Факультет інформатики та обчислювальної техніки

Кафедра інформатики та програмної інженерії

“ЗАТВЕРДЖЕНО”

Керівник роботи

\_\_\_\_\_\_\_\_ Максим ГОЛОВЧЕНКО

“\_\_\_” \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2023 р.

**Розробка гри в жанрі Tower Defense з штучним інтелектом**

**Текст програми**

КПІ.ІП-0115.045490.03.12

“ПОГОДЖЕНО”

Керівник роботи:

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Максим ГОЛОВЧЕНКО

|  |  |
| --- | --- |
| Консультант: | Виконавець: |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Максим ГОЛОВЧЕНКО | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Валерій КОРНІЄНКО |

Київ – 2023

**Файл executable\_objects.cpp**

typedef struct {

int version; // API version

idSys \* sys; // non-portable system services

idCommon \* common; // common

idCmdSystem \* cmdSystem // console command system

idCVarSystem \* cvarSystem; // console variable system

idFileSystem \* fileSystem; // file system

idNetworkSystem \* networkSystem; // network system

idRenderSystem \* renderSystem; // render system

idSoundSystem \* soundSystem; // sound system

idRenderModelManager \* renderModelManager; // render model manager

idUserInterfaceManager \* uiManager; // user interface manager

idDeclManager \* declManager; // declaration manager

idAASFileManager \* AASFileManager; // AAS file manager

idCollisionModelManager \* collisionModelManager; // collision model manager

} gameImport\_t;

**Файл executable\_objects2.cpp**