2: Деление по основному жанру (По видоизменению признака)

#### 2.1 Деление понятия B<sub>1</sub> (Онлайн-игра)

- **Делимое понятие:** B<sub>1</sub> (Онлайн-игра).
- **Основание деления:** Основной жанр игрового процесса.
- **Полученные понятия:**
  - C<sub>1</sub> : Экшен.
  - C<sub>2</sub> : Стратегия.
  - C<sub>3</sub> : Симулятор.
- **Тип деления:** По видоизменению признака.
- **Формальные аксиомы деления:**
  - **Аксиома несовместимости понятий:** В рамках классификации жанры не пересекаются. C<sub>i</sub> ∩ C<sub>j</sub> = ∅ для i ≠ j.
  - **Аксиома неполноты деления:** Мы признаем, что деление не исчерпывает всего многообразия онлайн-жанров. C<sub>1</sub> ∪ C<sub>2</sub> ∪ C<sub>3</sub> ⊂ B<sub>1</sub>.

#### 2.2 Деление понятия B<sub>2</sub> (Оффлайн-игра)

- **Делимое понятие:** B<sub>2</sub> (Оффлайн-игра).
- **Основание деления:** Основной жанр игрового процесса.
- **Полученные понятия:**
  - D<sub>1</sub> : Приключение.
  - D<sub>2</sub> : Головоломка.
  - D<sub>3</sub> : Ролевая игра.
- **Тип деления:** По видоизменению признака.
- **Формальные аксиомы деления:**
  - **Аксиома несовместимости понятий:** D<sub>i</sub> ∩ D<sub>j</sub> = ∅ для i ≠ j.
  - **Аксиома неполноты деления:** Деление не является исчерпывающим. D<sub>1</sub> ∪ D<sub>2</sub> ∪ D<sub>3</sub> ⊂ B<sub>2</sub>.

### Шаг 3: Деление по специфическим признакам жанра (Дихотомическое)

#### 3.1 Деление понятия C<sub>1</sub> (Экшен)

- **Делимое понятие:** C<sub>1</sub> (Экшен).
- **Основание деления:** Характер течения игрового времени в основном геймплее.
- **Полученные понятия:**
  - F<sub>1</sub> : Пошаговый экшен.
  - F<sub>2</sub> : Экшен в реальном времени.
- **Тип деления:** Дихотомическое.
- **Формальные аксиомы деления:**
  - **Аксиома несовместимости понятий:** F<sub>1</sub> ∩ F<sub>2</sub> = ∅.

- **Аксиома полноты деления:** Любая игра в жанре "Экшен" либо пошаговая, либо происходит в реальном времени.  $F_1 \cup F_2 = C_1$ .

### 3.2 Деление понятия $D_1$ (Приключение)

- **Делимое понятие:**  $D_1$  (Приключение).
- **Основание деления:** Структура повествования и степень свободы игрока.
- **Полученные понятия:**
  - $G_1$  : Линейное приключение.
  - $G_2$  : Нелинейное приключение.
- **Тип деления:** Дихотомическое.
- **Формальные аксиомы деления:**
  - **Аксиома несовместимости понятий:**  $G_1 \cap G_2 = \emptyset$ .
  - **Аксиома полноты деления:** Любая приключенческая игра либо линейна, либо нелинейна.  $G_1 \cup G_2 = D_1$ .

