

# ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ

на тему:

Программирование

Выполнил:

Тремасов Дмитрий Викторович

Руководитель:

(Ольга Сергеевна Мейхер)



# Введение

## Задачи

- Установить программу по созданию компьютерных игр (Unity).
- Выучить язык программирования C#.
- Придумать игру и реализовать ее.

## Цели

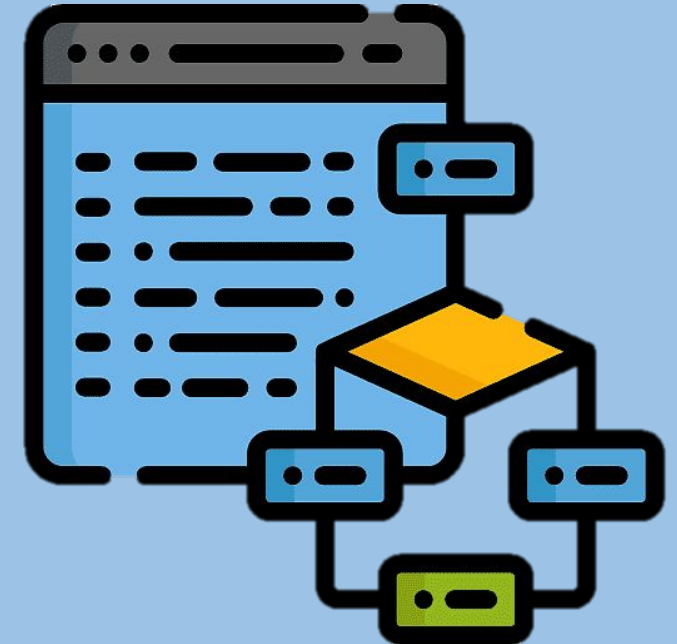
Изучить язык  
программирования C# и  
создать игру на нем.

# Актуальность проекта

В современном мире практически во всех сферах жизнедеятельности человека применяется компьютерная техника.

---

Сегодня каждая фирма и каждое производство, а также все образовательные заведения работают с компьютерным обеспечением и компьютерными системами.



# Языки программирования



это формальные искусственные  
языки. Как и естественные языки, они  
имеют алфавит, словарный запас,  
грамматику и синтаксис, а  
также семантику.

Языки низ. уровня

Языки выс. уровня

## Основная часть



# Языки программирования



это формальные искусственные  
языки. Как и естественные языки, они  
имеют алфавит, словарный запас,  
грамматику и синтаксис, а  
также семантику.

Языки низ. уровня

Языки выс. уровня

## Основная часть



# Языки программирования низкого уровня



Языком самого низкого уровня является **ассемблер**. Программа, написанная на нем, представляет последовательность команд машинных кодов, но записанных с помощью символьных мнемоник...

Основная часть



# Языки программирования высокого уровня

Чем выше уровень языка,  
тем ближе структуры  
данных и конструкции,  
использующиеся в  
программе, к понятиям  
исходной задачи.

## Основная часть

# Pascal

```
File Edit Search Run Compile Debug Tools Options Window Help
Programs\string1.pas 1-[1]
program string1;
uses crt;
var stroka:string[61];
begin
  clrscr;
  stroka:='Pascal';
  writeln(stroka);
  readln
end.
```



# Практическая часть

1) Изучение языка программирования C#, графического редактора Photoshop 2020 и программы по разработке компьютерных игр Unity 2019.

2) Придумать игру и разработать для нее игровой дизайн.

3) Реализовать игру в программе

4) Протестировать игру и найти в ней все возможные ошибки, решить их и сохранить результат.

Создание  
Игры





# Заключение

Я провёл большую  
Проектную работу и  
научился применять свои  
знания в практике.

