

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Балтийский государственный технический университет «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова»
(БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова)

УТВЕРЖДАЮ
 Декан факультета

 Юнаков Л. П.
 (подпись) ФИО
 «___» _____ 20__

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Направление/специальность подготовки	24.05.06 Системы управления летательными аппаратами
Специализация/профиль/программа подготовки	Системы управления беспилотными летательными аппаратами
Уровень высшего образования	Специалитет
Форма обучения	Очная
Факультет	А Ракетно-космической техники
Выпускающая кафедра	А5 ДИНАМИКА И УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЁТОМ ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ
Кафедра-разработчик рабочей программы	А5 ДИНАМИКА И УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЁТОМ ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ

КУРС	СЕМЕСТР	ОБЩАЯ ТРУДОЁМКОСТЬ (ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦ)	ЧАСЫ (по наличию видов занятий)									ВИД ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ
			ОБЩАЯ ТРУДОЁМКОСТЬ	АУДИТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ				САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА				
				ВСЕГО	ЛЕКЦИИ	ЛАБОРАТОРНЫЙ ПРАКТИКУМ	ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ	ВСЕГО	КУРСОВОЙ ПРОЕКТ	КУРСОВАЯ РАБОТА	ДРУГИЕ ВИДЫ САМОСТ. РАБОТЫ	
5	10	3	108	51	0	0	51	57	0	0	57	диф. зач.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА СОСТАВЛЕНА В СООТВЕТСТВИИ С ТРЕБОВАНИЯМИ ФЕДЕРАЛЬНОГО
ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ (ФГОС ВО)

24.05.06 Системы управления летательными аппаратами

год набора группы: 2024

Программу составил:

Кафедра А5 ДИНАМИКА И УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЕТОМ
ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ

Петрова Ирина Леонидовна, к.т.н., доцент, доцент

Программа рассмотрена

на заседании кафедры-разработчика

рабочей программы **А5 ДИНАМИКА И УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЕТОМ ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ**

Заведующий кафедрой Толпегин О.А., д.т.н., проф.

Программа рассмотрена

на заседании выпускающей кафедры

А5 ДИНАМИКА И УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЕТОМ ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ

Заведующий кафедрой Толпегин О.А., д.т.н., проф.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

Разделы рабочей программы

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ
5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ
6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Приложения к рабочей программе дисциплины

- Приложение 1. Аннотация рабочей программы
- Приложение 2. Технологии и формы обучения
- Приложение 3. Фонды оценочных средств

1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ПК-93 — способен генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, абстрагироваться от стандартных моделей, перестраивать сложившиеся способы решения задач, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов
ПСК-2.9 — Способность к разработке программного обеспечения для систем управления БПЛА

Формированию компетенций служит достижение следующих результатов образования:

ПК-93

знания:

- общее понятие о методах создания программ с помощью средств визуального программирования, применимости методов визуального программирования при разработке пользовательских интерфейсов и компонентном построении программ;

- основы использования редактора Unreal Engine;

- принципы построения компонентных сред разработки и выполнения программ;;

умения:

- уметь применять общие принципы создания программ в редакторе Unreal Engine;

- знать назначение и особенности основных визуальных и невидимых компонентов среды редактора Unreal Engine;

- уметь выбрать необходимый набор компонентов для решения поставленной задачи на основе анализа конкретной предметной области;;

навыки:

- уметь разрабатывать программное обеспечение для систем управления БПЛА с графическим пользовательским интерфейсом в редакторе Unreal Engine, сочетая методы визуального программирования и непосредственного создания исходных текстов программ;.

ПСК-2.9

знания:

- общее понятие о методах создания программ с помощью средств визуального программирования, применимости методов визуального программирования при разработке пользовательских интерфейсов и компонентном построении программного обеспечения для систем управления БПЛА;

- основы использования редактора Unreal Engine;

- принципы построения компонентных сред разработки и выполнения программ;;

умения:

- уметь применять общие принципы создания программ в редакторе Unreal Engine;

- знать назначение и особенности основных визуальных и невидимых компонентов среды редактора Unreal Engine;

- уметь выбрать необходимый набор компонентов для решения поставленной задачи на основе анализа конкретной предметной области;;

навыки:

- уметь разрабатывать программное обеспечение для систем управления БПЛА с графическим пользовательским интерфейсом в редакторе Unreal Engine, сочетая методы визуального программирования и непосредственного создания исходных текстов программ;.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина **ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ** является дисциплиной **части, формируемой участниками образовательных отношений блока 1**, программы подготовки по направлению 24.05.06 *Системы управления летательными аппаратами*.

Содержание дисциплины является логическим продолжением дисциплин: **КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПРАКТИКУМ, ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ПРОГРАММИРОВАНИЕ, ИНФОРМАЦИОННАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ**.

Содержание дисциплины является основой для освоения дисциплин: **ПОДГОТОВКА К ПРОЦЕДУРЕ ЗАЩИТЫ И ЗАЩИТА ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ**.

Предварительные компетенции, сформированные у обучающегося до начала изучения дисциплины:

- ОПК-2 — Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
- ОПК-9 — Способен разрабатывать алгоритмы и компьютерные программы, пригодные для практического применения
- ПК-91 — способен к коммуникации и кооперации в цифровой среде, использованию различных цифровых средств, позволяющих во взаимодействии с другими людьми достигать поставленных целей
- ПК-93 — способен генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, абстрагироваться от стандартных моделей, перестраивать сложившиеся способы решения задач, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов
- ПСК-2.9 — Способность к разработке программного обеспечения для систем управления БПЛА

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 ч.

3.1. Содержание (дидактика) дисциплины

КУРС	СЕМЕСТР	Наименование разделов и дидактических единиц	ВСЕГО	Аудиторные занятия в контактной форме		Самостоятельная работа студентов	Формируемая компетенция, %	
				ВСЕГО	Практические занятия		ПК-93	ПСК-2.9
5	10	Раздел 1. Введение в технологию визуального программирования. 1.1. Введение в технологию визуального программирования. Знакомство с редактором Unreal Engine. 1.2. Базовые принципы работы с классами и компонентами Unreal Engine.	18	10	10	8	25	25
5	10	Раздел 2. Порядок создания проектов в редакторе Unreal Engine. 2.1. Добавление внешних материалов: моделей, текстур, аудио и видео в проект. 2.2. Изучение редактора Unreal Engine. 2.3. Работа с интерактивными элементами на полученной сцене. 2.4. Изучение Blueprints. 2.5. Основы визуального программирования с помощью инструмента Blueprints. 2.6. Разработка архитектуры проекта. 2.7. Создание демонстрационной программы с использованием технологии Blueprints.	27	10	10	17	25	25
5	10	Раздел 3. Основные классы и методы работы в редакторе Unreal Engine. 3.1. Работа со статичными моделями (Static Mesh) и моделями со скелетной анимацией. (Skeletal Mesh). 3.2. Разбор основных классов и методов работы с помощью C++. 3.3. Разбор создания дизайн-документа (GDD).	30	16	16	14	25	25
5	10	Раздел 4. Изучение интерфейса и методов управления анимацией. 4.1. Пользовательский интерфейс. 4.2. Управление анимацией. 4.3. Таймеры и таймлайны. 4.4. Частицы. 4.5. Освещение сцены. 4.6. Звуковая система. 4.7. Постобработка.	33	15	15	18	25	25
Всего за 10 семестр			108	51	51	57	100	100
Всего по дисциплине			108	51	51	57	100	100

3.2. Аудиторный практикум

№ п/п	Номер и наименование раздела дисциплины	Тема практического занятия	Объем, ауд. часов
1	Раздел 1. Введение в технологию визуального программирования.	Знакомство с редактором Unreal Engine	4
2		Базовые принципы работы с классами и компонентами Unreal Engine	6
3	Раздел 2. Порядок создания проектов в редакторе Unreal Engine.	Добавление внешних материалов: моделей, текстур, аудио и видео в проект. Изучение редактора	2
4		Работа с интерактивными элементами на полученной сцене	2
5		Изучение Blueprints. Основы визуального программирования с помощью данного инструмента	2
6		Разработка архитектуры проекта	2
7		Создание демонстрационной программы с использованием технологии Blueprints	2
8	Раздел 3. Основные классы и методы работы в редакторе Unreal Engine.	Работа со статичные модели (Static Mesh) и моделями со скелетной анимацией (Skeletal Mesh)	6
9		Разбор основных классов и методов работы с помощью C++	6
10		Разбор создания дизайн-документа (GDD)	4
11	Раздел 4. Изучение интерфейса и методов управления анимацией.	Пользовательский интерфейс	2
12		Управление анимацией	2
13		Таймеры и таймлайны	2
14		Частицы	2
15		Освещение сцены	2
16		Звуковая система	3
17		Постобработка	2
Всего за 10 семестр			51

3.3. Самостоятельная работа студента (СРС)

№ п/п	Номер и наименование раздела дисциплины	Содержание учебного задания	Объем, часов
1	Раздел 1. Введение в технологию визуального программирования.	Изучение предусмотренных программой дидактических единиц по рекомендуемой литературе. Подготовка к практическим занятиям	8
2	Раздел 2. Порядок создания проектов в редакторе Unreal Engine.	Изучение предусмотренных программой дидактических единиц по рекомендуемой литературе. Подготовка к практическим занятиям	17
3	Раздел 3. Основные классы и методы работы в редакторе Unreal Engine.	Изучение предусмотренных программой дидактических единиц по рекомендуемой литературе. Подготовка к практическим занятиям	14
4	Раздел 4. Изучение интерфейса и методов управления анимацией.	Изучение предусмотренных программой дидактических единиц по рекомендуемой литературе. Подготовка к практическим занятиям	18
Всего за 10 семестр			57

4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

СЕМЕСТР	НЕДЕЛИ СЕМЕСТРА																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
10				Задан, Тест		ДР		Задан, Тест		ДР		Задан, Тест			Тест, Задан	ДР	диф. зач.

Условные обозначения:

- ДР – диагностическая работа;
- Задан – задание;
- Тест – тест;
- диф. зач. – дифференцированный зачет.

Текущий контроль успеваемости студентов проводится в дискретные временные интервалы в следующих формах:

- диагностическая работа;
- задание;
- тест.

Промежуточная аттестация проводится в формах:

- дифференцированный зачет.

5. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

5.1. Основная литература по дисциплине:

1. В. М. Смирнов. . Системы отображения информации. Инженерная психология. Санкт-Петербург: Лань, 2020, эл. рес.
2. Г. С. Иванова, Т. Н. Ничушкина. . Объектно-ориентированное программирование. М.: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2014, эл. рес.
3. И. Г. Головин, И. А. Волкова . . Языки и методы программирования. М.: Академия, 2016, 50 экз.
4. Э. Троелсен. . C# и платформа .NET. СПб.: Питер, 2005, 20 экз.

5.2. Дополнительная литература по дисциплине:

не требуется.

5.3. Периодические издания:

не требуются.

5.4. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины, электронные библиотечные системы:

1. <https://urait.ru> — Главная – Образовательная платформа Юрайт. Для вузов и ссузов.;
2. <https://ibooks.ru> — ЭБС Айбукс.ру - это большой выбор актуальной литературы для вашей библиотеки в электронном виде;
3. <https://e.lanbook.com> — ЭБС Лань;
4. <http://www.tnt-ebook.ru> — TNT-EBOOK - Электронно-библиотечная система;
5. <http://library.voenmeh.ru> — Фундаментальная библиотека БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова.

Современные профессиональные базы данных:

1. <https://rusneb.ru> – Национальная электронная библиотека (НЭБ);
2. <https://cyberleninka.ru/> - Научная электронная библиотека «Киберленинка»;
- <http://www.rfbr.ru/rffi/ru/library> - Полнотекстовая электронная библиотека Российского фонда фундаментальных исследований.

Информационные справочные системы:

1. Техэксперт – Информационный портал технического регулирования: Нормы, правила, стандарты РФ;
2. http://library.voenmeh.ru/jirbis2/index.php?option=com_irbis&view=irbis&Itemid=457 - БД ГОСТов собственной генерации БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д. Ф. Устинова;
3. <http://www.consultant.ru/>- КонсультантПлюс- информационный портал правовой информации.

5.5. Программное обеспечение:

1. Bloodshed Dev-C++;
2. Qt Creator 4.11.14.

5.6. Информационные технологии:

взаимодействие с обучающимися посредством ЭИОС Moodle БГТУ «ВОЕНМЕХ» им. Д.Ф. Устинова.

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Практические занятия:

1. Bloodshed Dev-C++;
2. Qt Creator 4.11.14.

6.2. Прочее:

1. рабочее место преподавателя, оснащенное компьютером с доступом в Интернет;
2. рабочие места студентов, оснащенные компьютерами с доступом в Интернет, предназначенные для работы в электронной образовательной среде.

Аннотация рабочей программы

Дисциплина **ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ** является дисциплиной **части, формируемой участниками образовательных отношений блока 1**, программы подготовки по направлению 24.05.06 *Системы управления летательными аппаратами*. Дисциплина реализуется на факультете А Ракетно-космической техники БГТУ "ВОЕНМЕХ" им. Д.Ф. Устинова кафедрой А5 ДИНАМИКА И УПРАВЛЕНИЕ ПОЛЕТОМ ЛЕТАТЕЛЬНЫХ АППАРАТОВ.

Дисциплина нацелена на формирование *компетенций*:

ПК-93 способен генерировать новые идеи для решения задач цифровой экономики, абстрагироваться от стандартных моделей, перестраивать сложившиеся способы решения задач, выдвигать альтернативные варианты действий с целью выработки новых оптимальных алгоритмов;

ПСК-2.9 Способность к разработке программного обеспечения для систем управления БПЛА.

Содержание дисциплины охватывает круг вопросов, связанных с основными понятиями, принципами, методами создания программ в среде визуального программирования на основе объектно-ориентированного программирования.

Программой дисциплины предусмотрены следующие **виды контроля**:

Текущий контроль успеваемости студентов проводится в дискретные временные интервалы в следующих формах:

- диагностическая работа;
- задание;
- тест.

Промежуточная аттестация проводится в формах:

- дифференцированный зачет.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 3 з.е., **108 ч**. Программой дисциплины предусмотрены практические занятия (**51 ч.**), самостоятельная работа студента (**57 ч.**).

ТЕХНОЛОГИИ И ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

Рекомендации по освоению дисциплины для студента

Трудоемкость освоения дисциплины составляет 108 ч., из них 51 ч. аудиторных занятий, и 57 ч., отведенных на самостоятельную работу студента.

Рекомендации по распределению учебного времени по видам самостоятельной работы и разделам дисциплины приведены в таблице.

Контроль освоения дисциплины производится в соответствии с Положением о текущем, рубежном контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

Формы контроля и критерии оценивания приведены в приложении 3 к Рабочей программе.

Наименование работы	Рекомендуемая литература	Трудоемкость, час.
Раздел 1. Введение в технологию визуального программирования.		
Изучение предусмотренных программой дидактических единиц по рекомендуемой литературе. Подготовка к практическим занятиям	В. М. Смирнов. . Системы отображения информации. Инженерная психология: Санкт-Петербург: Лань, 2020 (1-2)	8
Итого по разделу 1		8
Раздел 2. Порядок создания проектов в редакторе Unreal Engine.		
Изучение предусмотренных программой дидактических единиц по рекомендуемой литературе. Подготовка к практическим занятиям	В. М. Смирнов. . Системы отображения информации. Инженерная психология: Санкт-Петербург: Лань, 2020 (1-3)	17
Итого по разделу 2		17
Раздел 3. Основные классы и методы работы в редакторе Unreal Engine.		
Изучение предусмотренных программой дидактических единиц по рекомендуемой литературе. Подготовка к практическим занятиям	Г. С. Иванова, Т. Н. Ничушкина. . Объектно-ориентированное программирование: М.: Изд-во МГТУ им. Н. Э. Баумана, 2014 (4-9)	14
Итого по разделу 3		14
Раздел 4. Изучение интерфейса и методов управления анимацией.		
Изучение предусмотренных программой дидактических единиц по рекомендуемой литературе. Подготовка к практическим занятиям	И. Г. Головин, И. А. Волкова . . Языки и методы программирования: М.: Академия, 2016 (1-5) Э. Троелсен. . C# и платформа .NET: СПб.: Питер, 2005 (8-10)	18
Итого по разделу 4		18

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Фонд оценочных средств, позволяющие оценить результаты обучения по данной дисциплине, включают в себя:

- диагностическая работа
- задание;
- тест;
- дифференцированный зачет.

Критерии оценивания

Диагностическая работа

Диагностическая работа проводится в форме теста в ЭИОС Moodle:

- при правильном ответе менее чем на 60% вопросов - не аттестация;
- при правильном ответе на 60% вопросов и более - аттестация.

Задание

По каждому из разделов дисциплины выполняется индивидуальное задание. Варианты индивидуальных заданий приведены в УМК дисциплины.

Допуск к заданию не требуется. Задания выполняются и защищаются на практических занятиях.

Защита Задания проходит в форме доклада обучающегося по выполненной работе и ответов на вопросы преподавателя. В случае, если поведение обучающегося во время защиты соответствуют необходимым требованиям, он получает максимальное количество баллов (5).

Основаниями для снижения количества баллов в диапазоне от max (5) до min (3) являются:

- несоответствие программного приложения указанным требованиям, его неэффективность или некорректная работа;
- неверные ответы на вопросы или отсутствие ответов;
- несвоевременность выполнения и защиты индивидуального задания.

Для получения оценки "5" - студент должен ответить верно на 5 вопросов преподавателя по теме Задания,

для получения оценки "4" - студент должен ответить верно на 4 вопроса преподавателя по теме Задания,

для получения оценки "3" - студент должен ответить на 3 вопроса преподавателя по теме Задания

Тест

Тестовое задание состоит из 5 вопросов.

Верный ответ на один вопрос оценивается в "1" балл. Успешное написание Тестового задания подразумевает правильный ответ не менее чем на три вопроса (3 балла).

Тестовые задания по дисциплине приведены в УМК дисциплины

Контрольные вопросы для подготовки к тестовому заданию:

1. Базовые принципы работы с классами и компонентами Unreal Engine.
2. Основы визуального программирования с помощью Blueprints.
3. Разработка архитектуры проекта.
4. Работа со статичными модели (Static Mesh) и моделями со скелетной анимацией (Skeletal Mesh).
5. Основные классы и методы работы с помощью C++.
6. Дизайн-документ (GDD).
7. Пользовательский интерфейс.
8. Управление анимацией.
9. Таймеры и таймлайны.
10. Частицы.
11. Освещение сцены.
12. Звуковая система.
13. Постобработка

Дифференцированный зачет

Промежуточная аттестация по дисциплине проводится в форме дифференцированного зачета, который проставляется при условии выполнения всех мероприятий, предусмотренных графиком контрольных мероприятий по результатам работы в семестре.

Оценка за дифференцированный зачет выставляется, как среднее арифметическое суммарных оценок, полученных обучающимся за выполнение 4 заданий (по каждому из разделов дисциплины) и теста.

Критерии оценивания дифференцированного зачета :

- оценка «зачтено - отлично» выставляется обучающемуся, если среднее арифметическое оценок, полученных им за выполнение 4 заданий и теста равно 4.5 баллов и выше;
- оценка «зачтено - хорошо» выставляется обучающемуся, если среднее арифметическое оценок, полученных им за выполнение 4 заданий и теста находится в пределах 3.5 - 4.4 балла;
- оценка «не зачтено» выставляется обучающемуся, если среднее арифметическое оценок, полученных им за выполнение 4 заданий и теста находится в пределах 2.4 балла и ниже;
- во всех других случаях обучающемуся выставляется оценка «зачтено - удовлетворительно»

Паспорт фонда оценочных средств

КУРС	СЕМЕСТР	Наименование разделов и дидактических единиц	ВСЕГО	Аудиторные занятия в контактной форме		Самостоятельная работа студентов	Формируемая компетенция, %		НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНОЧНОГО СРЕДСТВА
				ВСЕГО	Практические занятия		ПК-93	ПСК-2.9	
5	10	Раздел 1. Введение в технологию визуального программирования.	18	10	10	8	25	25	Тест, Задание
5	10	Раздел 2. Порядок создания проектов в редакторе Unreal Engine.	27	10	10	17	25	25	Тест, Задание
5	10	Раздел 3. Основные классы и методы работы в редакторе Unreal Engine.	30	16	16	14	25	25	Тест, Задание
5	10	Раздел 4. Изучение интерфейса и методов управления анимацией.	33	15	15	18	25	25	Тест, Задание
Всего за 10 семестр			108	51	51	57	100	100	
Всего по дисциплине			108	51	51	57	100	100	

Критерии оценивания

ПК-93

- Вопросы открытого типа:*
- № 1 На каком языке программирования написан Unreal Engine?
 - № 2 Cube в Unreal Engine - это...?
 - № 3 Как называется стандартный тип переменных, которые сохраняют только одно из двух значений: true, false.
 - № 4 Как называется нода в функции класса, которая всегда указывает на текущий экземпляр класса?
 - № 5 Как называется метод, реагирующий на клик мыши по виджету?
 - № 6 Что такое материал в Unreal Engine?
 - № 7 Что такое коммит в Git?
 - № 8 Что такое LFS в Git?
 - № 9 Что такое Widgets в Unreal Engine?
 - № 10 Какие базовые формы (Shapes) Actors используются в Unreal Engine?
- Вопросы закрытого типа:*
- № 1 Как называется система визуального скриптинга в Unreal Engine?
 - 1. Blueprint
 - 2. Redprint
 - 3. Bluecode
 - 4. Redcode
 - № 2 Формула импульса
 - 1. импульс = масса тела * скорость тела
 - 2. импульс = масса тела * объём тела * скорость тела
 - 3. импульс = сила воздействия на тело * масса тела
 - 4. импульс = сила воздействия на тело * скорость тела
 - № 3 Как называется основная единица в UE, которая используется для создания геометрии мира?
 - 1. Mesh
 - 2. Smash
 - 3. Geometry Variable
 - 4. Node
 - № 4 Как называются объекты, отвечающие за такие события как вызовы функций, переменные и т.п., которые могут использоваться в графах и системе визуального скриптинга?
 - 1. Nodes
 - 2. Events
 - 3. FunctionCalls
 - 4. Variables
 - № 5 Как называется любой объект, который может быть помещен на уровень? К примеру, камера или место старта игрока.
 - 1. Actors
 - 2. Pawns

- | | |
|------|---|
| | 3. Pins |
| | 4. Nodes |
| № 6 | Как называется нода, которая срабатывает при запуске программы? |
| | 1. BeginPlay |
| | 2. BeginScene |
| | 3. StartNode |
| | 4. StartPlay |
| № 7 | Как называется самый базовый класс в Unreal Engine? По сути то, из чего строят все остальное. |
| | 1. Objects |
| | 2. Pawns |
| | 3. Components |
| | 4. Variables |
| № 8 | Как называется нода, отвечающая за создание импульса к объекту |
| | 1. Add Impulse |
| | 2. Create Impulse |
| | 3. Change Impulse |
| | 4. Impulse Event |
| № 9 | Что нужно включить у объекта, чтобы на него воздействовала гравитация? |
| | 1. Enable gravity |
| | 2. Simulate gravity |
| | 3. Gravity on |
| | 4. Gravity events |
| № 10 | Что нужно включить у объекта, чтобы для него стала работать симуляция физики? |
| | 1. Simulate Physics |
| | 2. Enable Physics |
| | 3. Physics on |
| | 4. Physics events |

ПСК-2.9

Вопросы открытого типа:

- | | |
|------|--|
| № 1 | Как называются функция класса, которые всегда вызываются для конкретного экземпляра? |
| № 2 | Как создать новую ветку в Git? |
| № 3 | Как откатить изменения в определенном файле в Git? |
| № 4 | Какой инструмент используется для создания анимации в Unreal Engine? |
| № 5 | Из чего состоит тип переменных Vector в Unreal Engine? |
| № 6 | Какие 3 состояния есть у файла в системе git? |
| № 7 | Из каких векторов состоит Transform в Unreal Engine? |
| № 8 | В чем разница между Blueprint Nodes и Blueprint Functions? |
| № 9 | Какова основная цель использования Blueprints в Unreal Engine? |
| № 10 | Можно ли использовать Blueprints в Unreal Engine для модульного тестирования? |

Вопросы закрытого типа:

- | | |
|-----|---|
| № 1 | Какой префикс рекомендуется для именования создаваемых Blueprint классов? |
|-----|---|

1. BP_
 2. M_
 3. S_
 4. PS_
- № 2 Как называется функционал создания нового Blueprint класса из объекта на сцене?
1. Convert Selection to Blueprint Class
 2. Create Selection from Blueprint Class
 3. Convert Map to Blueprint Class
 4. Create Blueprint Class
- № 3 Как называются функции в Blueprint у которых нет видимых эффектов и есть возвращаемые значения?
1. Pure functions
 2. Simple functions
 3. Return functions
 4. Top functions
- № 4 Как удалить файл из репозитория Git?
1. git rm
 2. git add
 3. git commit -m "remove file"
 4. git push origin master
- № 5 Как создать тег в Git?
1. git tag
 2. git branch
 3. git checkout
 4. git merge
- № 6 Как проверить состояние репозитория в Git?
1. git status
 2. git reset
 3. git change
 4. git pull
- № 7 Кто создал git?
1. Линус Торвальдс
 2. Ричард Столлман
 3. Эрик Реймонд
 4. Деннис Ритчи
- № 8 Как называется нода, которую можно использовать для отладки "принтами"?
1. Print String

2. Print chars
3. Show Strings
4. Print Debugs
- № 9 Как называется нода, которая возвращает X-вектор выбранного Actor?
1. Get Actor Forward Vector
2. Get Actor Right Vector
3. Get Actor Jump vector
4. Get Actor Zero Vector
- № 10 Как называется нода которая создаёт Actors на сцене во время исполнения?
1. SpawnActor
2. MoveActor
3. DeleteActor
4. VariableActor