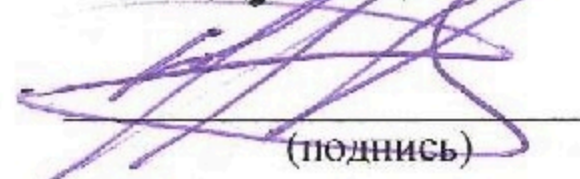


БЕЛОРУССКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
Факультет информационных технологий и робототехники
Кафедра «Программное обеспечение информационных систем и технологий»

ДОПУЩЕН К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой


(подпись)

Ю.В. Полозков
(инициалы и фамилия)


« 12 » 06 2019 г.

**РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА**

«Игровой движок с архитектурой Entity Component System»

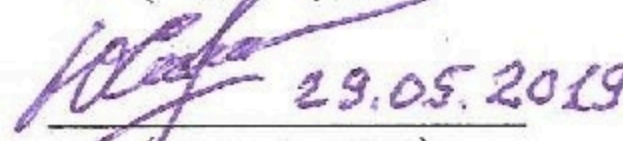
Специальность 1-40 01 01 «Программное обеспечение информационных технологий»
Специализация 1-40 01 01 05 «Управление качеством и тестирование программного обеспечения»

Обучающийся
группы 30701114
(номер)


20.05.19
(подпись, дата)

А.Ю. Растриженков


Руководитель


29.05.2019
(подпись, дата)

Ю.А. Скудняков

Консультанты:

по компьютерному проектированию


29.05.2019
(подпись, дата)

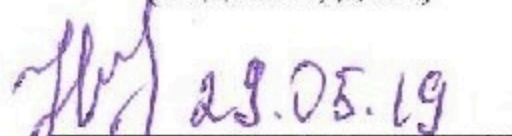
Ю.А. Скудняков

по разделу «Охрана труда»


29.05.19
(подпись, дата)

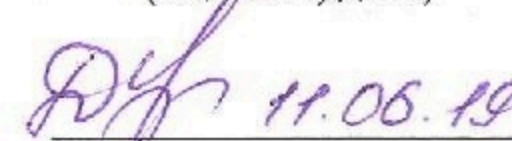
А.М. Лазаренков

по разделу «Экономика»


29.05.19
(подпись, дата)

И.В. Насонова

Ответственный за нормоконтроль


11.06.19
(подпись, дата)

Н.С. Домаренко

Объем проекта:

расчетно-пояснительная записка – 58 страниц;

графическая часть – 11 листов;

магнитные (цифровые) носители – 1 единиц.

РЕФЕРАТ

РАЗРАБОТКА ИГР, ИГРОВОЙ ДВИЖОК, БИБЛИОТЕКА, СУЩНОСТЬ, КОМПОНЕНТ, СИСТЕМА, ОРИЕНТИРОВАННЫЙ НА ДАННЫЕ ДИЗАЙН

Объектом разработки является программное средство для разработки игр используя шаблон проектирования «Entity Component System».

Целью проекта является проектирование и реализация программного средства, позволяющего упростить процесс разработки игр.

В процессе работы над проектом выполнено логическое и физическое моделирование данных, спроектированы и реализованы ядро, фреймворк и программный интерфейс приложения игрового движка.

Студент-дипломник подтверждает, что приведенный в дипломном проекте расчетно-аналитический материал объективно отражает состояние исследуемого процесса (разрабатываемого объекта), все заимствованные из литературных и других источников теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

Дипломный проект: 58 с., 22 рис., 15 табл., 5 источников, 2 прил.

их чертежей

слов:

мечание
отметка
одителя,
льтанта
лнении)

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

- 1 Gregory Jason Game engine architecture / Jason Gregory. – Third edition – Boca Raton: Taylor & Francis, CRC Press, 2018. – 1200 с.: ил.
- 2 McShaffry Mike Game Codding Complete / Mike McShaffry, David Graham – Fourth edition – Cengage Learning PTR, 2012 – 911 с.: ил.
- 3 Nystrom Robert Game Programming Patterns [Электронный ресурс] / Robert Nystrom
Режим доступа: <http://gameprogrammingpatterns.com/contents.html>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. англ.
- 4 Интернет журнал Хакер. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://хакер.ru/>, свободный. – Загл. с экрана. – Яз. Рус.
- 5 Якобсон, И. Язык UML. Руководство пользователя / И. Якобсон, Дж. Рамбо. – М.: ДМК Пресс, 2007. — 496 с.