

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Макаренко Елена Николаевна

Должность: Ректор

Дата подписания: 15.11.2024 13:58:57

Уникальный программный ключ:

c098bc0c1041cb2a4cf926cf171d6715d99a6ae00adc8e27b55cbe1e2dbd7c78

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)»

УТВЕРЖДАЮ

Начальник

учебно-методического управления

Платонова Т.К.

«25» июня 2024 г.

**Рабочая программа дисциплины
Программирование игровых алгоритмов**

Направление 09.03.04 "Программная инженерия"

Направленность 09.03.04.01 Системное и прикладное программное обеспечение

Для набора 2022 года

Квалификация
Бакалавр

КАФЕДРА Информационные технологии и программирование**Распределение часов дисциплины по курсам**

Курс	4		Итого	
	УП	РП		
Лекции	2	2	2	2
Лабораторные	4	4	4	4
Итого ауд.	6	6	6	6
Контактная работа	6	6	6	6
Сам. работа	62	62	62	62
Часы на контроль	4	4	4	4
Итого	72	72	72	72

ОСНОВАНИЕ

Учебный план утвержден учёным советом вуза от 25.06.2024 г. протокол № 18.

Программу составил(и): д.э.н., проф., Тищенко Е.Н.

Зав. кафедрой: к.э.н., доцент Ефимова Е.В.

Методический совет направления: д.э.н., профессор Тищенко Е.Н.

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1	Рассмотрение технологии проектирования игровых алгоритмов для локальных приложений, интра- и интернет приложений, мобильных устройств; формирование у студентов знаний по формированию пользовательского интерфейса разрабатываемых программных продуктов, навыков грамотного построения пользовательских интерфейсов, умений и навыков реализации пользовательских интерфейсов.
-----	--

2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ПК-3: способен разрабатывать компоненты программных комплексов (в том числе интерфейсы, драйвера, компиляторы, загрузчики, сборщики, системные утилиты) и баз данных с использованием современных инструментальных средств и технологий программирования

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

Знать:

основы информатики и программирования (соотнесено с индикатором ПК-3.1).

Уметь:

использовать современные технологии разработки программных продуктов (соотнесено с индикатором ПК-3.2).

Владеть:

навыками разработки алгоритмов в виде блок-схемы и составления плана ручного тестирования разрабатываемого программного продукта (соотнесено с индикатором ПК-3.3).

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Раздел 1. Введение в теорию игр и алгоритмы оптимизации

№	Наименование темы / Вид занятия	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература
1.1	Тема 1.1 "Основы теории игр и исследования операций". Задачи поддержки принятия решений и базовые математические модели. Историческая справка по развитию ТИиИО. Примеры моделей процессов и принятия решений (ПР). Построение линейных моделей ПР. Программные средства поддержки ПР. / Лек /	4	2	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
1.2	Тема 1.1 "Основы теории игр и исследования операций". Графический метод решения матричных игр. Сведение проблемы матричных игр к задачам линейного программирования. LibreOffice. / Лаб /	4	2	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
1.3	Тема 1.2 "Теория игр". Постановка общей задачи принятия решений в системе n ЛПР. Модели теории игр их классификация. Антагонистические игры. Ситуации равновесия. Смешанное расширение матричных игр. Теорема Неймана. Матричные игры. Решение в чистых стратегиях. Смешанное расширение матричных игр. Доминирование стратегий. Графический метод решения матричных игр. Сведение проблемы матричных игр к задачам линейного программирования. Примеры. Игры с противоположными интересами. Ситуации равновесия: по Штакельбергу, по Нэшу, по Парето и др. Теорема Нэша. Решение игр в ситуациях равновесия по Нэшу и по Парето. Дискретные игры с противоположными интересами. Равновесие по Нэшу. / Ср /	4	6	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
1.4	Тема 1.2 "Теория игр". Игры с противоположными интересами. Ситуации равновесия: по Штакельбергу, по Нэшу, по Парето и др. / Лаб /	4	2	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
1.5	Тема 1.3 "Биматричные игры". Практическое задание Дискретные игры с противоположными интересами. Равновесие по Нэшу. Теоретикоигровые модели в управлении организационными системами. / Ср /	4	6	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
1.6	Подготовка к лекциям и практическим заданиям. / Ср /	4	6	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5

Раздел 2. Жизненный цикл больших программных проектов.					
№	Наименование темы / Вид занятия	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература
2.1	Тема 2.1 "Проектная документация для разработки игр". Единая система программной документации (ЕСПД). Виды и содержание программных документов (ГОСТ 19.101 -77). Состав и содержание эксплуатационной документации, разрабатываемой на программное обеспечение АИС. Документирование проекта при помощи CASE. Аналитика. / Ср /	4	8	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
2.2	Тема 2.1 "Проектная документация для разработки игр". Практическое задание Переговорное множество. Решение игр в переговорных стратегиях. Условия равновесия. Иерархические игры. Оптимальность в классе стратегий наказания. / Ср /	4	4	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
2.3	Тема 2.2 "Платформы для разработки игровых приложений." Теоретические основы и базовые принципы проектирования автоматизированных информационных систем (АИС). Проектирование функциональной части АИС. Методы и средства функционального моделирования. Декомпозиция подсистем и процессов. Анализ и представление внутренней логики процессов. Стадии и этапы жизненного цикла (ЖЦ) создания АИС и разработки ПО. / Ср /	4	8	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
2.4	Тема 2.2 "Платформы для разработки игровых приложений". Практическое задание Изучение и сравнительный анализ способов задания жизненного цикла игры. / Ср /	4	8	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
2.5	Тема 2.3 "Технологии разработки игр". Типы игровых миров. Моделирование движения в игровом пространстве. Постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка программы. Обработка событий. Линейный алгоритм. Движение объекта по заданному маршруту с использованием средств ИИ. Изменение цвета и толщины линии. Повторение рисунков. Орнаменты. Обзор основных функций. Функция случайных чисел. Правила использование цветов. Работа в растровом редакторе. Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов. Постановка задачи. Выбор темы игры. Подготовка элементов дизайна. Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов. Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок. Способы защиты программных и ресурсных частей продукта. / Ср /	4	4	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
2.6	Тема 2.3 "Технологии разработки игр". Практическое задание Проектирование команд разработчиков, создание концепции игры. CASE-средства и типы CASE-моделей структурного анализа, порядок их построения. / Ср /	4	6	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
2.7	Подготовка к лекциям и практическим заданиям. / Ср /	4	6	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5
2.8	/ Зачёт /	4	4	ПК-3	Л1.1, Л1.2, Л1.3, Л1.4, Л1.5, Л2.1, Л2.2, Л2.3, Л2.4, Л2.5

4. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Структура и содержание фонда оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации представлены в Приложении 1 к рабочей программе дисциплины.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Основная литература

Авторы,	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
---------	----------	-------------------	----------

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л1.1	Костюкова Н. И.	Комбинаторные алгоритмы для программистов: учебное пособие	Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016	https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429067 неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
Л1.2	Седжвик Р.	Алгоритмы на C++: курс лекций	Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016	https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429164 неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
Л1.3	Киселева, Т. В.	Программная инженерия. Часть II: учебное пособие	Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2017	https://www.iprbookshop.ru/83193.html неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
Л1.4	Киселева, Т. В.	Программная инженерия. Ч. III: курс лекций	Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2018	https://www.iprbookshop.ru/92584.html неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
Л1.5	Киселева, Т. В.	Программная инженерия. Часть 1: учебное пособие	Ставрополь: Северо-Кавказский федеральный университет, 2017	https://www.iprbookshop.ru/69425.html неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

5.2. Дополнительная литература

	Авторы,	Заглавие	Издательство, год	Колич-во
Л2.1	Романов В. П.	Интеллектуальные информационные системы в экономике: Учеб. пособие	М.: Экзамен, 2003	150
Л2.2	Мишенин А. И.	Теория экономических информационных систем: учеб. для студентов вузов, обучающихся по спец. "Мат. методы и исслед. операций в экономике"	М.: Финансы и статистика, 2008	13
Л2.3	Антамошкин О. А.	Программная инженерия. Теория и практика: учебник	Красноярск: Сибирский федеральный университет (СФУ), 2012	https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=363975 неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
Л2.4		Информационные системы и технологии: журнал	Орел: Госуниверситет - УНПК, 2015	https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=446338 неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей
Л2.5	Липаев, В. В.	Программная инженерия сложных заказных программных продуктов: учебное пособие	Москва: МАКС Пресс, 2014	https://www.iprbookshop.ru/27297.html неограниченный доступ для зарегистрированных пользователей

5.3 Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

ИСС "КонсультантПлюс"

ИСС "Гарант" <http://www.internet.garant.ru/>

База данных научных и медицинских публикаций - ScienceDirect <https://www.sciencedirect.com/>

Официальный сайт Федеральной службы по техническому и экспортному контролю (ФСТЭК России) [//fstec.ru](http://fstec.ru)

5.4. Перечень программного обеспечения

Операционная система РЕД ОС

LibreOffice

5.5. Учебно-методические материалы для студентов с ограниченными возможностями здоровья

При необходимости по заявлению обучающегося с ограниченными возможностями здоровья учебно-методические материалы предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации. Для лиц с нарушениями зрения: в форме аудиофайла; в печатной форме увеличенным шрифтом. Для лиц с нарушениями слуха: в форме электронного документа; в печатной форме. Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в форме электронного документа; в печатной форме.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Помещения для всех видов работ, предусмотренных учебным планом, укомплектованы необходимой специализированной учебной мебелью и техническими средствами обучения:

- столы, стулья;
- персональный компьютер / ноутбук (переносной);
- проектор;
- экран / интерактивная доска.

Практические занятия проводятся в компьютерных классах, рабочие места в которых оборудованы необходимыми лицензионными и/или свободно распространяемыми программными средствами и выходом в Интернет.

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические указания по освоению дисциплины представлены в Приложении 2 к рабочей программе дисциплины.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

1 Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

1.1 Показатели и критерии оценивания компетенций:

ЗУН, составляющие компетенцию	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Средства оценивания
ПК-3 – способен разрабатывать компоненты программных комплексов (в том числе интерфейсы, драйвера, компиляторы, загрузчики, сборщики, системные утилиты) и баз данных с использованием современных инструментальных средств и технологий программирования			
З. основы информатики и программирования	знает программные средства системного, прикладного и специального назначения, инструментальные средства, языки и системы программирования при подготовке к опросу и зачету	сформировавшееся систематическое знание программных средств системного, прикладного и специального назначения, инструментальных средств, языков и систем программирования при подготовке к опросу и зачету	О (вопросы 1-61), З (вопросы 1-61)
У. использовать современные технологии разработки программных продуктов	использует программные средства системного, прикладного и специального назначения, инструментальные средства, языки и системы программирования при выполнении лабораторных и практико-ориентированных заданий	сформировавшееся систематическое умение использования программных средств системного, прикладного и специального назначения, инструментальных средств, языков и систем программирования при выполнении лабораторных и практико-ориентированных заданий	ЛЗ (ЛЗ 1- ЛЗ 6); ПОЗЗ (задание 1-3)
В навыками разработки алгоритмов в виде блок-схемы и составления плана ручного тестирования разрабатываемого программного продукта	владеет навыками применения программных средств системного, прикладного и специального назначения, инструментальных средств, языков и систем программирования при выполнении лабораторных и практико-ориентированных заданий	сформировавшееся систематическое владение навыками применения программных средств системного, прикладного и специального назначения, инструментальных средств, языков и систем программирования при выполнении лабораторных и практико-ориентированных заданий	ЛЗ (ЛЗ 1- ЛЗ 6); ПОЗЗ (задание 1-3)

О – опрос, ЛЗ – лабораторные задания, ПОЗЗ - практико-ориентированные задания к зачету, З-вопросы к зачету.

1.2 Шкалы оценивания:

Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация осуществляется в рамках накопительной балльно-рейтинговой системы в 100-балльной шкале.

- 50-100 баллов (зачет);

- 0-49 баллов (незачет).

2 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Вопросы к зачету

1. Задачи поддержки принятия решений и базовые математические модели.
2. Историческая справка по развитию ТИИИО.
3. Примеры моделей процессов и принятия решений (ПР).
4. Построение линейных моделей ПР.
5. Программные средства поддержки ПР.
6. Постановка общей задачи принятия решений в системе n ЛПР.
7. Модели теории игр их классификация.
8. Антагонистические игры.
9. Ситуации равновесия.
10. Смешанное расширение матричных игр.
11. Теорема Неймана.
12. Матричные игры.
13. Решение в чистых стратегиях.
14. Смешанное расширение матричных игр.
15. Доминирование стратегий.
16. Графический метод решения матричных игр.
17. Сведение проблемы матричных игр к задачам линейного программирования. Примеры.
18. Игры с противоположными интересами.
19. Ситуации равновесия: по Штакельбергу, по Нэшу, по Парето и др.
20. Теорема Нэша.
21. Решение игр в ситуациях равновесия по Нэшу и по Парето.
22. Дискретные игры с противоположными интересами.
23. Равновесие по Нэшу.
24. Решение биматричных игр.
25. Теоретико-игровые модели в управлении организационными системами
26. Иерархические игры.
27. Типы стратегий центра.
28. Переговорное множество.
29. Решение игр в переговорных стратегиях.
30. Условия равновесия.
31. Иерархические игры.
32. Оптимальность в классе стратегий наказания.
33. Единая система программной документации (ЕСПД).
34. Виды и содержание программных документов (ГОСТ 19.101 -77).
35. Состав и содержание эксплуатационной документации, разрабатываемой на программное обеспечение АИС.
36. Документирование проекта при помощи CASE.
37. Аналитика.
38. Теоретические основы и базовые принципы проектирования автоматизированных информационных систем (АИС).
39. Проектирование функциональной части АИС. Методы и средства функционального моделирования.
40. Декомпозиция подсистем и процессов.
41. Анализ и представление внутренней логики процессов.
42. Стадии и этапы жизненного цикла (ЖЦ) создания АИС и разработки ПО.
43. Типы игровых миров.
44. Моделирование движения в игровом пространстве.
45. Постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка программы.
46. Обработка событий.

47. Линейный алгоритм.
48. Движение объекта по заданному маршруту с использованием средств ИИ.
49. Изменение цвета и толщины линии. Повторение рисунков. Орнаменты.
50. Обзор основных функций.
51. Функция случайных чисел.
52. Правила использование цветов.
53. Работа в растровом редакторе.
54. Вставка звуковых файлов.
55. Программная обработка звуковых сигналов.
56. Постановка задачи.
57. Выбор темы игры.
58. Подготовка элементов дизайна.
59. Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов.
60. Групповая проверка созданной игры. Устранение ошибок.
61. Способы защиты программных и ресурсных частей продукта.

Практико-ориентированные задания к зачету

Задание 1. Преобразуйте следующий код из языка Ассемблера в машинный код. Запишите инструкции в шестнадцатеричном формате.

```
add $t0, $s0, $s1
lw $t0, 0x20($t7)
addi $s0, $0, -10
```

Задание 2. Придумайте алгоритм подсчета количества единиц в 32-битном числе. Реализуйте алгоритм на языке Ассемблер.

Задание 3. Преобразуйте следующий код из языка Ассемблера в машинный код. Запишите инструкции в шестнадцатеричном формате.

```
addi $s0, $0, 73
sw $t1, -7($t2)
sub $t1, $s7, $s2
```

Критерии оценивания:

- 50-100 баллов («зачтено») – изложенный материал фактически верен, наличие глубоких исчерпывающих знаний в объеме пройденной программы дисциплины в соответствии с поставленной программой курса целью обучения; правильные, уверенные действия по применению полученных навыков и умений при решении практико-ориентированных заданий, грамотное и логически стройное изложение материала при ответе, усвоение основной и знакомство с дополнительной литературой;
- 0-49 баллов («не зачтено») – ответы не связаны с вопросами, наличие грубых ошибок в ответе, непонимание сущности излагаемого вопроса, неумение применять умения и навыки при решении практико-ориентированных заданий, неуверенность и неточность ответов на дополнительные и наводящие вопросы.

Лабораторные задания

Раздел 1 «Введение в теорию игр и алгоритмы оптимизации».

Тема 1.1 "Тема 1.1 "Основы теории игр и исследования операций".

Лабораторное задание 1 Графический метод решения матричных игр. Сведение проблемы матричных игр к задачам линейного программирования. LibreOffice.

Тема 1.2 "Теория игр".

Лабораторное задание 2 Игры с противоположными интересами. Ситуации равновесия: по Штакельбергу, по Нэшу, по Парето и др.

Тема 1.3 "Биматричные игры".

Лабораторное задание 3 Дискретные игры с непротивоположными интересами. Равновесие по Нэшу. Теоретикоигровые модели в управлении организационными системами.

Раздел 2 «Жизненный цикл больших программных проектов.»

Тема 2.1 "Проектная документация для разработки игр".

Лабораторное задание 4 Переговорное множество. Решение игр в переговорных стратегиях. Условия равновесия. Иерархические игры. Оптимальность в классе стратегий наказания.

Тема 2.2 "Платформы для разработки игровых приложений."

Лабораторное задание 5 Изучение и сравнительный анализ способов задания жизненного цикла игры.

Тема 2.3 "Технологии разработки игр".

Лабораторное задание 6 Проектирование команд разработчиков, создание концепции игры. CASE-средства и типы CASE-моделей структурного анализа, порядок их построения.

2. Критерии оценивания:

Максимальное количество баллов: 90 баллов.

Каждое задание оценивается максимум 15 баллов.

15 б. – задание выполнено верно;

14-6 б. – при выполнении задания были допущены неточности, не влияющие на результат;

5-4 б. – при выполнении задания были допущены ошибки;

3-1 б. – при выполнении задания были допущены существенные ошибки.

0 б. – задание не выполнено.

Вопросы для опроса

1. Задачи поддержки принятия решений и базовые математические модели.
2. Историческая справка по развитию ТИиИО.
3. Примеры моделей процессов и принятия решений (ПР).
4. Построение линейных моделей ПР.
5. Программные средства поддержки ПР.
6. Постановка общей задачи принятия решений в системе n ЛПР.
7. Модели теории игр их классификация.
8. Антагонистические игры.
9. Ситуации равновесия.
10. Смешанное расширение матричных игр.
11. Теорема Неймана.
12. Матричные игры.
13. Решение в чистых стратегиях.
14. Смешанное расширение матричных игр.
15. Доминирование стратегий.
16. Графический метод решения матричных игр.
17. Сведение проблемы матричных игр к задачам линейного программирования. Примеры.
18. Игры с непротивоположными интересами.
19. Ситуации равновесия: по Штакельбергу, по Нэшу, по Парето и др.
20. Теорема Нэша.
21. Решение игр в ситуациях равновесия по Нэшу и по Парето.
22. Дискретные игры с непротивоположными интересами.
23. Равновесие по Нэшу.
24. Решение биматричных игр.
25. Теоретико-игровые модели в управлении организационными системами
26. Иерархические игры.
27. Типы стратегий центра.
28. Переговорное множество.
29. Решение игр в переговорных стратегиях.
30. Условия равновесия.
31. Иерархические игры.

32. Оптимальность в классе стратегий наказания.
33. Единая система программной документации (ЕСПД).
34. Виды и содержание программных документов (ГОСТ 19.101 -77).
35. Состав и содержание эксплуатационной документации, разрабатываемой на программное обеспечение АИС.
36. Документирование проекта при помощи CASE.
37. Аналитика.
38. Теоретические основы и базовые принципы проектирования автоматизированных информационных систем (АИС).
39. Проектирование функциональной части АИС. Методы и средства функционального моделирования.
40. Декомпозиция подсистем и процессов.
41. Анализ и представление внутренней логики процессов.
42. Стадии и этапы жизненного цикла (ЖЦ) создания АИС и разработки ПО.
43. Типы игровых миров.
44. Моделирование движения в игровом пространстве.
45. Постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка программы.
46. Обработка событий.
47. Линейный алгоритм.
48. Движение объекта по заданному маршруту с использованием средств ИИ.
49. Изменение цвета и толщины линии. Повторение рисунков. Орнаменты.
50. Обзор основных функций.
51. Функция случайных чисел.
52. Правила использование цветов.
53. Работа в растровом редакторе.
54. Вставка звуковых файлов.
55. Программная обработка звуковых сигналов.
56. Постановка задачи.
57. Выбор темы игры.
58. Подготовка элементов дизайна.
59. Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов.
60. Групповая проверка созданной игры. Устранение ошибок.
61. Способы защиты программных и ресурсных частей продукта.

Критерии оценивания:

Максимальное количество баллов: 10 баллов.

Во время опроса обучаемому задаются 5 вопросов.

За один ответ обучаемый получает:

2 б. – за правильный ответ;

1 б. – при ответе были допущены ошибки;

0 б. – не ответил на вопрос.

3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Процедуры оценивания включают в себя текущий контроль и промежуточную аттестацию.

Текущий контроль успеваемости проводится с использованием оценочных средств, представленных в п. 2 данного приложения. Результаты текущего контроля доводятся до сведения студентов до промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета.

Зачет проводится по окончании теоретического обучения до начала экзаменационной сессии в соответствии с расписанием. Количество вопросов в задании – 3: два теоретических вопроса и одно практико-ориентированное задание. Объявление результатов производится в день зачета. Результаты аттестации заносятся в ведомость и зачетную книжку студента. Студенты, не прошедшие промежуточную аттестацию по графику, должны ликвидировать задолженность в установленном порядке. **Приложение 2**

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебным планом предусмотрены следующие виды занятий:

- лекции;
- практические занятия.

В ходе лекционных занятий рассматриваются основные теоретические вопросы, даются рекомендации для самостоятельной работы и подготовке к лабораторным занятиям.

При подготовке к лабораторным занятиям каждый студент должен:

- изучить рекомендованную учебную литературу;
- изучить конспекты лекций;
- подготовить ответы на все вопросы по изучаемой теме.

В процессе подготовки к лабораторным занятиям студенты могут воспользоваться консультациями преподавателя.

Вопросы, не рассмотренные на лабораторных занятиях, должны быть изучены студентами в ходе самостоятельной работы. Контроль самостоятельной работы студентов над учебной программой курса осуществляется в ходе занятий методом опроса. В ходе самостоятельной работы каждый студент обязан прочитать основную и по возможности дополнительную литературу по изучаемой теме, дополнить конспекты недостающим материалом, выписками из рекомендованных первоисточников. Выделить непонятные термины, найти их значение в энциклопедических словарях.

Студент должен готовиться к предстоящему лабораторному занятию по всем, обозначенным в рабочей программе дисциплины вопросам.

Для подготовки к занятиям, текущему контролю и промежуточной аттестации студенты могут воспользоваться электронно-библиотечными системами. Также обучающиеся могут взять на дом необходимую литературу на абонементе университетской библиотеки или воспользоваться читальными залами.