|  |  |
| --- | --- |
| ДИСЦИПЛИНА | **ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ** |
|  | (полное наименование дисциплины без сокращений) |
| ИНСТИТУТ | **ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ** |
|  |  |
| КАФЕДРА | **МАТЕМАТИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И СТАНДАРТИЗАЦИИ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ** |
|  | полное наименование кафедры) |
| ВИД УЧЕБНОГО | **Самостоятельная работа** |
| МАТЕРИАЛА | (в соответствии с пп.1-11) |
| ПРЕПОДАВАТЕЛЬ | **Петрова Анна Александровна** |
|  | (фамилия, имя, отчество) |
| СЕМЕСТР | **4, 2024-2025** |
|  | (указать семестр обучения, учебный год) |

Оглавление

[**Часть 1 Система контроля версий и оформление кода** 3](#_Toc190626645)

[**1.** **Тема проекта и примерные планы** 3](#_Toc190626646)

[**2.** **Состав команды:** 3](#_Toc190626647)

[**3.** **User Story** 3](#_Toc190626648)

[**4.** **Интерфейс и референты** 4](#_Toc190626649)

[**5.** **Ссылки на гитхаб** 4](#_Toc190626650)

# **Часть 1 Система контроля версий и оформление кода**

## **Тема проекта и примерные планы**

Основной темой проекта является разработка видеоигр (gamedev), поскольку это является нашим основным направлением. Кроме того, каждый член команды стремится получить практический опыт в создании игр. Согласно нашим расчетам, работа над проектом займет значительно больше 15 часов на каждого участника, так как его масштаб существенно превышает требования задания. В идеальном случае итогом проекта должен стать его релиз в Steam.

## **Состав команды:**

Творческий директор –Мушкарёв Артём

Главный кодер – Меженный Владимир

Звукорежиссёр и второй кодер – Иванова Виктория

Над документацией работали все члены команды

### **User Story**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Заголовок** | | Chained |
| **Заказчик** | Как | Творческий директор |
| **Примечание** | Я хочу | Увидеть нормальный уровень работоспособности |
| **Цель** | Чтобы | Чтобы игра хорошо продавалась |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Заголовок** | | Chained |
| **Заказчик** | Как | Ведущий кодер |
| **Примечание** | Я хочу | Увидеть хотя бы первый билд игры |
| **Цель** | Чтобы | Чтобы её доделать и продать |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Заголовок** | | Chained |
| **Заказчик** | Как | Звукорежиссёр и второй кодер |
| **Примечание** | Я хочу | Сдать итоговый проект |
| **Цель** | Чтобы | Чтобы не было долгов |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Заголовок** | | Chained |
| **Заказчик** | Как | Потребитель |
| **Примечание** | Я хочу | Достойный геймплей за справедливую цену |
| **Цель** | Чтобы | Чтобы я мог как расслабиться в игре, так и получить челендж |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Заголовок** | | Chained |
| **Заказчик** | Как | Журналист |
| **Примечание** | Я хочу | Увидеть историю создания игры и первые её версии |
| **Цель** | Чтобы | Чтобы написать интересную статью |

## **Интерфейс и референты**

## **Ссылки на гитхаб**