Disynergy
Страница материала ↗
EXQT
Готовые ответы — на EXQT
Доступ к ответам приобретается отдельно.
Найти ответы ↗

УНИВЕРСИТЕТ СИНЕРГИЯ

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ «СИНЕРГИЯ»

Факультет Информационных технологий
(наименование факультета/ института)

Направление подготовки /специальность: 09.03.02 Информационные системы и технологии
(код и наименование направления подготовки /специальности)

Профиль/специализация: Разработка компьютерных игр, дополненной и виртуальной _____
(наименование профиля/специализации)

реальности

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
Информационных технологий
Университета «Синергия»

Захаров
_____ А.В. Захаров
(подпись) И.О. Фамилия)

ИНДИВИДУАЛЬНОЕ ЗАДАНИЕ НА ПРОИЗВОДСТВЕННУЮ ПРАКТИКУ
(вид практики)

Технологическая (проектно-технологическая) практика
(тип практики)

обучающегося группы_____ _____.
(Шифр и № группы) (Ф.И.О. обучающегося)

Место прохождения практики:

_____
(наименование Профильной организации/ профильного структурного подразделения Образовательной организации)

Срок прохождения практики: с «___» _____ 20__ г. по «__» _____20__ г.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

Содержание индивидуального задания на практику:

№ п/п	Виды работ
1.	Инструктаж по соблюдению правил противопожарной безопасности, правил охраны труда, техники безопасности, санитарно-эпидемиологических правил и гигиенических нормативов.
2.	Выполнение определенных практических кейсов-задач, необходимых для оценки умений, навыков и (или) опыта деятельности по итогам производственной практики (технологической (проектно-технологической) практики) (вид практики, тип практики)
	Критерии оценивания выполнения заданий по практике: каждая кейс-задача состоит из 5-ти подзадач – каждая подзадача может быть оценена от 0 до 2 баллов (0 баллов – отсутствует ответ, 2 балла – полностью выполненное задание, 1 балл – в зависимости от недочетов (полноты) в ответе на подзадачу). Итого общее количество баллов, которое можно заработать за выполнение одной кейс-задачи составляет 10 баллов. Минимальное количество баллов, которое необходимо набрать для получения положительной оценки по практике составляет 50 баллов.
2.1.	**Кейс-задача № 1. Создание Концепт-документа** ***Описание ситуации.*** На первоначальном этапе разработки компьютерной игры следует определиться с основными моментами, которые будут учитываться при дальнейшем прототипировании. На основании данных, определяющих стиль и дальнейшее видение игры составляется концепт-документ, служащий одновременно и отправной точкой для разработки более подробного описания содержания игры и визитной карточкой для представления игрового проекта более широкой публике в качестве анонса. ***Проблема.*** Выбранный жанр и предварительные инструментарии для последующей разработки требуют первоначального описания игры. ***Ключевое задание.*** Разработать полноценный концепт-документ для вашей оригинальной игры. *Подзадача 1.* Создание описания общей информации о проекте 1. Разработать первоначальное или рабочее название игры. 2. Выбрать игровой жанр, аргументировать, почему Ваша игра относится именно к данному жанру. В случае совмещения жанров игр, указать какие особенности будут указывать на принадлежность к тому или иному жанру. 3. Указать целевую аудиторию Вашей игры с обязательной аргументацией выбора (не возрастное ограничение, а именно целевую аудиторию). 4. Указать основную целевую платформу, для размещения игрового проекта, с обязательной аргументацией выбора *Подзадача 2.* Разработка нарративной составляющей игры 1. Разработать и описать краткое содержание сюжета игры. 2. Создать описание сеттинга и лора игры. 3. Разработать и описать миростроение игры. *Подзадача 3.* Разработка игрового персонажа 1. На основании предложенного сеттинга и базового лора игры создать описание игрового персонажа. 2. Разработать первоначальные задачи для персонажа. *Подзадача 4.* Создание технического задания для АРТ-отдела 1. На основании предыдущих подзадач разработать технические задания для художников с использованием референсов (при использовании ИИ необходимо указать платформу генерации изображения и промты для генерации). 2. ТЗ должны быть раздельными для персонажей, окружения и других игровых элементов *Подзадача 5.* Создание описания музыкального и звукового сопровождения

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ
	1. Описание звукового оформления (музыка, звуковые эффекты). 2. Стиль музыки (атмосферная, динамичная, эпическая). 3. Взаимодействие звука с игровым процессом (например, звуки при взаимодействии с объектами). При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.
2.2.	**Кейс-задача № 2. Создание геймдизайндокумента** ***Описание ситуации.*** На основании выбора игрового жанра, платформы для размещения и основной концепции следующим шагом в проектировании игрового продукта является создание единого документа, включающего в себя подробное описание всех взаимодействующих компонентов. Такой документ постоянно дорабатывается в процессе прототипирования игрового продукта. Первоначальный состав такого документа должен включать те основные компоненты, на которые акцентируется внимание. Такой документ позволяет лучше взаимодействовать в команде и придерживаться ключевой концепции. ***Проблема.*** Первоначальная концепция игры не раскрывает особенности игры, не учитывает ряд ключевых особенностей жанра, не обладает механиками взаимодействия персонажей и не позволяет создать первоначальный прототип. ***Ключевое задание.*** Разработать полноценный геймдизайндокумент (GDD) для вашей оригинальной игры. *Подзадача 1.* Разработка игровых персонажей 1. Разработать характеристики и систему изменений их значений для главных персонажей (жизнь, урон, защита, способы атаки и т.п.). 2. Разработать характеристики и систему изменений их значений для врагов и NPC (жизнь, урон, защита, способы атаки и т.п.). *Подзадача 2.* Разработка игровых механик 1. Разработать основные механики (например, управление персонажем, взаимодействие с объектами, боевая система). 2. Разработать уникальные механики (что отличает вашу игру от других?). 3. Разработать примеры взаимодействий (как игрок будет взаимодействовать с миром и NPC). *Подзадача 3.* Разработка окружения и уровней 1. Создать описание различных уровней или локаций (тематика, атмосфера, особенности). 2. Создать элементы окружения (объекты, с которыми игрок может взаимодействовать). 3. Создать концепты уровней (следует добавить карты или скетчи, можно сгенерированные с помощью ИИ). *Подзадача 4.* Разработка интерфейса пользователя 1. Создать подробное описание основных элементов интерфейса (меню, индикаторы здоровья, ресурсы). 2. Разработать стиль и оформление интерфейса (цветовая палитра, шрифты). 3. Предоставить примеры экранов (главное меню, игровой экран, экран паузы). *Подзадача 5.* Прототипирование игровых механик 1. Используя игровой движок и стандартное представление объектов в нем (без учета графики игры, но с определением жанра). 2. Создать и продемонстрировать работу одной из механик. 3. В качестве результата использовать скриншоты (не менее 3) с рабочего экрана в игровом движке, а также скриншот системы нодов для механики или программного кода. При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.
2.3.	**Кейс-задача № 3. Прототипирование Игровых механик** ***Описание ситуации.*** При наличии уникальных механик в игре, для их дальнейшего использования часто необходимо проверять их на работоспособность и возможность взаимодействия как с остальными механиками

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ
	(баланс механик), так и с отдельными игровыми объектами в прототипе. ***Проблема.*** Разработанная концепция игровой механики должна быть проверена на работоспособность для дальнейшей доработки. ***Ключевое задание.*** В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, разработать в выбранном Вами игровом движке выполнение игровой механики. *Подзадача 1.* Исследование и выбор технологии 1. Изучите задание и определите основные цели проекта. 2. Составьте список требований и функциональных возможностей, которые должны быть реализованы. 3. Определите необходимые ресурсы (инструменты, технологии, материалы). *Подзадача 2.* Планирование и проектирование игровой механики 1. Создайте документ с описанием механики, включая: • Цели механики и ее влияние на игровой процесс. • Правила и ограничения, связанные с механикой. • Примеры использования механики в игре. 2. Разработайте прототип механики с использованием выбранного игрового движка (например, Unity, Unreal Engine). *Подзадача 3.* Прототипирование игровой механики 1. Создайте базовую реализацию механики в виде прототипа. 2. Используйте временные графические элементы и модели для демонстрации механики. *Подзадача 4.* Тестирование работы игровой механики 1. Проведите тестирование игры на наличие ошибок и проблем с производительностью. 2. Проанализируйте результаты тестов и определите, какие аспекты механики требуют доработки. 3. Внесите изменения и повторно протестируйте механику *Подзадача 5.* Создание презентации работы игровой механики 1. Создайте ключевые скриншоты, демонстрирующие выполнение уникальной механики из рабочего окна игрового движка. 2. Создайте скриншоты системы визуального программирования или кода механики 3. Используйте полученные скриншоты с добавлением описания их работы для формирования презентации в формате PDF 4. Слайды презентации прикрепите к содержанию отчета по данной кейс-задаче 5. Разместите проект или видеозахват его работы на облачном хранилище и прикрепите ссылку к отчету по данному заданию. При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями. ***Приложение к кейс-заданию:*** **Варианты для разработки игровой механики** **Принцип выбора варианта:** номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

Номер варианта	Указание жанра и уникальной механики
1	Платформер: Механика двойного прыжка с возможностью временного замедления.
2	Выживание: Система "психологического состояния" персонажа, влияющая на его способности.
3	Шутер: "Система укрытий", где игроки могут строить укрытия на лету.
4	Файтинг: "Механика времени", позволяющая игрокам замедлять время для выполнения комбо.
5	Приключенческая игра: "Система крафта", позволяющая создавать уникальные предметы.
6	Головоломка: Механика "цветовых комбинаций", где игроки решают задачи, комбинируя цвета.
7	Платформер: "Система временных ловушек", где игроки могут создавать временные препятствия.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ	
	8	Научная фантастика: "Система квантовых перемещений", позволяющая игрокам перемещаться между измерениями.
	9	Выживание: "Система погоды", влияющая на поведение персонажа и окружающей среды.
	10	Платформер: Система "гравитационных полей", позволяющая изменять направление гравитации.
	11	Выживание: "Система ресурсов", где игроки должны собирать и управлять ресурсами для выживания.
	12	Симулятор: "Система управления временем", позволяющая игрокам замедлять или ускорять время.
	13	Файтинг: "Механика контратак", где игроки могут отразить атаки противника в определенный момент.
	14	Выживание: "Механика взаимодействия с животными", где игроки могут приручать животных.
	15	Научная фантастика: "Механика кибернетических имплантов", позволяющая улучшать персонажа.
	16	Платформер: "Динамическое окружение", где уровни изменяются в зависимости от действий игрока.
	17	Шутер: "Механика специализаций", где игроки могут выбирать уникальные навыки для своего оружия.
	18	Файтинг: "Система настроения", где эмоции персонажа влияют на его способности.
	19	Выживание: "Система здоровья", где игроки должны следить за физическим и психическим состоянием.
	20	Шутер: "Система модификаций", позволяющая кастомизировать оружие и способности.
	21	Головоломка: "Механика пространственной манипуляции", где игроки могут изменять структуру уровней.
	22	Платформер: "Система взаимодействия с природой", где игроки используют элементы окружающей среды для решения задач.
	23	RPG: "Механика проклятий", где игроки могут накладывать проклятия на врагов или себя.
	24	Шутер: "Механика разрушения", позволяющая разрушать окружение для создания стратегических преимуществ.
	25	Приключенческая игра: "Механика поиска предметов", где игроки должны находить и использовать предметы для продвижения.
	26	Стратегия в реальном времени (RTS): внедрить систему командных команд, позволяющую управлять группами юнитов с индивидуальными тактиками и автоматическими действиями.
	27	Приключенческая игра / Адвенчур: Реализовать механику "следопыта" — автоматическое запоминание пройденных путей и подсказки для поиска новых маршрутов.
	28	Файтинг: "Система динамических арен", где окружение меняется во время боя.
	29	Платформер: Реализовать механику "разделения персонажа" — возможность разделять героя на несколько частей для решения головоломок или боя.
	30	Экшн / Шутер: Внедрить систему "переключения режимов стрельбы" (например, точечная стрельба, залп, автоматическая), которая меняется в реальном времени для тактического преимущества.
	31	Файтинг: "Механика улучшения навыков", где игроки могут развивать способности персонажа через бои.
2.4.	**Кейс-задача № 4. Создание прототипа игры с использованием Игрового движка** ***Описание ситуации.*** Для формирования основного представления об игре необходимо составить прототип игры. Демонстрация тех или иных механик игры позволяет оценить, как будут они выглядеть в игровом процессе. На данном этапе обычно используют базовые компоненты игровых движков, которые позволяют оценить взаимодействие отдельных игровых элементов без использования графической составляющей игры, что в дальнейшем позволяет оценить их работоспособность и	

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>
осуществить баланс между механиками.
Проблема.
Выбранный жанр игры должен быть представлен в качестве рабочего прототипа без использования конечной графики.
Ключевое задание.
В соответствии с вариантом, представленном в приложении к данной кейс-задаче, разработать в выбранном Вами игровом движке прототип игрового продукта.
Подзадача 1. Исследование и выбор технологии
1. Изучите задание и определите основные цели проекта.
2. Составьте список требований и функциональных возможностей, которые должны быть реализованы.
3. Определите необходимые ресурсы (инструменты, технологии, материалы).
4. Изучите доступные игровые движки, инструменты и библиотеки, подходящие для выполнения задания.
5. Выберите движок и технологии, которые будут использоваться (например, Unity, Unreal Engine, Godot).
Подзадача 2. Разработка прототипа
1. Начните с создания простого прототипа, чтобы протестировать основные механики игры.
2. Используйте базовые графические элементы и временные модели.
Подзадача 3. Разработка игрового механик
1. Реализуйте основные механики игры, такие как управление персонажем, физика, столкновения и взаимодействия.
2. Протестируйте каждую механику, чтобы убедиться в ее работоспособности.
Подзадача 4. Тестирование прототипа игрового проекта
1. Проведите тестирование игры на наличие ошибок и проблем с производительностью.
2. Проанализируйте результаты тестов и внесите необходимые изменения.
Подзадача 5. Создание презентации прототипа игрового проекта
1. Создайте ключевые скриншоты, демонстрирующие выполнение основных механик из рабочего окна игрового движка.
2. Создайте при необходимости скриншоты системы визуального программирования или кода механик
3. Используйте полученные скриншоты с добавлением описания их работы для формирования презентации в формате PDF
4. Слайды презентации прикрепите к содержанию отчета по данной кейс-задаче
5. Разместите проект или видеозахват его работы на облачном хранилище и прикрепите ссылку к отчету по данному заданию.
При добавлении скриншота необходимо разместить на нем пометки и отдельно в тексте отчета написать комментарии к пометкам с разъяснениями.

Приложение к кейс-заданию:
Варианты для разработки прототипа игры
Принцип выбора варианта: номер варианта соответствует дате рождения обучающегося.

<table>
<tr><th>Номер варианта</th><th>Описание задания для выполнения прототипа в игровом движке</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Создание простого 2D-платформера: Разработайте базовую игру, в которой игрок управляет персонажем, прыгающим по платформам.</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Искусственный интеллект (AI) в шутере от первого лица: Реализуйте простого врага с базовым AI, который будет следовать за игроком.</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Система квестов в жанре RPG: Разработайте систему квестов, которая позволяет игроку выполнять задачи и получать награды.</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Кастомизация персонажа в жанре RPG: Реализуйте систему кастомизации для изменения внешнего вида персонажа.</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Создание системы инвентаря в жанре RPG: Разработайте систему инвентаря для управления предметами в игре.</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ
	6 Генерация уровней: Реализуйте алгоритм для случайной генерации уровней. 7 Система управления камерами в жанре гонок: Разработайте различные режимы камеры для вашей игры (первое/третье лицо). 8 Система диалогов: Разработайте систему диалогов с выбором ответов для взаимодействия с NPC. 9 Создание 2D-игры с использованием физики: Реализуйте 2D-игру, в которой используются физические взаимодействия между объектами. 10 Система погоды: Реализуйте систему динамической погоды, которая влияет на игровой процесс. 11 Система крафта: Разработайте систему крафта, позволяющую игрокам создавать предметы. 12 Реализация системы здоровья в жанре fighting: Создайте систему здоровья для персонажей, включая механики получения урона и исцеления. 13 Система лута: Разработайте систему случайного выпадения предметов. 14 Создание редактора уровней в жанре стратегий: Реализуйте простой редактор уровней для вашей игры. 15 Реализуйте систему сбора различных предметов с перемещением их в инвентарь для игры от третьего лица 16 Создайте простую карту уровня с препятствиями для жанра 3D-платформер. 17 Создайте интерфейс HUD с отображением очков и здоровья. 18 Реализуйте систему телепортации между уровнями. 19 Создайте эффект разрушения объектов при столкновениях. 20 Эффект джедая в шутере от первого лица. Реализуйте систему дистанционного перемещения объектов по сцене по нажатию кнопки. 21 Реализуйте систему подсчёта времени прохождения уровня. 22 Реализуйте систему выбора оружия или предметов у персонажа во время игры. 23 Создайте простую карту уровня с препятствиями для жанра шутер от первого лица. 24 Реализуйте систему динамического появления врагов в зависимости от прогресса игрока. 25 Создайте сцену с эффектом "размытия" при получении урона или повреждении. 26 Создайте сцену с динамическим изменением ландшафта (например, разрушение стен). 27 Настройте взаимодействие объектов через скрипты: например, открытие дверей при подходе игрока. 28 Создайте сцену с эффектами разрушения зданий или объектов при взрывах или столкновениях. 29 Создайте прототип системы квестов или миссий внутри игрового мира. 30 Реализуйте механику взаимодействия NPC между собой по сценариям (например, диалоги или совместные действия). 31 Создайте сцену с эффектами "пульсации" и "мигания", чтобы привлечь внимание к важным объектам или зонам.
2.5.	**Кейс-задача № 5.** ***Описание ситуации*** Инди команда занимается разработкой многопользовательской браузерной онлайн игры в жанре стратегии и градостроительства. Основная цель игры состоит в постройке, улучшении и развитии города. Все ресурсы добываются игроком с построенных зданий. Для постройки зданий имеется территория, поделенная на тайлы, размер каждого строения указывается количестве тайлов по горизонтали и вертикали. Для постройки зданий (за исключением первого центрального здания) необходимо потратить определенное количество ресурсов. Жители могут быть задействованы для работы в определенных строениях. Жители должны потреблять ресурс – еда, расход 1 еда в минуту на жителя. На первоначальном этапе доступны: центральное здание (дающие ресурс – монеты, первоначально 1 монета в минуту + по 1 монете в минуту за каждого жителя), жилые постройки (дающие ресурс – 10 жителей, стоимость 10 монет), лесопилка (дающее ресурс – 1 дерево в минуту, стоимость 20 монет и зарезервированный 1 житель), добыча камня (дающее ресурс – 1 камень в минуту, стоимость 20 монет, 10 дерево и 1 зарезервированный житель), добыча руды (дающее ресурс – 1 руда в минуту, стоимость 20 монет, 10 дерево и 1 зарезервированный житель), плавильня (дающая ресурс – 1 железо в минуту, стоимость 20 монет, 1 дерево в минуту, 3 руды в минуту и 2 зарезервированных жителя), ферма (дающая ресурс – 10

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

<table>
<tr><th>№ п/п</th><th>Виды работ</th></tr>
<tr><td></td><td>еда в минуту, стоимость 10 монет, 10 дерево и 2 зарезервированных жителя), склад (предназначено для хранения определенного вида ресурса, объем 100 единиц ресурса, расход 20 монет, 10 дерево, 10 камень, 10 железо и 1 зарезервированный житель, который занимается переносом ресурса 1 единиц в минуту). В каждом строении может храниться не более 10 единиц ресурса (за исключением центрального здания и складов), при накоплении большего числа производство ресурса прекращается. На первоначальном уровне все строения занимают площадь размером 2 на 2 тайла. В случае отсутствия достаточного количества еды для жителей запускается механика голода – каждые 5 минут умирает один из жителей (начиная с незадействованных в строениях, далее по степени важности носильщик, сталевар, шахтер, каменотес, лесоруб, фермер).
Проблема.
Отсутствуют технологии развития города, способы повышения уровня зданий и производительность строений. Нет описания развития технологий и принципа перехода на новый уровень. Нет технологий взаимодействия с другими игроками, в том числе в военной сфере. Не осуществлен баланс между ресурсами, свободными и занятыми жителями.
Ключевое задание.
В соответствии с приложением к кейс-заданию в индивидуальном порядке разработать порядок повышения уровня здания, его производительность, рост технологии. Разработать способ получения и развития военной сферы.
Подзадача 1.
Исходя из варианта задания разработать улучшения ресурсного строения как на протяжении текущей эпохи (2 улучшения по производительности, темпу производства или объемам на усмотрение разработчика), так и на ближайшие 2 эпохи (изменение качества ресурса, его вида, количества задействованных жителей, требований к улучшению и т.п.).
Подзадача 2.
В соответствии с вариантом задания разработать требования к получению военного строения и военного юнита, его военные характеристики, взаимодействия с другими военными юнитами (баланс военных юнитов). Описать способ осуществления военных столкновений (пошаговые сражения на отдельных полях-локациях или сражения в реальном времени на территориях города и прилегающих локациях). Рассмотреть требования к технологии изменения характеристик выбранных военных юнитов с переходом на новый уровень (эпоху)
Подзадача 3.
Составить техническое задание для художников по внешнему виду строений, ресурсов, задействованных жителей (по профессии), военных строений и военных юнитов с описанием изменений в зависимости от эпохи и приведением референсов (в случае использования генерации изображений-референсов указывать источник и описание промта).
Подзадача 4.
Разработать дерево изменений технологических навыков, связанных с производственной постройкой в соответствии с Вашим вариантом. Для изменения каждого навыка необходимо указать стоимость улучшения в ресурсах и по времени.
Подзадача 5.
Учитывая многопользовательский онлайн режим игры предложите способы получения прибыли (донат) на основе производственных и военных строений Вашего варианта.
Приложение к кейс-заданию.
Используйте уточнения к заданиям в соответствии с таблицей.
<table>
<tr><td>Номер варианта</td><td>Название строения/получаемого ресурса</td><td>Название военного строения/получаемого юнита</td></tr>
<tr><td>1</td><td>Жилые постройки/житель</td><td>Казарма/воин ближнего боя</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Лесопилка/лесоруб</td><td>Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Добыча камня/каменотес</td><td>Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)</td></tr>
<tr><td>4</td><td>Добыча руды/шахтер</td><td>Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Плавильня/сталевар</td><td>Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения
Нажмите на мессенджер, чтобы написать
Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗
+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер
disynergy.ru

№ п/п	Виды работ		
	6	Ферма/фермер	Казарма/воин ближнего боя
	7	Склад/ носильщик	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
	8	Жилые постройки/житель	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
	9	Лесопилка/лесоруб	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
	10	Добыча камня/каменотес	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
	11	Добыча руды/шахтер	Казарма/воин ближнего боя
	12	Плавильня/сталевар	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
	13	Ферма/фермер	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
	14	Склад/ носильщик	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
	15	Жилые постройки/житель	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
	16	Лесопилка/лесоруб	Казарма/воин ближнего боя
	17	Добыча камня/каменотес	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
	18	Добыча руды/шахтер	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
	19	Плавильня/сталевар	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
	20	Ферма/фермер	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
	21	Склад/ носильщик	Казарма/воин ближнего боя
	22	Жилые постройки/житель	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
	23	Лесопилка/лесоруб	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
	24	Добыча камня/каменотес	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
	25	Добыча руды/шахтер	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
	26	Плавильня/сталевар	Казарма/воин ближнего боя
	27	Ферма/фермер	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
	28	Склад/ носильщик	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
	29	Жилые постройки/житель	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
	30	Лесопилка/лесоруб	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
	31	Добыча камня/каменотес	Казарма/воин ближнего боя
	32	Добыча руды/шахтер	Конюшня/всадник (быстрый воин боя на средней дистанции)
	33	Плавильня/сталевар	Оружейная/тяжелый воин ближнего боя (усиленный)
	34	Ферма/фермер	Стрельбище/лучник (воин дальнего боя)
	35	Склад/ носильщик	Осадные орудия/оружие дальнего боя (усиленное)
3.	Систематизация собранного нормативного и фактического материала.		
4.	Оформление отчета о прохождении практики.		
5.	Защита отчета по практике.		

Обучающий(ая)ся индивидуальное задание получил(а):

_____ _____

(Ф.И.О.) (Подпись)

«___»_____ 20__г.[1]

[1] В соответствии с календарным учебным графиком указывается дата первого дня практики.

Помогу с учебным заданием без предоплаты. Оплата после выполнения

Нажмите на мессенджер, чтобы написать

Telegram ↗ WhatsApp ↗ MAX ↗

+7 (924) 305-23-08 · Пишите в мессенджер disynergy.ru