

Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Сибирский государственный университет науки и  
технологий  
имени академика М.Ф. Решетнёва»  
Аэрокосмический колледж

Тема выпускной  
квалификационной работы:  
«Проектировка и разработка  
игры в жанре RPG»

Выполнил: студент  
группы ЗИС-9-18  
Черняк Д.А.  
Руководитель:  
Мамыкин С.Е.

# Цели и задачи ВКР

Целью выпускной квалификационной работы является создание компьютерной игровой программы на тему «Проектирование и разработка игры в жанре RPG».

Для осуществления цели необходимо выполнить следующие задачи:

- изучить предметную область;
- привести обоснование разработки;
- осуществить выбор инструментального средства разработки;
- продумать игровой процесс;
- разработать и оптимизировать программный модуль.
- составить руководство пользователя;
- выполнить тестирование;
- рассчитать экономическую эффективность.

# АКТУАЛЬНОСТЬ

Игровая индустрия на данный момент является одной из самых быстро развивающихся. Разработкой игр сейчас занимаются как крупные компании делающие игры с многомиллионным бюджетом, так и небольшие компании людей, называющиеся инди разработчиками (англ. Indie, от англ. Independent — developers «независимые разработчики»).

Не смотря на высокую конкуренцию и миллионы всевозможных игровых приложений, сегодня все еще можно создать небольшую компанию и зарабатывать, продавая игровой контент.

# Обзор предметной области

Компьютерные игры служат отличным инструментом досуга и позволяют отлично провести время. На начальном этапе существования игровой индустрии ей не придавали большого значения. Однако, со временем, компьютерные игры стали всё больше и больше заполнять рынок, и сейчас сложно найти человека, который не проводил бы часть своего времени в той или иной компьютерной игре. Эта отрасль растёт и развивается, а значит, есть и возможность принять участие в этом деле.

# Анализ существующих программных продуктов

Сравнительная таблица:

Параметр/игра	Underrail	Neverwinter Nights	Divine Divinity
Система повышения уровня персонажа	+	+	+
Пошаговая боевая система	+	-	-
Наличие удобного интерфейса	+	+	-
Мультиплеер	-	+	-
3D модели	-	+	-
Поддержка игры	+	+	-
Наличие мультиклассовой системы	+	+	+
Наличие сюжета	+	+	+

# Выбор инструментального средства разработки

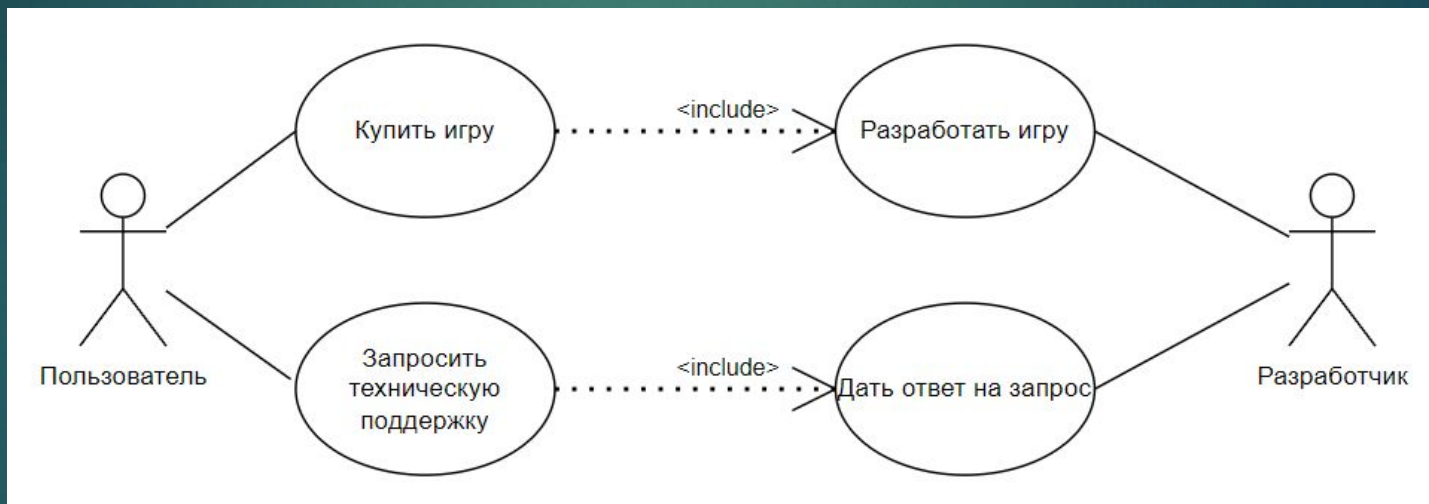
Для реализации проекта был выбран Game Maker Studio 2. Это удобная платформа, созданная специально для начинающих разработчиков, имеющая в своём арсенале все необходимые средства для разработки.

Game Maker Studio 2 оперируется при помощи своего собственного языка программирования Game Maker Language, созданного специально для создания компьютерных игр, что ещё больше упрощает задачу.

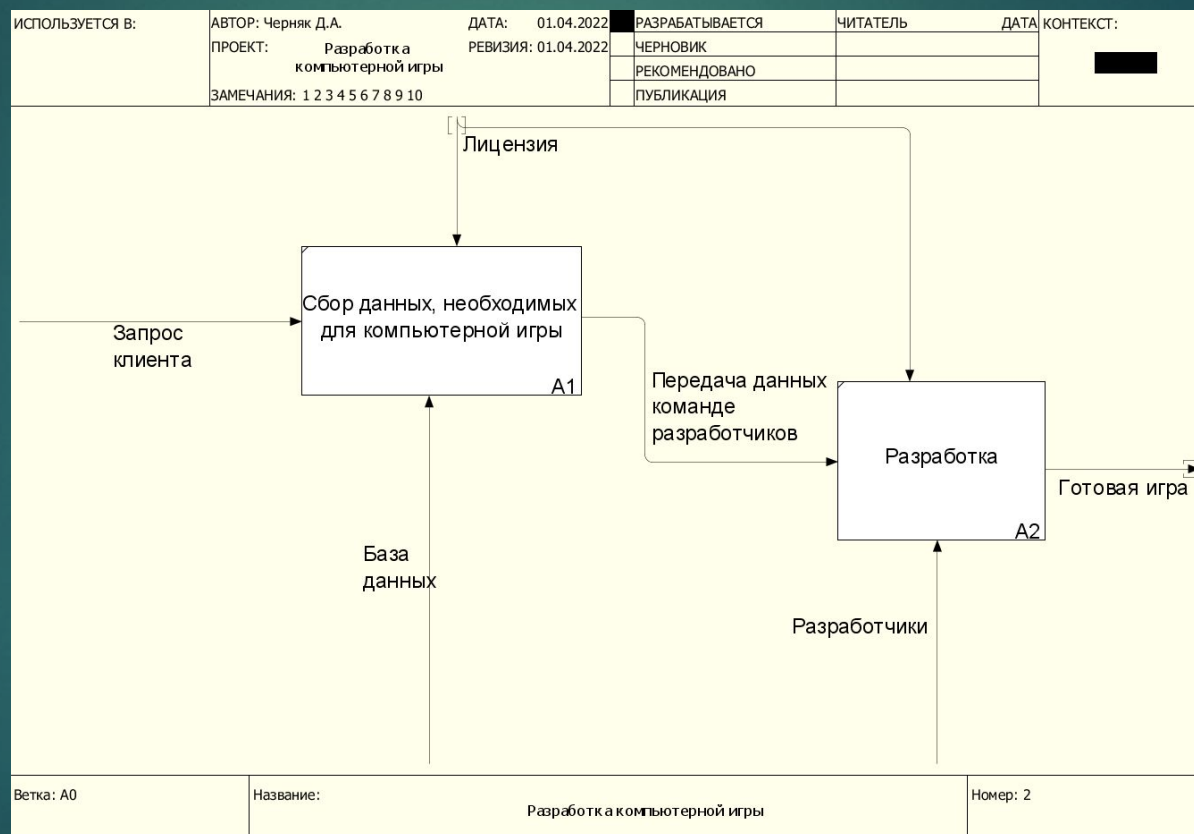
Платформа имеет расширенную справочную систему с моментальным доступом прямо в интерфейсе разработки.



# Описание функциональной модели игры



# Описание функциональной модели разработки игры





# Приветственный блок



[ГЛАВНАЯ](#)

[О НАС](#)

[КОНТАКТЫ](#)

[ВАКАНСИИ](#)

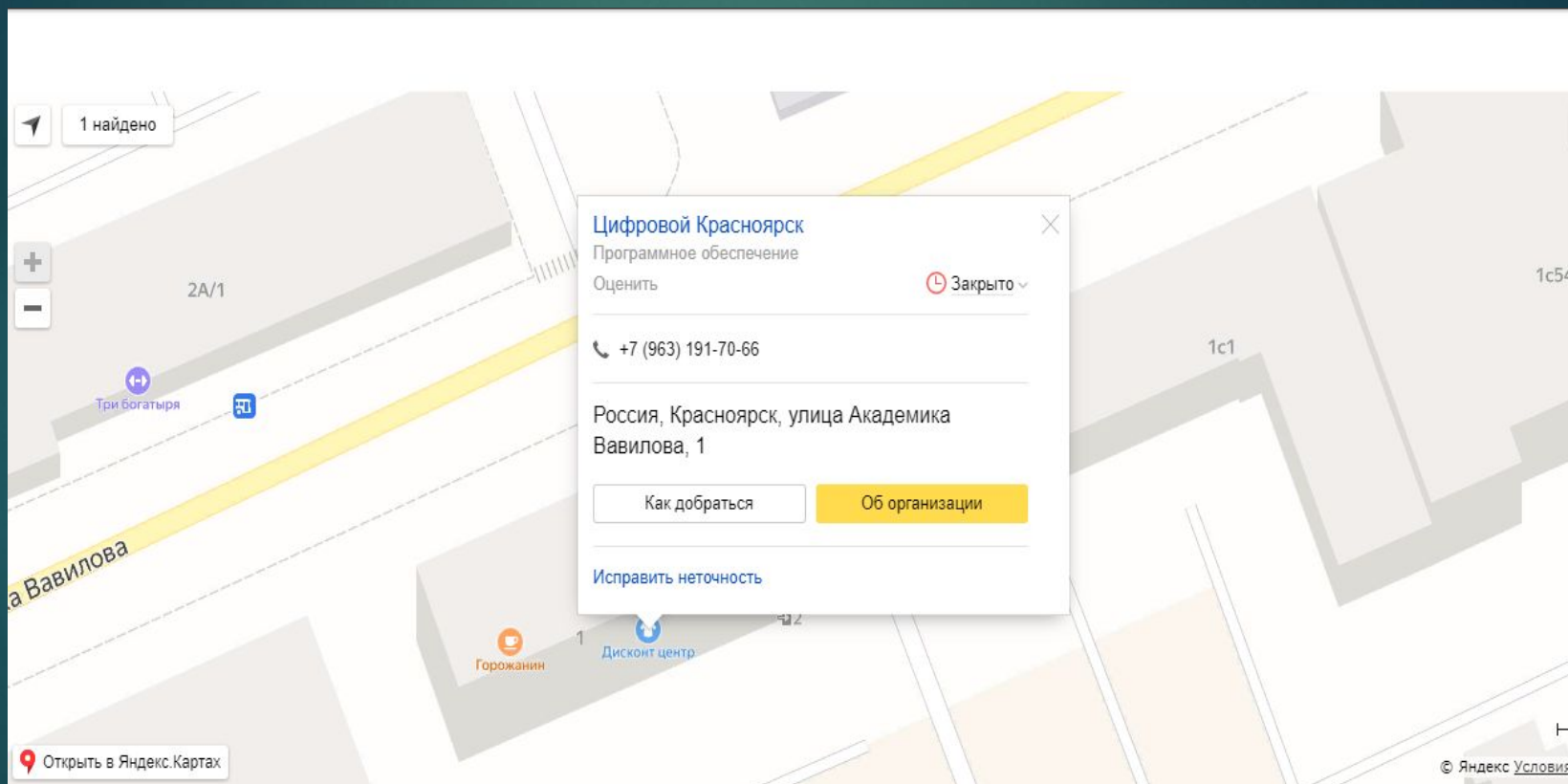
## ЦИФРОВОЙ КРАСНОЯРСК

Услуги технической поддержки информационных систем

[ПОДРОБНЕЕ](#)



# Интерактивная карта



# Тестирование

Уведомление от сайта digitalkrsk.ru

Пожалуйста, заполните форму и повторите попытку.

Закреть

# Безопасность



Для защиты информации программного модуля следует реализовать следующие пункты:

- Отсутствие административной страницы на сайте, обеспечивает обновление данных через исходный код страницы, который размещён на хостинге и бэкап у генерального директора.
- Данные при входе в кабинет хостинга подтверждаются через email.
- У пользователей есть возможность, только просматривать информацию и осуществлять связь.


# Затраты на разработку интернет-портала

№ п/п	Наименование статей затрат	Сумма, руб.	Уд. Вес, %
1	Затраты на основную заработную плату	29160	33,5
2	Затраты на дополнительную заработную плату	9928,98	11,4
3	Затраты на районный коэффициент	7817,796	9
4	Затраты на северный коэффициент	11726,694	13,5
5	Затраты на единый социальный налог	15792,327	18,2
6	Затраты на 1 месяц амортизационных отчислений	1708,29	2
9	Затраты на общехозяйственные расходы	8748	10
10	Затраты на коммерческие расходы	2079,344	2,4
<b>Итого:</b>		<b>86961,431</b>	<b>100</b>

# Заключение

В результате выпускной квалификационной работы, был разработан и создан сайт для IT-компании ООО «Цифровой Красноярск» который служит для информирования посетителей деятельностью компании с последующим привлечением новых сотрудников на работу.





Доклад окончен.  
Спасибо за внимание.  
<https://ссылка> на сайт