

Дегтярев Александр Игоревич.

Регистрационный номер: 3119

ИУ7. Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии

Я, Дегтярев Александр Игоревич, ученик 11 класса Школы 1580 при МГТУ и.м. Баумана подаю данное мотивационное эссе на кафедру «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии» в МГТУ и.м. Баумана. Чего же я жду от этой кафедры? Почему я хочу там учиться? Именно на эти вопросы попытаюсь дать ответы.

Во-первых, я с детства интересуюсь разработкой игр: будучи еще дошкольником я писал правила в тетрадке, вырезал фигурки персонажей и при помощи игровой кости проводил турниры с друзьями. Немного повзрослев, стал изучать программирование на C++, однако быстро понял, что на этом языке очень сложно делать игры с знаниями лишь начальной школы, поэтому перешел на более приспособленный под эти задачи игровой движок GameMaker. Всё сложнее становится удивить игрока простыми двумерными играми, когда в наши дни активно развиваются технологии альтернативной и дополненной реальности. Искусственный интеллект, почти всегда встречаемый в компьютерных играх, становится умнее и всё чаще встречается в повседневной жизни. Однако для этих технологий нужен сильный математический аппарат, глубокие знания в компьютерной графике, статистике и, конечно, программировании.

Во-вторых, проделав бесчисленное количество небольших проектов, я начинаю понимать важность проектирования программ. Часто мне приходилось начинать писать модуль проекта, а иногда и его весь, с самого начала или бросать его из-за плохой расширяемости. Где еще, кроме кафедры «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии», можно получить знания о построении

информационных систем? Также эти знания будут мне необходимы в моих будущих игровых проектах, которыми я планирую заниматься в так, скорее всего, редко появляющееся в этом университете свободное время.

Скорее всего Вы, уважаемый читатель, считаете создание игр несерьёзной профессией, но мне бы хотелось сделать попытку переубедить Вас в этом. Сменив несколько игровых движков и пару раз утонув в своем упорстве создания собственного, я думаю, что у меня есть достаточно опыта, чтобы утверждать, что создание игр не такой простой процесс, как может показаться на первый взгляд. На протяжении всей разработки нужно всегда учитывать соотношение качества и времени, потому что актуальность создаваемого продукта утрачивается со временем, поэтому приходится делать некоторые отклонения от качества, но с увеличением этого отклонения увеличивается и будущее время разработки. Также нужно учитывать, что большинство задач в программировании игры не имеют четкой математической формулировки, соответственно и единственного, правильного решения, потому что это зависит от ощущений самого человека, например, если реализовать в игре симуляцию реальной гравитации, то в это будет не интересно играть — всё происходит слишком быстро, поэтому делают игровую условность — уменьшают силу притяжения, чтобы у игрока было больше времени сориентироваться. Таким образом, разработка игры — это бег по канату с завязанными глазами.

Что же я могу предложить университету? Я думаю, что, пополнив свои знания на кафедре, я смогу создать курс обучения созданию простой игры с собственным движком. В настоящее время курсы по разработке игр мало уделяют внимание движку: большинство курсов концентрируются на игре, поэтому используют готовые, популярные движки, при этом у обучающихся отсутствует понимание

того, как этот движок работает внутри. Именно эту проблему должен решить данный курс.

Таким образом, мне действительно нравится делать игры, изучать последние технологии, но пробелы в знании основ меня тормозят в развитии, поэтому я надеюсь восполнить их на кафедре «Программное обеспечение ЭВМ и информационные технологии» честным трудом.