

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования

«Южно -Уральский государственный университет»  
(национальный исследовательский университет)

ИНСТИТУТ ЕСТЕСТВЕННЫХ И ТОЧНЫХ НАУК

Факультет математики, механики и компьютерных технологий

Кафедра математического и компьютерного моделирования

АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ  
К КУРСОВОЙ РАБОТЕ  
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ЯЗЫКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ»

ТЕМА: «Columns»

Руководитель работы,  
\_\_\_\_\_ / Демидов

А.К.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2022 г.

Автор работы,

Студент группы ЕТ-111

\_\_\_\_\_ / Савонин М.В.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2022 г.

Челябинск 2022

## Предметная область

Цель данной курсовой работы – создать игру подобную тетрису, в которой нужно набрать как можно больше очков путём составления трёх или более объектов в ряд, столбец или диагональ.

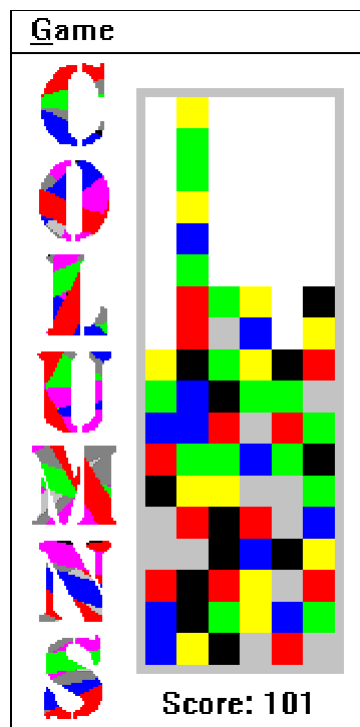
## Существующие решения

1. Columns™ – оригинальная игра вышедшая в 1990 г. на SEGA и имеет большое количество перизданий на другие устройства



2. Columns – игра с самой элементарной графикой, понятным интерфейсом написанной под DOS

<https://classicreload.com/win3x-columns-windows.html>



3. Columns 3 – Игра с анимациями и сюжетом. Есть боты с которыми можно соревноваться.



#### Вывод

Разнообразить игровой процесс можно только сюжетом и анимациями. Можно использовать разнообразие текстур и цветов что предаст интересный вид игре. Механики игры от игры к игре не меняются, и поэтому можно придумать новые механики которые выделяют игру.