**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ НОВОСИБИРСКОЙ ОБЛАСТИ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «НОВОСИБИРСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»**

СПЕЦИАЛЬНОСТЬ 09.02.03 (230115)

ПРОГРАММИРОВАНИЕ В КОМПЬЮТЕРНЫХ СИСТЕМАХ

КУРСОВАЯ РАБОТА

Тема: Создание программы «Игровой движок» на языке программирования C с встроенным интерпретатором языка программирования LUA.

Руководитель: Кондюрин В.А

Выполнил студент: Ванин Дмитрий Павлович

Группа: 120 ПКС

НОВОСИБИРСК 2021г

Оглавление

Введение…………………………………………………………………………...…………….3

1. Постановка задачи…………………………………………………………………………….4

2. Входные и выходные формы.…………………………………………………...……………5

3. Разработка ПО: о Котлине……………………………………………………………………6

4. Заключ……………………………………………………………………………….……6

Введение

**Тема:**

Проектирование и написание программы «Игрового движка», принимающей на вход интерпретируемый код на Lua, на выходе компьютерная игра жанра «Платформер».

**Цель:**

Постановка задачи

**Описание программы:**

Программа получающая на вход код на языке программирования Lua, должна его интерпретировать его в байткод, , в соответствии стандарта Lua и Api, описанным в документации, затем выполняя его.

**Цель:**