

**ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ»**

Факультет компьютерных наук
Департамент программной инженерии

СОГЛАСОВАНО
Научный руководитель, приглашенный
преподаватель департамента «Программной
инженерии»
_____ Н. И. Веселко
«__» _____ 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Академический руководитель
образовательной программы
«Программная инженерия»
_____ Н. А. Павлов
«__» _____ 2024 г.

**3D ИГРА НА UNREAL ENGINE
«СКАЗКИ МРАЧНОГО ЛЕСА»
Текст программы
ЛИСТ УТВЕРЖДЕНИЯ
RU.17701729.05.03-01 12 01-1-ЛУ**

Исполнитель:
студент группы БПИ224
_____ / Егорова Е.П. /
«__» _____ 2024 г.

Подп. и дата	
Инв. № дубл.	
Взам. инв. №	
Подп. и дата	
Инв. № подл	RU.17701729.05.03-01 12 01-1

УТВЕРЖДЕНО
RU.17701729.05.03-01 12 01-1-ЛУ

3D ИГРА НА UNREAL ENGINE
«СКАЗКИ МРАЧНОГО ЛЕСА»

Текст программы

RU.17701729.05.03-01 12 01-1

Листов 10

Инв. № подл	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата
RU.17701729.05.03-01 12 01-1				

АННОТАЦИЯ	3
1. Текст программы	4
1.1. Actor классы программы	4
1.1.1. Clew	4
1.1.2. Collectable	4
1.1.3. Enemy	4
1.1.4. HealActor	4
1.1.5. Koschei	4
1.1.6. MaxiHut	4
1.1.7. MiniHut	4
1.1.8. PrisonerClew	4
1.1.9. ProjectileActor	4
1.1.10. Save	4
1.1.11. Skeleton	5
1.1.12. StoryActor	5
1.1.13. TrigerActor	5
1.1.14. TutorialActor	5
1.1.14. Wolf	5
1.1.15. Yaga	5
1.2. Вспомогательные классы программы	5
1.2.1. Jump	5
1.3. Классы игрока программы	5
1.3.1. Animations	5
1.3.2. ThirdPerson	5
1.4. Виджеты классы программы	6
1.4.1. UI	6
1.4.2. HUD	6

АННОТАЦИЯ

В настоящем документе «Текст программы» приведен текст «3D игры на Unreal Engine "Сказки мрачного леса"». Программа разработана на визуальном языке программирования - BluePrints.

Среда разработки – Unreal Engine 5.3.

Функциональными задачами игры являются: предоставление пользователю разнообразного игрового опыта, путем комбинирования различных систем. Также игра побуждает игроков к исследованию локаций, изучению новых навыков и запоминанию игровых правил.

Настоящий документ разработан в соответствии с требованиями:

- 1) ГОСТ 19.101-77 Виды программ и программных документов;
- 2) ГОСТ 19.102-77 Стадии разработки;
- 3) ГОСТ 19.103-77 Обозначения программ и программных документов;
- 4) ГОСТ 19.104-78 Основные надписи;
- 5) ГОСТ 19.105-78 Общие требования к программным документам;
- 6) ГОСТ 19.106-78 Требования к программным документам, выполненным печатным способом;
- 7) ГОСТ 19.401-78 Текст программы. Требования к содержанию и оформлению.

Изменения к данному документу оформляются согласно ГОСТ 19.603-78 [8], ГОСТ 19.604-78.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 12				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

1. Текст программы

Программа представляет собой игру. Ознакомиться с текстом программы на сайте GitLab можно по следующей ссылке: [Текст программы](#).

1.1. Actor классы программы

1.1.1. Clew

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с клубками. Класс поведения и класс анимаций.

1.1.2. Collectable

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов - актеров. Класс собираемых на локациях клубков.

1.1.3. Enemy

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение вспомогательных классов - актеров, связанных с врагами. Классы точек для патрулирования и класс для создания врагов.

1.1.4. HealActor

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов - актеров. Класс собираемых на локациях цветов для восстановления здоровья.

1.1.5. Koschei

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с боссом Кощей. Класс поведения и класс анимаций.

1.1.6. MaxiHut

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с боссом Избушкой. Класс поведения и класс анимаций.

1.1.7. MiniHut

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с врагов мини избушкой. Класс поведения и класс анимаций.

1.1.8. PrisonerClew

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов - актеров. Класс захваченного клубка, которого мы будем спасать.

1.1.9. ProjectileActor

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов снарядов. Классы снарядов клубков, избушки, два класса снарядов Бабы яги, три класса снарядов Кощей.

1.1.10. Save

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов сохранений. Класс сохранений и данных сохранений.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 12				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

1.1.11. Skeleton

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с врагом скелетом. Класс поведения и класс анимаций.

1.1.12. StoryActor

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов - актеров, для подачи игроку информации о мире. Два класса информационных записок.

1.1.13. TrigerActor

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов - актеров, для перехода игрока на новый уровень. Четыре класса для перехода.

1.1.14. TutorialActor

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов - актеров, для обучения игрока. Восемь классов обучения.

1.1.14. Wolf

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с врагом волком. Класс поведения и класс анимаций.

1.1.15. Yaga

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с боссом Бабой ягой. Класс поведения, класс анимаций и вспомогательный класс маршрута для полета.

1.2. Вспомогательные классы программы

1.2.1. Jump

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с прыжками искусственного интеллекта. Класс позволяющий искусственному интеллекту совершать прыжки в мире.

1.3. Классы игрока программы

1.3.1. Animations

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с анимациями игрока. Класс отвечающий за подбор и объединение анимаций главного героя.

1.3.2. ThirdPerson

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов поведения игрока. Класс отвечающий за управление и параметры игрока.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 12				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

1.4. Виджеты классы программы

1.4.1. UI

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с пользовательским интерфейсом. Класс главного меню, настроек, паузы, экрана о создателях.

1.4.2. HUD

Тексты классов можно посмотреть по ссылке [папка класса](#). Содержит определение классов связанных с ИЛС (индикатора на лобовом стекле). Класс ИЛС, отвечающий за отображение характеристик игрока во время игрового процесса.

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 12				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

Лист регистрации изменений

[illegible]

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 12				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Изм.	Лист	№ докум.	Подп.	Дата
RU.17701729.05.03-01 12				
Инв. № подл.	Подп. и дата	Взам. инв. №	Инв. № дубл.	Подп. и дата