

## РЕФЕРАТ

ПРОГРАММНОЕ СРЕДСТВО ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГР-КВЕСТОВ «МОЯ БУДУЩАЯ СПЕЦИАЛЬНОСТЬ»: дипломная работа / А. И. Семенцова. – Гомель: ГГТУ им.П.О. Сухого, 2025. – Дипломная работа: 111 страниц, 28 рисунков, 4 таблицы, 12 источников, 5 приложений.

Ключевые слова: игра, движок, *Windows*, *Godot Engine*, интерфейс, игры-квесты, профориентация, обучение.

Объектом разработки является программное средство для платформы ОС *Windows*, реализующее конструктор для создания игр-квестов «Моя будущая специальность» с настраиваемым окружением и диалогами.

Целью работы является создание программного средства способного создавать игры-квесты профориентационной направленности с настраиваемым окружением и диалогами, стабильно работающим на ОС *Windows*.

Этапы выполнения работы состоят из: изучения игровой индустрии и способов создания игр, проектирования структуры конструктора и проигрывателя игр, произведения экономического расчета и обоснования неэкономического эффекта продукта, решения вопросов энерго- и ресурсосбережения.

Исходными данными для построения приложений служат: название специальности, описание дисциплин специальности, перечень и последовательность изучения дисциплин специальности, преподаватели, задания-квесты, оборудование аудиторий и лабораторий и т.п.

Студент-дипломник подтверждает, что дипломная работа выполнена самостоятельно, приведенный в дипломной работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка проверена в системе «Антиплагиат». Процент оригинальности составляет 86% процентов. Все заимствованные из литературных и других источников теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».