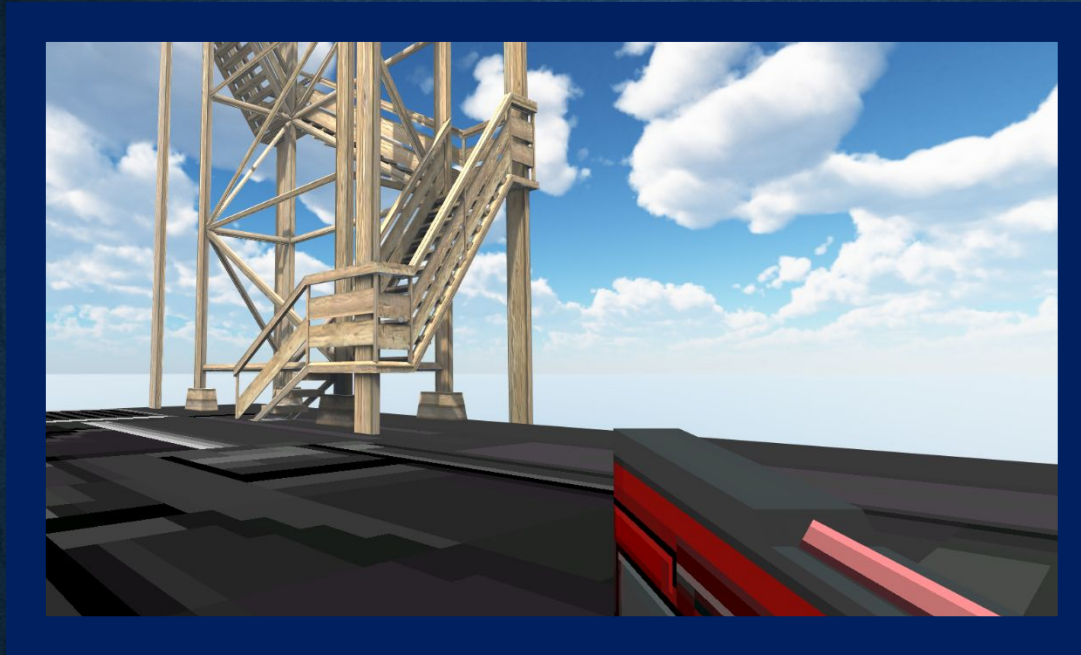


*ShotOut 3D*

Никитин Андрей 183 группа

В рамках учебной практики была реализована компьютерная игра,  
которая получила говорящее название Shootout.



Данная игра является шутером от 1-го лица.  
Суть на скорость выбить наибольшее количество мишеней за  
ограниченный отрезок времени

## Изначально отвечу на вопрос «что такое компьютерная игра», а так-же расскажу про их виды

Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

Самые популярные типы игр – РПГ, Шутеры, Стратегии, Симуляторы и головоломки. К каждому типу есть свои основные черты – так в шутере неотъемлемой частью является непосредственно стрельба, в симуляторах например происходит имитация каких-то ситуаций и вещей (например симулятор водителя). В стратегиях же упор сделан на заинтересованность, логику и мышление игрока

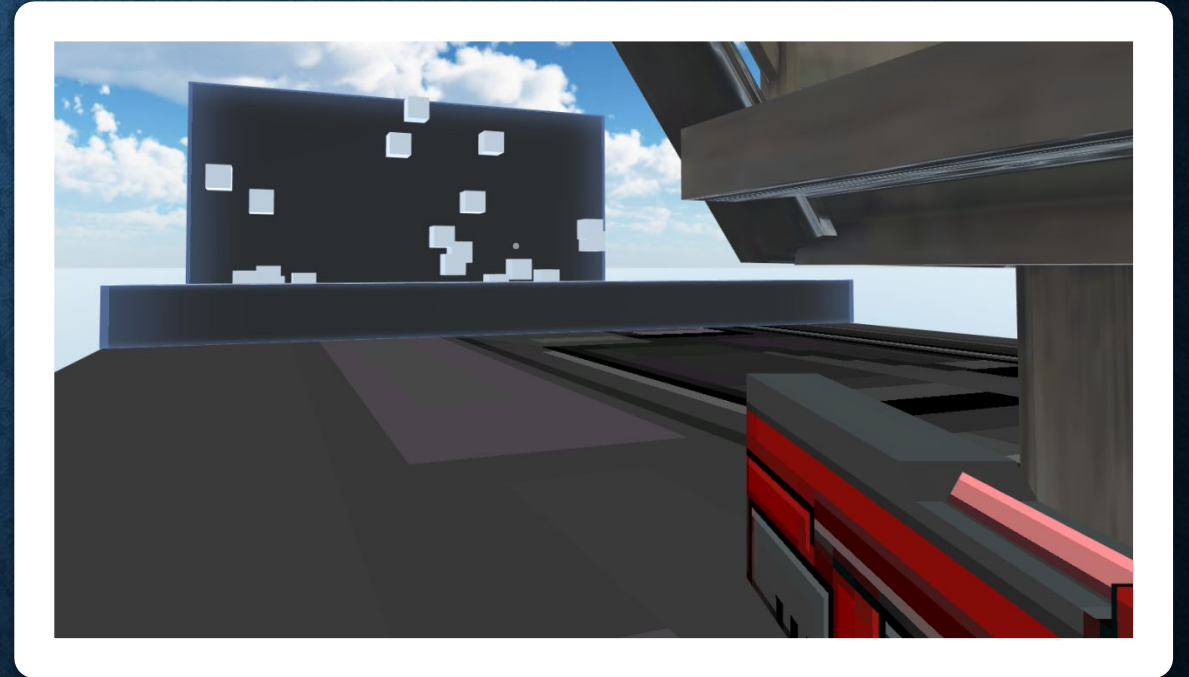
Моя-же игра непосредственно является самым обычным представителем семейства шутеров

Идея разработки данного игрового по возникла в результате моей общей увлеченности в сфере шутеров

Правда тягаться с большими проектами на данный момент возможности у меня нет, и по этому в голове

возникла идея сделать то, что будет актуально всегда – 3д тир на скорость

- После недлительных раздумий было решено сделать площадку, по которой будет перемещаться игрок, а напротив сделать стену для мишеней. После чего скачав 3д –модель пистолета поместить ее в правую руку игрового персонажа. Ваша цель выбить 30 мишеней за 30 секунд, сделать это не просто, но это является хорошей тренировкой реакции и позиционирования мыши в игре



Разработку данной игры решено было начать в программном обеспечении от Unity Technologies по причине максимальной понятности и доступности начинающему разработчику. Игровой движок Unity 3D написан на C++, и имеет визуальную среду разработки.



При работе с данным программным обеспечением я вообще не обнаружил минусов – начиная от бесплатности и заканчивая простотой и популярностью. Десятки обучающих видео

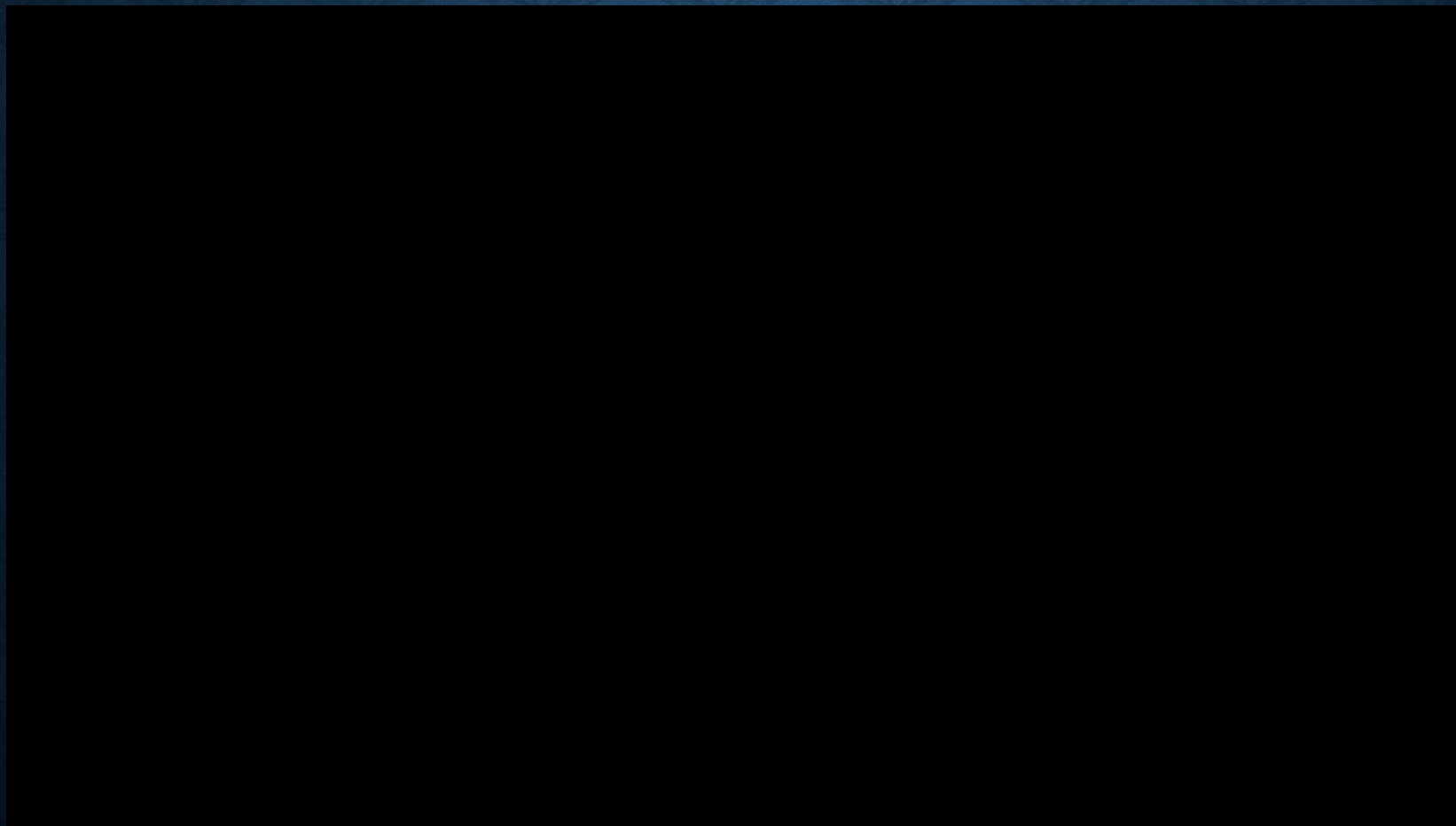
и примеров скриптов, огромная библиотека 3D моделей. За все время не произошло ни одного программного сбоя. В общем начинающему могу порекомендовать

## Описание программного продукта

### ShotOut

- † Перемещение по игровому пространству происходит с помощью весьма стандартных кнопок WASD  
где W – вперед, A- влево, S – назад, D - вправо
- † Стрельба производится нажатием на клавишу мыши ЛКМ (в дальнейшем на ПКМ можно будет целиться)
- † Прицелом является небольшая точка по центру экрана
- † В данной версии еще не присутствует интерфейс, поэтому выход производится сочетанием клавиш Alt+F4
- † По краям экрана показываются очки (Score) и оставшееся время (Time)
- † В качестве наполнения игровой поверхности на краю площадки стоит 3д башня

# Тестирование ПО на видео



# Разработал ученик 183 группы Никитин Андрей

В заключение хочу сказать что программа требует доработки, ибо в ней отсутствуют уровни  
смена уровня сложности и карты.  
Однако я получил ценные знания, которые мне пригодятся

Спасибо за  
внимание