

# Отчет от прохождении практики































Микулич Алексей Эдуардович

1 курс, 10 группа

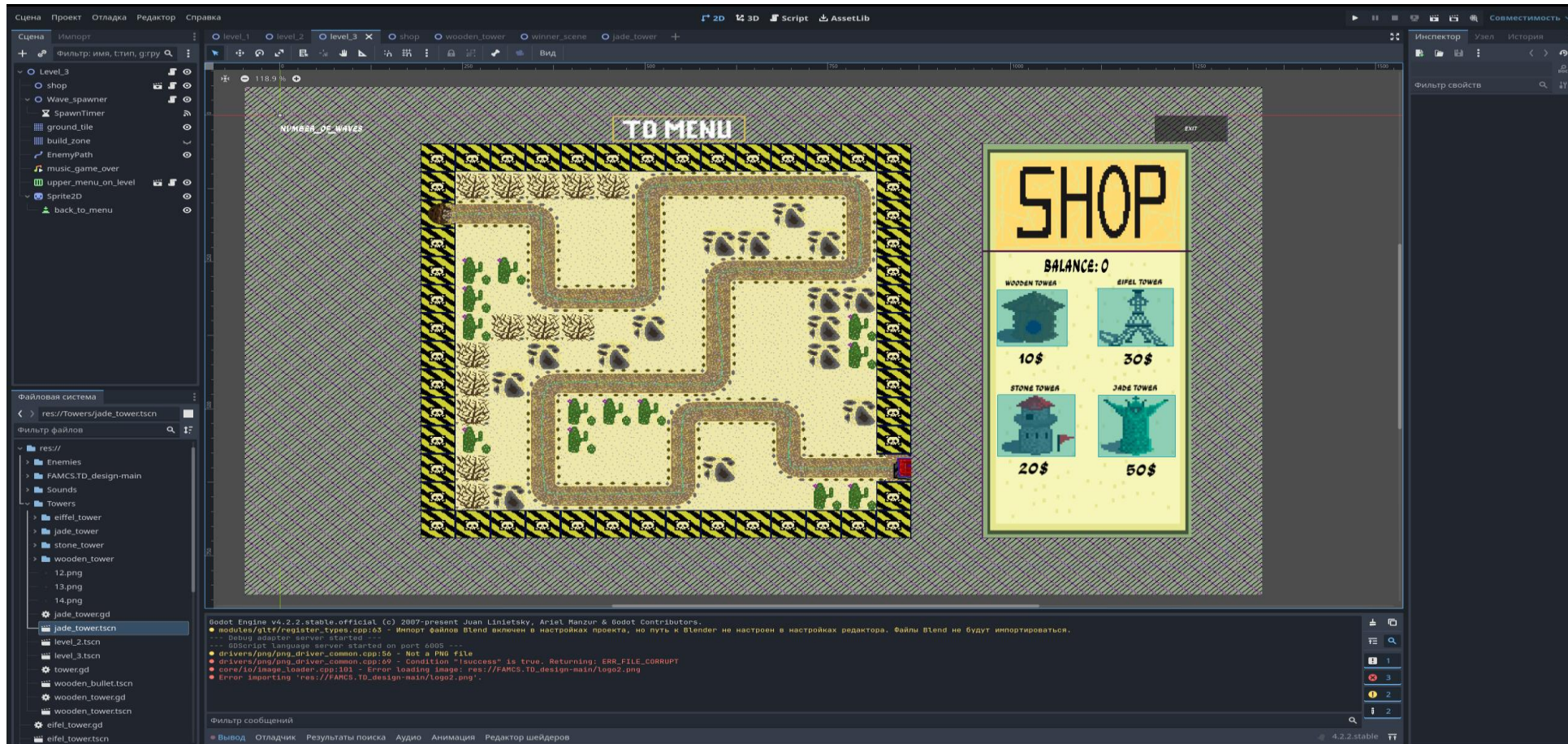
Руководитель практики

Волчецкая П.С.

# Прохождение курса по Git

<b>* добавил шрифт</b> ...	aa8a7e1		
 viselogya committed yesterday			
<b>* изменил спрайт shop</b> ...	8012a84		
<b>* добавил 2 мобов</b>			
 viselogya committed 2 days ago			
<b>* сделал WaveSpawner</b> ...	0b8d479		
 viselogya committed 2 days ago			
<b>* изменил во многих файлах scale</b> ...	efd1495		
 viselogya committed 2 days ago			
Commits on Jul 3, 2024			
<b>*сделал систему прокачки и меню над деревянной башней</b>	3668398		
 viselogya committed 3 days ago			
Commits on Jul 2, 2024			
<b>* добавил анимацию башне</b> ...	84ab2f6		
 viselogya committed 3 days ago			
<b>* рассортил пару файлов по папкам</b> ...	9fb2519		
 viselogya committed 4 days ago			
Commits on Jul 1, 2024			
<b>* добавил сеттеры и геттеры для полей: Speed, Armor, Helth</b> ...	7a690f9		
 viselogya committed 4 days ago			
<b>* сделал наследование (для удобного обращения ко всем енему спрайтам)</b> ...	18fd425		
 viselogya committed 4 days ago			
<b>перенес пару скриптов в другие, добавил спавн врагов</b>	b4878bd		
 viselogya committed 5 days ago			

# Игровой движок Godot Engine



# Прохождение курсов по игровому движку


[Главная](#) [Видеокурсы](#) [Курсы и практика](#) [Программы обучения](#) [Контакты](#)

# Уроки Godot Engine

4 урока







Консультации

itProger → Видеокурсы → Уроки Godot Engine / Разработка игр на движке Готот



## #1 – Введение в движок Godot. Почему про него все говорят?

Godot

52 Shares      

Представляем вам курс для новичков по изучению игрового движка Godot Engine с нуля. В ходе данного курса для начинающих мы с вами разработаем несколько полноценных проектов, научимся строить мультиплеер и разберемся в написании кода внутри движка Godot.

### Видеоурок

### Навигация по курсу

#1 – Введение в движок Godot. Почему про него все говорят?

#2 – Создание 2D платформера в Godot

#3 – Создание 3D игры в Godot

#4 – Создание 3D игры с мультиплеером. Godot Engine Multiplayer



Выбор темы для игры



# Ошибочный выбор SFML



## Documentation of SFML 2.6.1

<a href="#">Main Page</a>	<a href="#">Related Pages</a>	<a href="#">Topics</a>	<a href="#">Namespaces</a>	<b><a href="#">Classes</a></b>	<a href="#">Files</a>	<input type="text" value="Q Search"/>
<b><a href="#">Class List</a></b>	<a href="#">Class Index</a>	<a href="#">Class Hierarchy</a>	<a href="#">Class Members</a>			

### Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

[detail level 1 2 3]

▼ <b>N</b> <b>sf</b>	
<b>C</b> <a href="#">AIResource</a>	Base class for classes that require an OpenAL context
<b>C</b> <a href="#">BlendMode</a>	Blending modes for drawing
<b>C</b> <a href="#">CircleShape</a>	Specialized shape representing a circle
<b>C</b> <a href="#">Clipboard</a>	Give access to the system clipboard
<b>C</b> <a href="#">Clock</a>	Utility class that measures the elapsed time
<b>C</b> <a href="#">Color</a>	Utility class for manipulating RGBA colors
<b>C</b> <a href="#">Context</a>	Class holding a valid drawing context
<b>C</b> <a href="#">ContextSettings</a>	Structure defining the settings of the OpenGL context attached to a window
<b>C</b> <a href="#">ConvexShape</a>	Specialized shape representing a convex polygon

Спасибо за внимание