

РОЛЬ І ВИКОРИСТАННЯ МАТЕМАТИКИ В КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРАХ

Бабій Є.А., студент; СумДУ, гр. ІТ- 52
Тищенко Д.В., студент; СумДУ, гр. ІТ- 52

За останні роки кіберспортивна дисципліна стрімко рвонула вперед. Тому зацікавленість у ній теж зросла. На сьогоднішній день молодь дуже стрімко розвивається й шукає для себе найбільш цікавий соціум, сферу, де вона буде почувати себе комфортно й отримувати задоволення. Однією з таких сфер є кіберспорт. Розглянемо дві досить відомі комп'ютерні ігри у світі : Dota 2 та Counter-Strike.

Дота 2 – стратегія 5х5, де гравцю дається 1 персонаж, якого впродовж гри він покращує, прокачує характеристики і тому подібне. Як саме гравець буде грати залежить від того, як швидко і правильно він буде приймати рішення про ту чи іншу дію. Випадків, де йому треба користуватися математичним знанням безліч: у кожного персонажа є фізична шкода, сила, спритність, інтелект, броня та швидкість руху, а також здібності, які наносять фізичну або магічну шкоду.

Гра Counter Strike – це онлайн шутер від першої особи, який вимагає концентрації на грі, швидкої реакції та холодного розрахунку: розрахунку фінансів у грі; вибір тактики боротьби у відповідності з грошовим становищем команди та особливостей навичок її членів і супротивників. Прикладом геометричних розрахунків є визначення траєкторії польоту гранати. Часто, від того, як ти кинеш її залежить результат раунду. Тому необхідно визначати коли і як кинути гранату, щоб виграти раунд. Всі приклади – це частинні випадки, а їх тисячі у відеоіграх, а таких ігор мільйони. Ці функції неодноразово робить майже кожний гравець по багато разів на одну гру.

Таким чином, ігри вдосконалюють грамотність, навчання, практичні і пізнавальні навички. Гравці можуть вивчити математику і статистику, стратегічне мислення, логічний висновок, і комплексну економіку під час гри, але, навіть, не усвідомити цього.

Керівник: Кравченко Ю.А, *ст.викладач*