

РЕЦЕНЗИЯ

**На квалификационную работу бакалавра Боженко Дмитрия
Владимировича**

**На тему: «Разработка и интеграция сетевых компонентов в шаблон
многопользовательской игры на Unreal Engine 4»**

Квалификационная работа студента Боженко Д.В. посвящена разработке и интеграции сетевых компонентов в шаблон многопользовательской игры на Unreal Engine 4.

В работе рассмотрено создание шаблона многопользовательской игры, который поддерживает взаимодействие игроков как по LAN, так и по сети Интернет. Поэтапно описаны процессы создания сетевых компонентов, виджетов и принципов управления ими, методы разработки сетевых приложений на Unreal Engine 4 с помощью C++ API. Показан процесс работы с плагином Epic Online Subsystem и его программными интерфейсами. Результатом практической деятельности студента в рамках данной работы стал шаблон многопользовательской игры, который позволяет пользователям взаимодействовать друг с другом по сети Интернет и использовать разработанные сетевые компоненты для организации многопользовательских сессий.

Объем расчетно-пояснительной записки – __ листов формата A4, графическая часть – __ листов формата A1.

К достоинствам работы следует отнести практическую значимость достигнутого результата из-за вариативной возможности использования приложения под различные нужды пользователей. Также необходимо отметить наличие реализованной таблицы лидеров на уровне приложения.

К замечаниям можно отнести пожелание более подробного описания взаимодействия сущностей классов посредством RPC.

Выполненная работа соответствует заявленной теме, а также требованиям, предъявляемым к дипломным работам, и заслуживает оценки «отлично», а ее автор – присуждения степени бакалавр по направлению «Информатика и вычислительная техника».

Эксперт АО «НПО «Техномаш им. С.А. Афанасьева», к.т.н
_____/ Кондратенко А.Н. /