Автор: Охезин А.Д., Белова С.В., Дударева О.В.
22.04.2018 16:03 -

ОСНОВНЫЕ ПАРАДИГМЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ВИДЕОИГР

Охезин А.Д., Белова С.В. ассистент, Дударева О.В. к.ф.-м.н. ассистент

г. Бирск, ФГБОУ ВО Бирский филиал БашГУ

Парадигма программирования – это способ концептуализации, определяющий организацию вычислений и структурирование работы, выполняемой компьютером.

В разработке видеоигр, как и при разработке любой программы, могут использоваться различные парадигмы. В настоящее время самым распространенным является объектно-ориентированное программирование (ООП), однако этот метод имеет один недостаток – «хрупкий базовый класс». Этот недостаток заключается в том, что класс может иметь лишь один базовый класс. Поэтому необходимо тщательно разрабатывать архитектуру кода с использованием интерфейсов, делегатов и абстрактных классов.

В 1987 году Никлаус Вирт предложил паттерн написания блоков. Этот паттерн должен был решить недостаток ООП. Его суть заключается в том, что объект состоит из компонентов, которые компилируются отдельно друг от друга и подключаются динамически по мере необходимости. В дальнейшем эта парадигма получила название компонентно-ориентированное программирование (КОП)[1].

Автор: Охезин А.Д., Белова С.В., Дударева О.В.
22.04.2018 16:03 -

...

полный текст во вложении