

целью, что тоже содействует быстрой разработке программы. 7. Высокое качество дизайна. Программисты вместе работают как над разработкой дизайна, так и над реализацией его в коде, тем самым улучшается дизайн и код. 8. Экономическая обоснованность. Парное программирование влечет за собой удвоение расходов на разработку программы и персонал.

Но у парного программирования есть и недостаток – это невозможность сосредоточиться. Один из программистов может просто отвлекать другого от работы, мешать при разработке кода. Так же может получиться так, что один из программистов будет перекладывать свою работу на плечи другого.

УДК 371

Солоневич О.Н.

ПРОГРАММИРОВАНИЕ РАБОТЫ СОПЕРНИКА-КОМПЬЮТЕРА В ИГРАХ

БНТУ, Минск

Научный руководитель Дробыш А.А.

Разработка любой компьютерной игры – это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса. Совершенствование игр тесно связано с развитием компьютерного обеспечения и технологий. В сегодняшнее время многие составные части компьютера разрабатываются специально для игр.

К этапам разработки компьютерной игры относят:

1. Подготовка игры к производству. На этом этапе задача разработчиков состоит в разработке концепции игры, дизайна, выбор средств для реализации проекта, подготовка плана, по которому будет реализована игра.

2. Производство. Это основной этап в создании игры. Разработчики реализовывают ранее созданный план. Они пишут исходный код, рисуют графику, разрабатывают звуковые эффекты. Как правило, на этом этапе план игры может изменяться.

3. Выпуск. После того, как игра уже создана, протестирована и отлажена, её можно выпускать.

4. Поддержка. Игры часто выходят с ошибками, это может быть связано с тем, что разработчикам может не хватать времени

для полной отладки игры. Для этого есть патчи, при установке которых есть возможность исправлять ошибки на уже установленных играх. Этот метод не доступен для консольных игр, здесь разработчики должны более ответственно подойти к отладке и выпускать полностью рабочую игру.

Компьютерные игры могут быть классифицированы по двум признакам: жанр и количество игроков.

Классификация игр по количеству игроков:

Одиночные – рассчитаны на игру в одиночку, против компьютера. Обычно цели одиночной игры следующие:

- 1) Противоборство с игровым искусственным интеллектом.
- 2) Движение к конечной цели игры (прохождение).
- 3) Накопление очков или улучшение навыков.

Часто эти цели комбинируются.

Чаще всего однопользовательскими играми являются квесты, экономические стратегии, некоторые симуляторы или игры с максимально усиленной сюжетной составляющей, где присутствие второго игрока приводит к абсурдности.

Многopользовательские – рассчитаны на игру нескольких человек. Тип игры, в которой могут принимать участие сразу несколько игроков. Каждый игрок входит в игру через своё устройство (компьютер, консоль, мобильное устройство). Связь между подключенными устройствами происходит с помощью локальной компьютерной сети или с помощью интернета (вариант подключения не меняет сути игры, и не служит критерием отличия: сетевая игра или онлайн игра). Объединяющим звеном в сети устройств становится один из игроков (хостер) или специально предназначенный для этого компьютер (сервер).

Многopользовательская игра часто является дополнительным режимом для основной однопользовательской игры.

Отличительная особенность мультиплеера – игра состоит из отдельных партий, сессий, раундов, прохождений. Игроки или сами выбирают себе союзников и противников для партии, или это делает сервер с помощью случайного подбора. В каждой игре есть ограничение по количеству игроков в одной партии.