Белорусский государственный университет

Механико-математический факультет

Кафедра веб-технологий и компьютерного моделирования

**ЗАДАНИЕ НА КУРСОВОЙ ПРОЕКТ**

Студент: Красин Федор Тимурович

1. Тема: Создание игры в жанре Roguelike.
2. Срок представление курсового проекта к защите: 19 мая 2022 года.
3. Исходные данные для научного исследования (проектирования):
   * Документация по Unity - среде разработки компьютерных игр – <https://docs.unity3d.com/ru/530/Manual/>
   * Документация по API C# для Unity – <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/>
   * Документация по фреймворку Zenject для Unity – <https://github.com/modesttree/Zenject>
   * Графический ассет для интеграции в программу (взят из бесплатных источников) – <https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/ph4yjg/ive_made_a_huge_modular_ruins_pack_you_can_use/>
4. Содержание курсового проекта:
   1. Разработать способ реализации процедурной генерации уровня-подземелья.
   2. Разобрать алгоритмы Боуэра-Ватсона, Прима и А\*, реализовать их в трехмерном пространстве средствами среды разработки Unity и использовать их при генерации случайного уровня-подземелья.
   3. Настроить графическую составляющую сгенерированного уровня.

Руководитель курсового проекта \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*подпись, дата инициалы, фамилия*

Задание принял к исполнению \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*подпись, дата*