

ДОДАТОК А

Звіт результатів перевірки на унікальність тексту в базі ХНУРЕ



Дата звіту 6/17/2025
Дата редагування ---



Звіт не був оцінений

Звіт подібності

метадані

Назва організації
Kharkiv National University of Radio Electronics
Заголовок
2025_Б_ПІ_ПЗПІ-21-6_Ткачов_А_О_скорочений
Автор
Науковий керівник / Експерт
Ткачов Артур Олегович Олена Олійник
підрозділ
каф. ПІ

Обсяг знайдених подібностей

Коефіцієнт подібності визначає, який відсоток тексту по відношенню до загального обсягу тексту було знайдено в різних джерелах. Зверніть увагу, що високі значення коефіцієнта не автоматично означають плагіат. Звіт має аналізувати компетентна / уповноважена особа.



КП 1

25

Довжина фрази для коефіцієнта подібності 2



КЦ

58917

Кількість символів

7533

Кількість слів

Тривога

У цьому розділі ви знайдете інформацію щодо текстових спотворень. Ці спотворення в тексті можуть говорити про МОЖЛИВІ маніпуляції в тексті. Спотворення в тексті можуть мати навмисний характер, але частіше характер технічних помилок при конвертації документа та його збереженні, тому ми рекомендуємо вам підходити до аналізу цього модуля відповідально. У разі виникнення запитань, просимо звертатися до нашої служби підтримки.

Заміна букв		0
Інтервали		0
Мікропробіли		0
Білі знаки		0
Парафрази (SmartMarks)		5

Подібності за списком джерел

Нижче наведений список джерел. В цьому списку є джерела із різних баз даних. Колір тексту означає в якому джерелі він був знайдений. Ці джерела і значення Коефіцієнту Подібності не відображають прямого плагіату. Необхідно відкрити кожне джерело і проаналізувати зміст і правильність оформлення джерела.

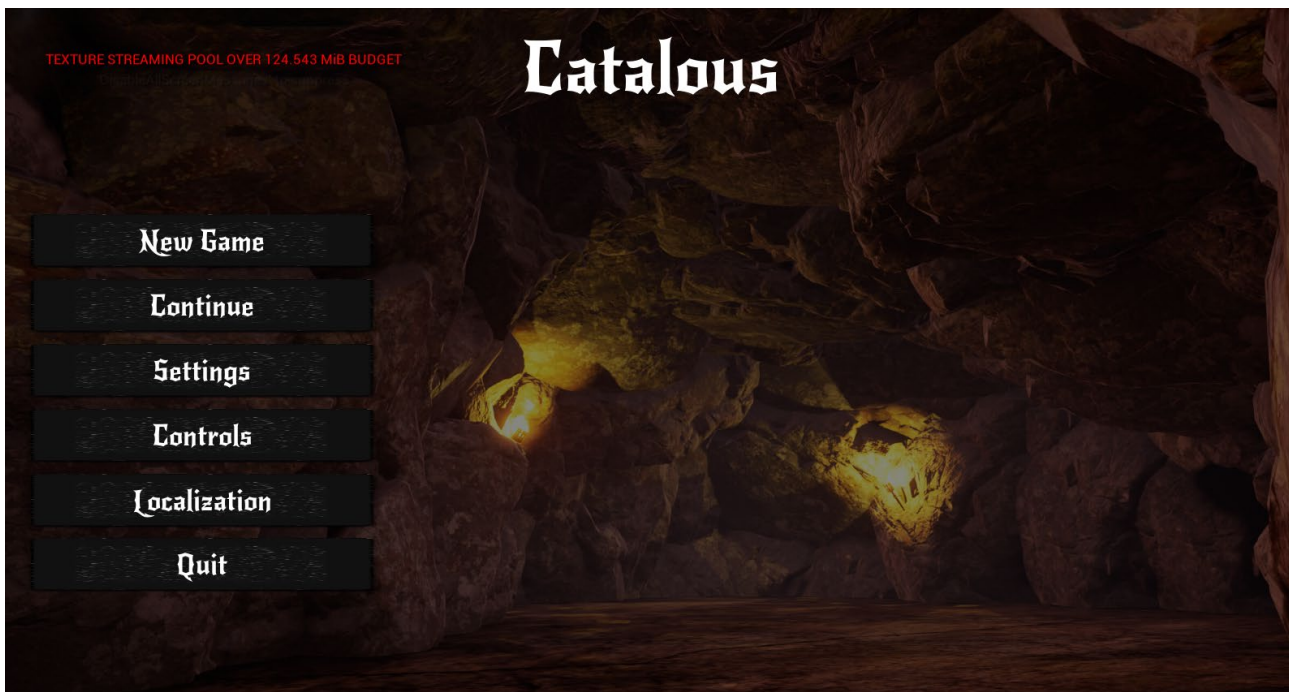
10 найдовших фраз		Копір тексту
ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	НАЗВА ТА АДРЕСА ДЖЕРЕЛА URL (НАЗВА БАЗИ)	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
1	https://openarchive.nure.ua/bitstreams/e84c9972-be3f-41bb-a499-69f315a08e4c/download	16 0.21 %
2	https://www.miastogier.pl/wymaganie-sprzetowe-pc-21008.html	12 0.16 %
3	https://openarchive.nure.ua/bitstreams/e84c9972-be3f-41bb-a499-69f315a08e4c/download	11 0.15 %
4	https://openarchive.nure.ua/bitstreams/e84c9972-be3f-41bb-a499-69f315a08e4c/download	9 0.12 %

5	2022_Б_ПІ_ПЗПІ_18_4_Біленко_Є_О 5/30/2024 Kharkiv National University of Radio Electronics (Kharkiv National University of Radio Electronics)	7 0.09 %
з бази даних RefBooks (0.00 %) ■		
ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
з домашньої бази даних (0.09 %) ■		
ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
1	2022_Б_ПІ_ПЗПІ_18_4_Біленко_Є_О 5/30/2024 Kharkiv National University of Radio Electronics (Kharkiv National University of Radio Electronics)	7 (1) 0.09 %
з програми обміну базами даних (0.00 %) ■		
ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗАГОЛОВОК	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
з Інтернету (0.64 %) ■		
ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ДЖЕРЕЛО URL	КІЛЬКІСТЬ ІДЕНТИЧНИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)
1	https://openarchive.nure.ua/bitstreams/e84c9972-be3f-41bb-a499-69f315a08e4c/download	36 (3) 0.48 %
2	https://www.miastogier.pl/wymagania-sprzetowe.pc.21008.html	12 (1) 0.16 %
Список прийнятих фрагментів (немає прийнятих фрагментів)		
ПОРЯДКОВИЙ НОМЕР	ЗМІСТ	КІЛЬКІСТЬ ОДНАКОВИХ СЛІВ (ФРАГМЕНТІВ)

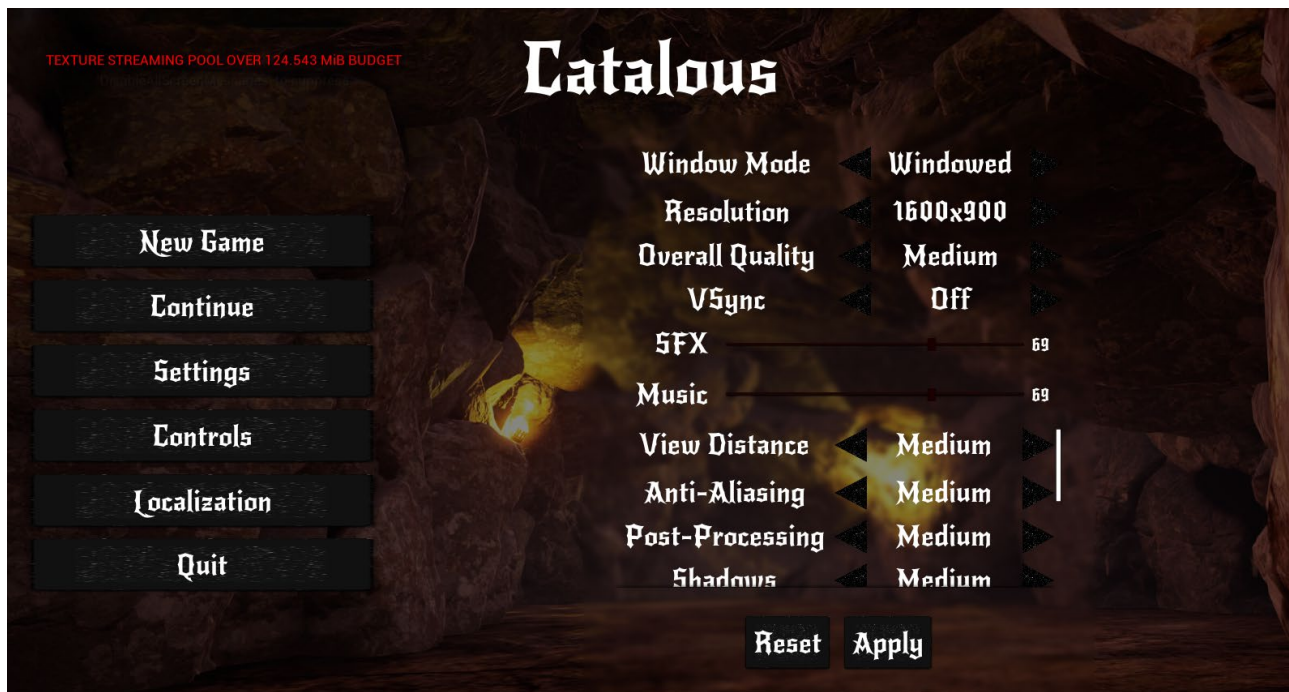
ДОДАТОК Б

Знімки екрану, що представляють реалізований користувацький інтерфейс

А.1 Головне меню



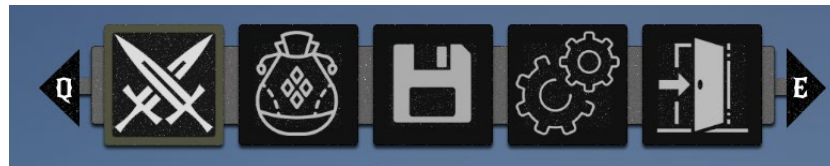
А.2 Головне меню. Налаштування



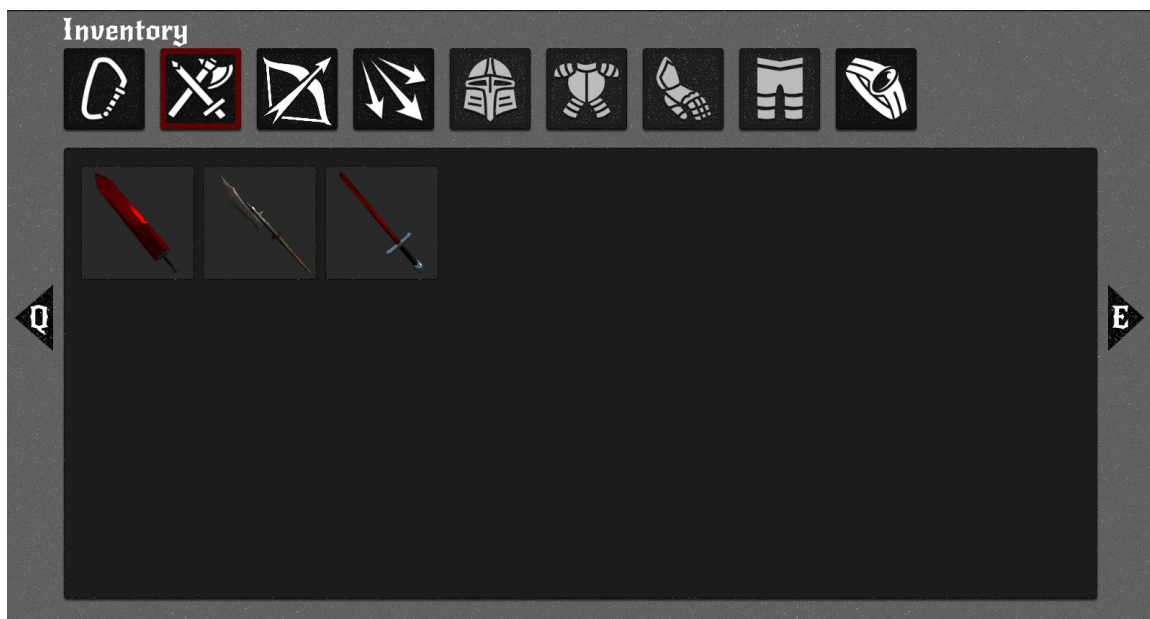
A.3 Игровой процесс. HUD



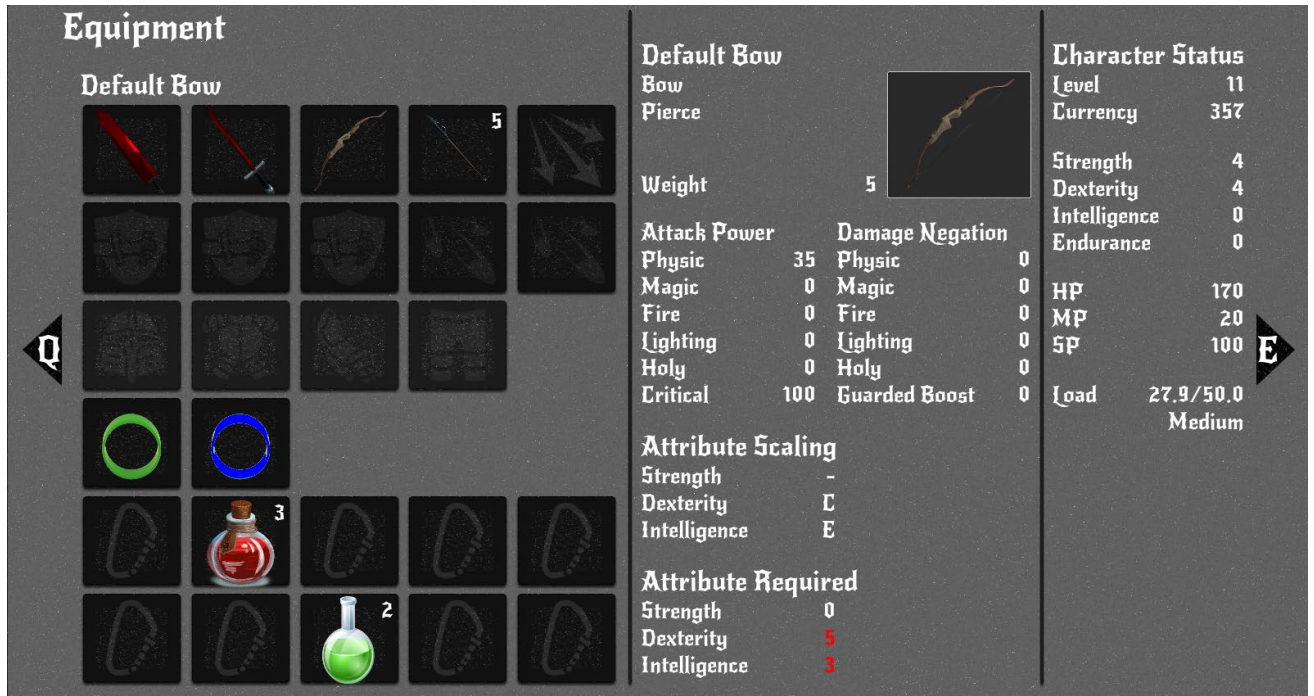
A.4 Игровой процесс. Меню паузы



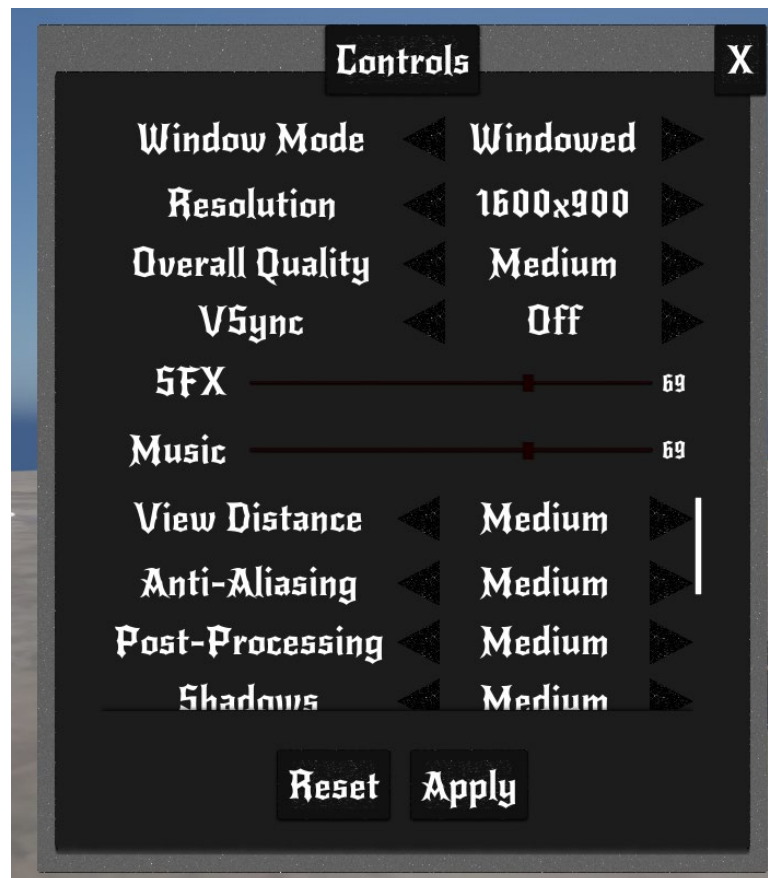
A.5 Меню паузы. Инвентар



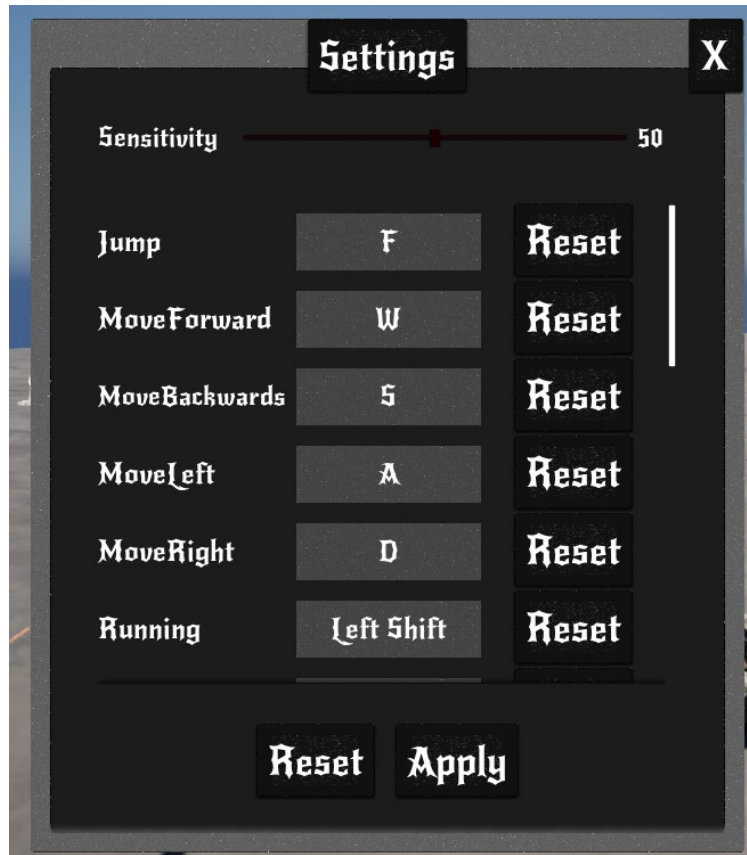
A.6 Меню паузи. Озброєння



A.7 Меню паузи. Налаштування



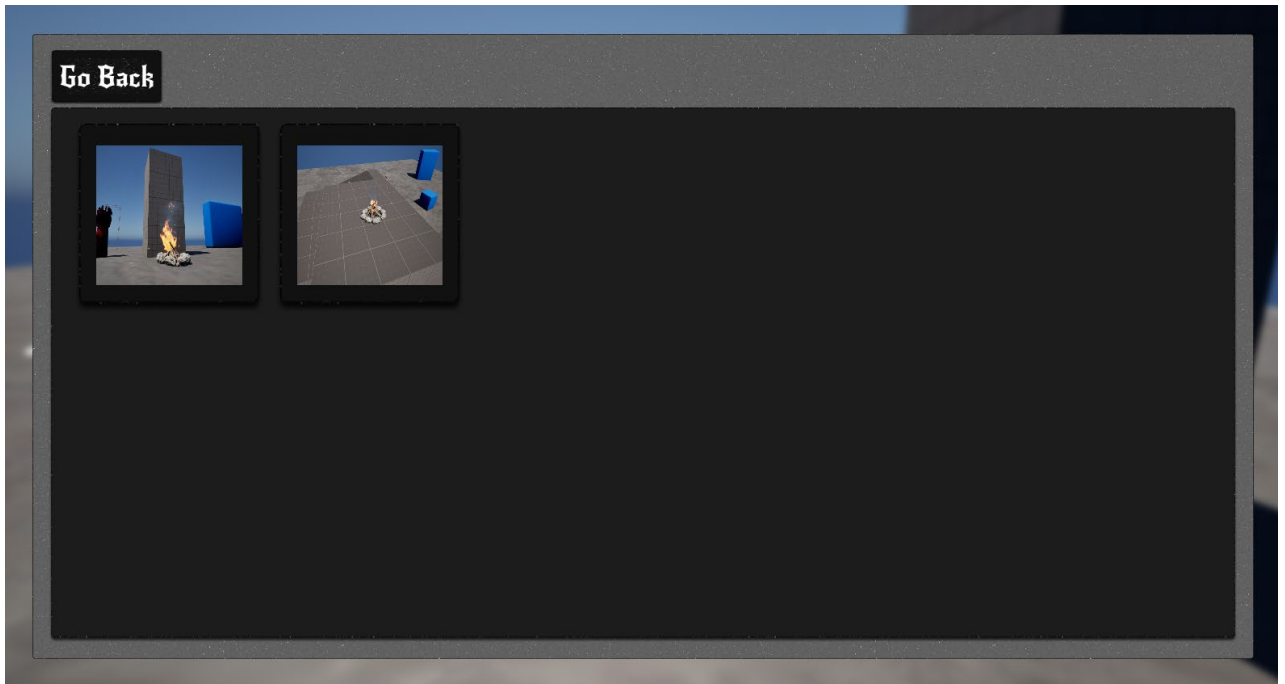
A.8 Меню паузи. Налаштування керування



A.9 Ігровий процес. Меню точки збереження



A.10 Меню точки збереження. Телепортація



A.11 Меню точки збереження. Підвищення рівня



ДОДАТОК В
Слайди презентації

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет радіоелектроніки

Кваліфікаційна робота бакалавра

Ігровий програмний застосунок в жанрі Action RPG, піджанр Souls-like. Бойова підсистема з елементами розвитку персонажу.

Виконав:
ст. гр. ПЗПІ-21-6
Ткачов А. О.

Науковий керівник:
к.т.н., доц.
Калиниченко О. В.

1

Зміст

- ❖ Проблема та мета
- ❖ Цікаві механіки Catalous
- ❖ Технології розробки
- ❖ Архітектура гри
- ❖ Бойова система
- ❖ Розробка ШІ
- ❖ Система покращення персонажа
- ❖ Можливості використання

2

Проблема та мета

Проблема

Високий поріг входу в Souls-like через незворотні рішення та гриндинг.

Мета

Створити гру з «полегшеною» складністю та механіками, що знижують стресс.

3

Цікаві механіки Catalous

- ❖ Перерозподіл очок покращення біля точок збереження;
- ❖ Відсутність відродження ворогів після збереження гравця;
- ❖ Адаптивний ШП (врахування відстані, складності атаки).

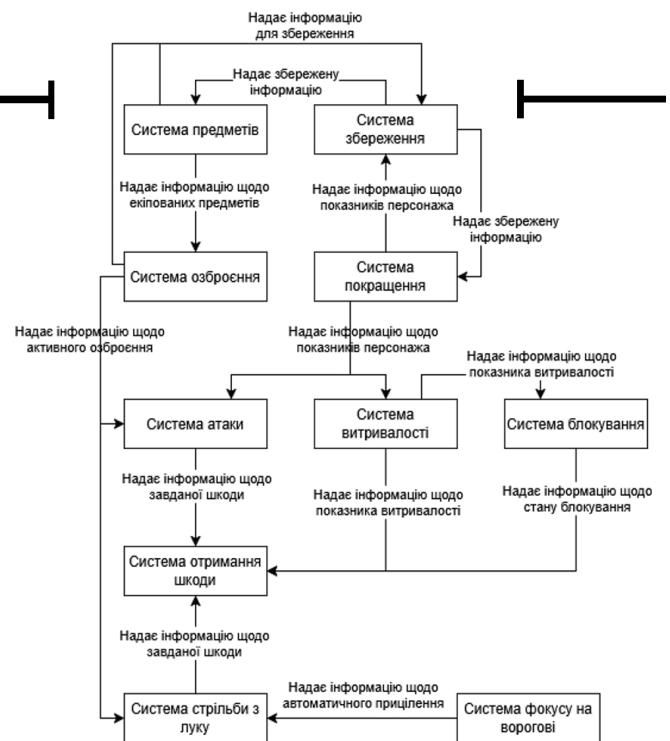
4



5

Архітектура гри складається з модульних компонентів, інтерфейсів, користувацьких інтерфейсів.

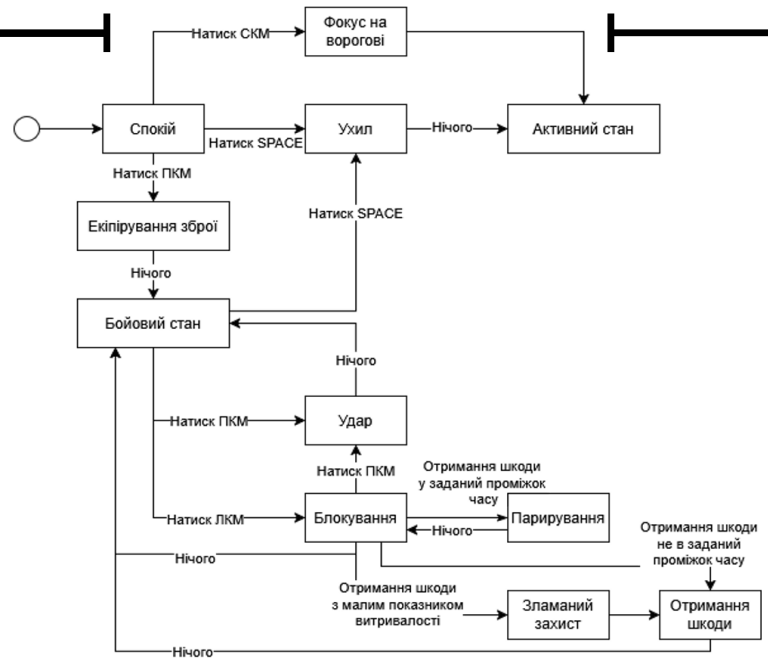
Найуживанішими компонентами є система збереження, атаки, шкоди та предметів.



6

Бойова система

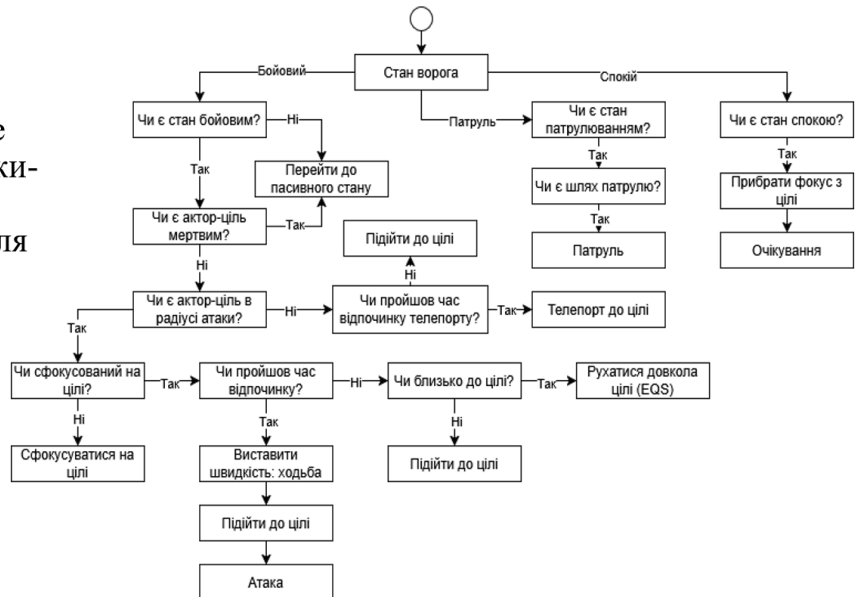
Гравець має вибір між атакою, блоком, парированням або ухиленням. Кожен вибір має різні наслідки, що забезпечують стратегічну глибину.



7

Розробка ШІ

ШІ використовують методику «ADRPD», що значить Attack-Delay-Rest-Probability-Distance (атака-затримка всередині атаки-перепочинок-вірогідність проведення атаки-дистанція для атаки)



8

Система покращення персонажа

S	–	6
A	–	5
B	–	4
C	–	3
D	–	2
E	–	1

Якщо меч із показником шкоди 50 матиме посилювач на силу А, то показник сили персонажа буде впливати на показник шкоди меча, посилюючи його від 50 до більшого значення, залежно від показника сили персонажа. Окрім того, зброя може мати обмеження – мінімальні характеристики для використання повного потенціалу зброї. Якщо зброя з показником шкоди 50 має обмеження в 10 очок сили, але персонаж має меншу кількість, зброя буде завдавати 25 шкоди.



9

Можливості використання

- ❖ Поточна реалізація: 1 рівень, 2 звичайних ворога та один бос. Реалізовані механіки атаки, блокування, парирування, використання та відновлення витривалості, завдання та отримання шкоди, комбо-атаки, сильні комбо-атаки, інвентар, спорядження, кільця, система стрільби з луку, ухиляння, зосередження на цілі, телепортація, поліпшення персонажа тощо.
- ❖ Перспективи: більше рівнів та ворогів, покращенні та вдосконалені існуючі механіки.

10