Форма 19

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего профессионального образования

«Поволжский государсТвенный технологический университет»

(ФГБОУ ВПО «ПГТУ»)

**Р Е Ц Е Н З И Я**

на выпускную квалификационную работу (ВКР)

Выпускника\_\_\_\_\_\_\_\_Кузовкова Александра Владимировича\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

фамилия, имя, отчество

Направление подготовки (специальность) \_\_\_\_\_\_\_Программная инженерия\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_231000.68\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

шифр. наименование направления (специальности)

Факультет (институт) \_\_\_\_\_\_\_\_\_ Информатики и вычислительной техники\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Магистерская диссертация Кузовкова Александра Владимировича посвящена исследованию возможности создания военной онлайн-стратегии на реальных картах с привязкой к реальным дорогам, автоматическим определением окружения игрового юнита, учетом рельефа и погоды.

Во введении диссертационной работы обосновывается актуальность темы диссертации, определяется предмет и объект исследования, описываются цели и задачи.

Магистерская диссертация состоит из 5 глав.

В первой главе приведен обзор игр использующих реальные карты или же снимки реальных мест, анализируется игры, созданные на основе картографических сервисов.

Во второй главе диссертации рассмотрены возможности популярных картографических сервисов: Google Maps и Яндекс Карты. Показаны ограничения этих сервисов для применения при создании массовой многопользовательской игры. Описан картографический проект OpenStreetMap и обосновано применение его данных для создания сервисов, используемых в игре.

В третьей главе диссертационной работы описаны OpenSource решения, использующие данные проекта OpenStreetMap, цифровая модель рельефа GTOPO30, архив климатических данных.

В четвертой главе диссертации описана архитектура созданного прототипа игры. Приведены диаграммы, поясняющие решение задач игры: движение юнитов по реальным дорогам, использование данных рельефа и климатических данных, вычисление окружения юнитов.

В пятой главе проведена оценка разработанного прототипа на соответствие функциональным требованиям.

Решение поставленных задач получено с использованием современных программных средств и вычислительной техники.

В качестве замечаний по работе можно указать то, что приложение имеет не очень удобный пользовательский интерфейс и игровые юниты проходят друг сквозь друга, что несколько уменьшает правдоподобность.

Магистерская диссертация выполнена в соответствии с требованиями стандартов, текст диссертации имеет ясную структуру и грамотное изложение рассмотренных вопросов. Представленный иллюстрационно-графический материал наглядно демонстрирует результаты работы.

В целом диссертационная работа выполнена на высоком техническом уровне и заслуживает оценки отлично, а Кузовков Александр Владимирович заслуживает присвоения квалификации магистра техники и технологии по направлению подготовки «Программная инженерия».

РЕЦЕНЗЕНТ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_)

Фамилия, и.о.

(уч. степень, звание, должность)

М.П. «\_\_\_\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_г