

РЕФЕРАТ

ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА «РАСМАН» В ЖАНРЕ АРКАДЫ С КОНСТРУКТОРОМ ЛАБИРИНТОВ И С ЭЛЕМЕНТАМИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ PYTHON: дипломная работа / Белая Н.Ю. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2025. – Дипломная работа: 114 страниц, 31 рисунока, 12 таблиц, 12 источников, пять приложений.

Ключевые слова: игровое приложение, *Python*, *pygame*, аркадная игра, привидения, искусственный интеллект

Объектом разработки является программный продукт для персональных компьютеров, реализующий ретро-игре «*Расман*» в жанре аркада, с конструктором лабиринтов и элементами искусственного интеллекта.

Целью работы является разработка однопользовательской игры-аналога «*Расман*» с искусственным интеллектом привидений при помощи игрового модуля *pygame*.

Характеристика проделанной работы: при выполнении работы был проведён анализ игровых приложений и средств их разработки; был создан концепт игрового приложения, после чего было спроектировано и разработано игровое приложение; приложение было верифицировано и протестировано; были произведены экономические расчёты и обоснована рентабельность разработки.

Студент-дипломник подтверждает, что дипломная работа выполнена самостоятельно, приведенный в дипломной работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка проверена в системе «Антиплагиат» (ссылка на систему: <https://antiplagiat.ru>). Процент оригинальности составляет 84,31%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».