

КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«АЛТАЙСКИЙ ПРОМЫШЛЕННО-ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»



Создание игрового приложения по изучению принципов маршрутизации ЛВС

Выполнил студент
группы 9ИСиП221:
Круговых К. А.

Барнаул 2026

АКТУАЛЬНОСТЬ ТЕМЫ, ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ



Актуальность темы обусловлена снижением эффективности традиционных методов обучения на фоне клипового мышления и информационной перегрузки современных студентов.



Цель - повышение качества обучения, посредством создания игрового приложения.



Провести поиск и анализ информации по теме.



Распределить её по теоретическим механикам, абстракциям игрового приложения.



Определится с инструментами для разработки.



Выполнить все этапы предпроектного тестирования.



Разработать программное решение.



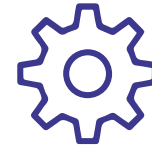
Проанализировать результаты и сделать выводы по проведённой работе.

АНАЛИЗ ПРЕДМЕТНОЙ ОБЛАСТИ



Жанр - Хоррор

- Динамичность процесса
- Создаваемое напряжение
- Мгновенный отклик последствий



Аспекты приложения

- Место действия
- Геймплейные возможности
- Помехи и препятствия
- Цели и задачи

СТЕК РАЗРАБОТКИ



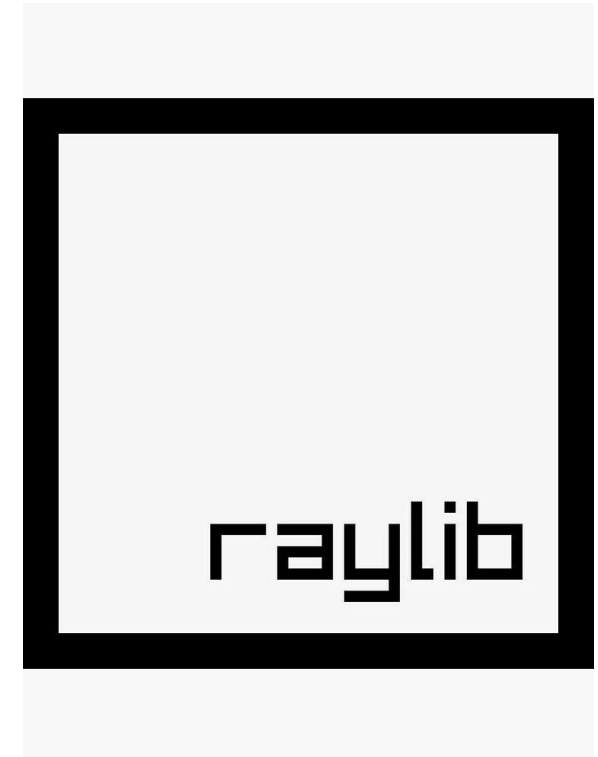
Язык программирования – C++



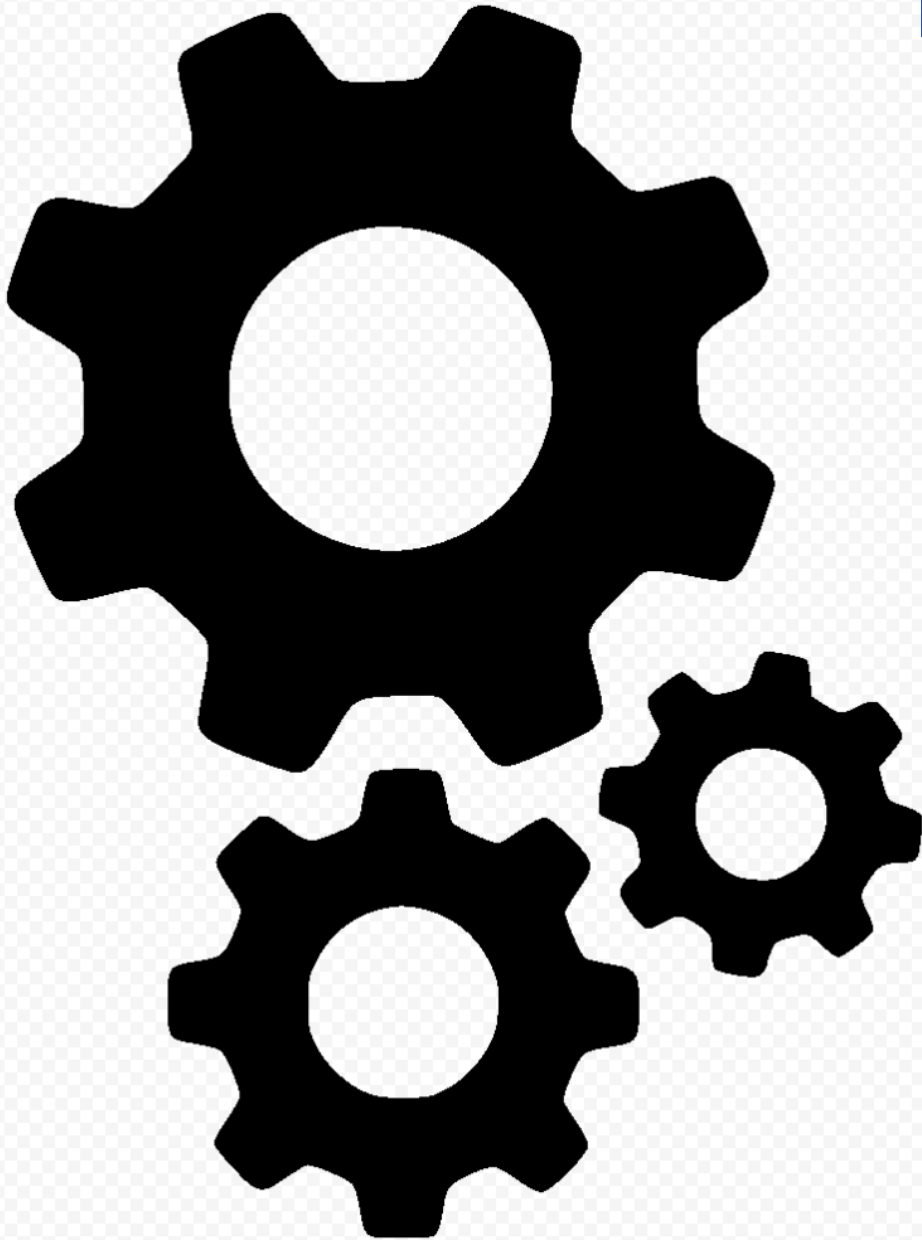
Визуальная часть – RayLib



Хранение данных – Файловая структура



ПРОГРАММНАЯ ЧАСТЬ



Модуль генерации лабиринта



Модуль физики и коллизии



Модуль ИИ антагониста



Модуль терминалов и задач



Модуль сохранения и загрузки



Модуль рендера и эффектов



Модуль меню и интерфейса

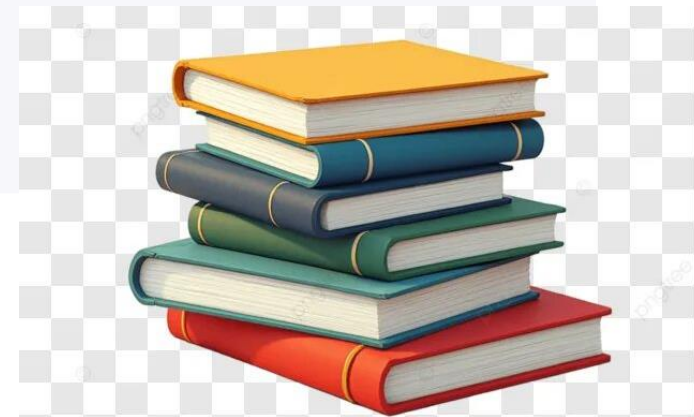
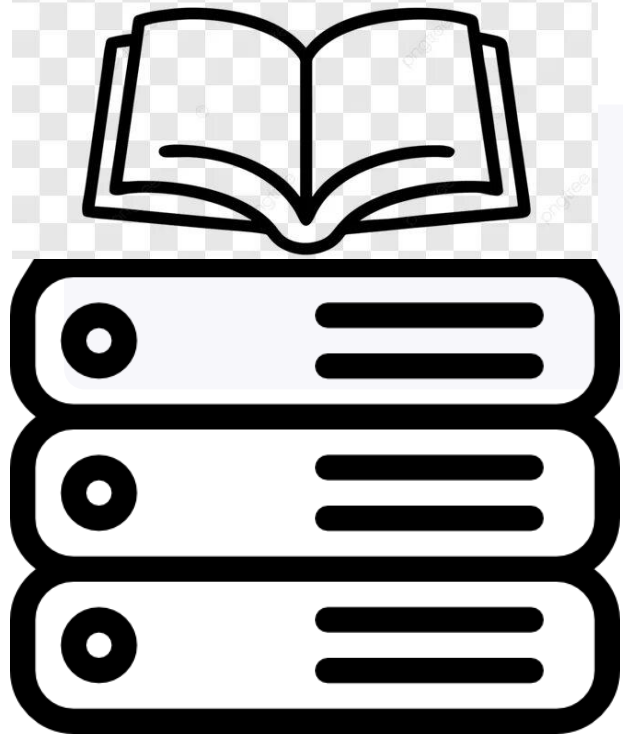
ПРИМЕРЫ ВИЗУАЛЬНОЙ СОСТАВЛЯЮЩЕЙ



ЗАКЛЮЧЕНИЕ



По итогам выполнения дипломного проекта был создан полноценный игровой продукт, который решает нестандартную задачу – обучение сетевым технологиям через погружение в хоррор-атмосферу.



СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ!

YOU WIN!