

ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ИГРЫ «ВОРОШИЛОВСКИЙ СТРЕЛОК»

Е.И. Скворцова¹, А.С. Ягодкин¹, В.С. Шапкин¹

¹ФГБОУ ВО «Воронежский государственный лесотехнический университет
имени Г.Ф. Морозова»

Аннотация. В статье рассматривается описание основного оборудования, которое используется в игре «Ворошиловский стрелок». Обсуждается, какое оборудование лучше выбрать и кратко объясняются правила игры. Особое внимание уделяется выбору основных компонентов, такие как процесс, и подбор электрооборудования, которое помогает нам все соединить. Статья акцентирует внимание на полезности и интересности игры, которая может примениться как развитие эрудиции у студентов.

Ключевые слова: оперативная память, видеокарта, электрооборудование, кнопки, зумеры.

EQUIPMENT FOR THE GAME «VOROSHILOV SHOOTER»

E.I. Skvortsova¹, A.S. Yagodkin¹, D.M. Ohrimenko¹

¹Voronezh State University of Forestry and Technologies named after G.F. Morozov

Abstract. The article describes the basic equipment used in the game "Voroshilov Sharpshooter". It discusses which equipment is best to choose and briefly explains the rules of the game. Particular attention is paid to the choice of the main components, such as the process, and the selection of electrical equipment that helps us connect everything. The article focuses on the usefulness and interest of the game, which can be used as a development of erudition in students.

Keywords: RAM, video card, electrical equipment, buttons, buzzers.

Уникальная игра «Ворошиловский стрелок» сочетает в себе тактику, стратегию, работу в коллективе, а также блистание своей эрудицией. Для любой игры нужно необходимое оборудование. Именно оно способствует более глубокому погружению в игру. Давайте рассмотрим самое основное оборудование, которое используется в игре.

Самый первый элемент оборудования – процессор. Лучше всего выбирать многоядерные процессы, такие как Intel Core i7, они обрабатывают большие объемы данных. Эти процессоры являются вершиной достижения компании Intel. Этот процессор является четырехядерным. В процессоре есть движок, который занимается обработкой расчетов в реальном времени.

Следующий компонент оборудования игры – видеокарта. Она дает нам качественное графическое изображение игры. Самая оптимальная из них это NVIDIA GeForce RTX 3060, имеет мощную архитектуру Ampere, что обеспечивает ей преимущество по сравнению с другими моделями. Видеокарты создают реалистичные эффекты и обеспечивают плавный игровой процесс, что особенно важно во время игры.

Оперативная память должна быть для игры не менее 16 ГБ, объем который позволяет работать с большими массивами данных, сокращает время загрузки обеспечивает переход между различными задачами.

Накопители нужны для скорости загрузки и работы с данными. Лучше использовать SSD-накопители объемом от 512 ГБ для установки операционной системы. Это значительно улучшает работу. Для хранения больших объемов данных можно использовать HDD-накопители (жесткий диск), позволяет сохранять большие объемы данных.

Игровые движки самое важное, что есть в игре. Самые распространенные из них Unity, которые обеспечивают поддержку модульной системы компонентов. У Unity есть два преимущества: наличие визуальной среды разработки и поддержка между платформами.

Графические редакторы также играют важную роль, здесь можно использовать Adobe Photoshop для 2D-дизайна. Это поможет создать качественную анимацию для игры.

Для тестирования игры стоит рассмотреть игровую консоль, например Xbox или PlayStation. Это позволит использовать игру на различных мобильных устройствах, в том числе на мобильных устройствах.

По поводу электрооборудования здесь понадобится шар, патрон, лампочка, электрический звонок, кнопка, провода. Надо взять обычный провод, который на 220 вольт. Левый конец соединяем с лампочкой., которая соединена со звонком, а третью жилу выводим на заземление. Одна из жил, заканчивается кнопкой, которая выводится на корпус. На правом конце будет вилка.

В игре можно использовать различные типы электровзвонков:

–электромеханические звонки: простые устройства, когда цепь замыкается издается звук;

–зуммеры: издают шумный громкий звук, эти звонки больше подходя для игры;

–мелодичные звонки: устройства, которые проигрывают мелодии, тоже могут быть применены;

–сигнализации: могут включать световые индикаторы совместно со звуком, что придаст развлечения;

–беспроводные звонки: делают установку более мобильной, так как нет кучи проводов. Они могут работать на батарейках.

Для удобства может пригодиться не меньше двух удлинителей и четырех вилок.

Игра заключается в том, что одна команда играет против другой, давая ответы на вопросы. Каждый игровой модуль имеет свой цвет: синий, желтый, зеленый и красный. Ведущий начинает задавать вопросы из разных областей науки по одному вопросу. Система не пропускает нажатия два раза и фиксирует очередность. Если игрок знает ответ, он нажимает на кнопку, после чего раздается сигнал, что он нажал на кнопку. Если ответ верный, игрок соперник покидает игру. Главная задача, как можно быстрее выбить соперников из игры. Ведущий может давать информацию, немного подсказывая, чтобы приблизить игроков к ответу. Подсказывать нельзя, иначе игрок дисквалифицируется.

Если в течение двух минут команда не дала ответа, то из обеих команд удаляются по одному игроку.

Побеждает та команда в котором игрок остался в финале, а проигрывает та которая покинула игру.

Список литературы

1. Формализация верификации топологии и электрической схемы для систем автоматизированного проектирования / Т. В. Скворцова, К. В. Зольников, А. М. Плотников, И. В. Скоркин // Моделирование систем и процессов. – 2024. – Т. 17, № 3. – С. 61-70.

2. Система мониторинга и оповещения о проникновении на территорию биосферного заповедника / А. С. Ягодкин, А. В. Ачкасов, Т. В. Скворцова [и др.] // Охрана, инновационное восстановление и устойчивое управление лесами.

Forestry – 2023 : материалы Международного лесного форума, Воронеж, 13 октября 2023 года. – Воронеж: Воронежский государственный лесотехнический университет им. Г.Ф. Морозова, 2023. – С. 631-637.

3. Разработка системы предупреждения водителей о возможном появлении животных на автомобильных дорогах / А. С. Ягодкин, Т. В. Скворцова, А. В. Ачкасов [и др.] // Охрана, инновационное восстановление и устойчивое управление лесами. Forestry – 2023 : материалы Международного лесного форума, Воронеж, 13 октября 2023 года. – Воронеж: Воронежский государственный лесотехнический университет им. Г.Ф. Морозова, 2023. – С. 638-643.

4. Цифровое устройство мониторинга и анализа общего состояния дерева "Happytree" / А. С. Ягодкин, Т. В. Скворцова, А. В. Ачкасов, Д. В. Никитин // СПОСОБЫ, МОДЕЛИ и АЛГОРИТМЫ УПРАВЛЕНИЯ МОДЕРНИЗАЦИОННЫМИ ПРОЦЕССАМИ : сборник статей Национальной (Всероссийской) научно-практической конференции с международным участием, Киров, 22 мая 2023 года. – Уфа: Общество с ограниченной ответственностью "ОМЕГА САЙНС", 2023. – С. 51-55.

5. Компьютерное моделирование работоспособности финишных процедур и паразитных элементов в программно-аппаратном комплексе проектирования микросхем / А. С. Ягодкин, Н. Н. Литвинов, П. С. Иванин, А. С. Грошев // Моделирование систем и процессов. – 2024. – Т. 17, № 3. – С. 106-115.

6. Николенко, С. Д. Моделирование возникновения внутренних напряжений в сложной структуре материала / С. Д. Николенко, С. П. Козодаев, С. А. Сазонова // Моделирование систем и процессов. – 2024. – Т. 17, № 2. – С. 50-61. – DOI 10.12737/2219-0767-2024-17-2-50-61. – EDN DIXFHX.

7. Новикова, Т. П. Математическая модель интермодальных грузовых перевозок / Т. П. Новикова, С. А. Евдокимова, А. И. Новиков // Моделирование систем и процессов. – 2024. – Т. 17, № 2. – С. 62-70. – DOI 10.12737/2219-0767-2024-17-2-62-70. – EDN ERRGGK.

References

1. Formalization of verification of topology and electrical circuit for computer-aided design systems / T. V. Skvortsova, K. V. Zolnikov, A. M. Plotnikov, I. V. Skorkin // Modeling of systems and processes. – 2024. – Vol. 17, No. 3. – P. 61-70.

2. Monitoring and warning system for intrusion into the territory of a biosphere reserve / A. S. Yagodkin, A. V. Achkasov, T. V. Skvortsova [et al.] // Protection, innovative restoration and sustainable management of forests. Forestry – 2023: materials

of the International Forestry Forum, Voronezh, October 13, 2023. – Voronezh: Voronezh State Forest Engineering University named after G. F. Morozov, 2023. – P. 631-637.

3. Development of a system for warning drivers about the possible appearance of animals on roads / A. S. Yagodkin, T. V. Skvortsova, A. V. Achkasov [et al.] // Protection, innovative restoration and sustainable management of forests. Forestry – 2023: materials of the International Forestry Forum, Voronezh, October 13, 2023. – Voronezh: Voronezh State Forest Engineering University named after G. F. Morozov, 2023. – P. 638-643.

4. Digital device for monitoring and analyzing the general condition of a tree "Happytree" / A. S. Yagodkin, T. V. Skvortsova, A. V. Achkasov, D. V. Nikitin // METHODS, MODELS and ALGORITHMS FOR MANAGING MODERNIZATION PROCESSES: collection of articles from the National (All-Russian) scientific and practical conference with international participation, Kirov, May 22, 2023. – Ufa: Limited Liability Company "OMEGA SCIENCES", 2023. – P. 51-55.

5. Computer modeling of the performance of finishing procedures and parasitic elements in the hardware and software complex for designing microcircuits / A. S. Yagodkin, N. N. Litvinov, P. S. Ivanin, A. S. Groshev // Modeling of systems and processes. – 2024. – Vol. 17, No. 3. – P. 106-115.

6. Nikolenko, S. D. Modeling of the occurrence of internal stresses in a complex material structure / S. D. Nikolenko, S. P. Kozodaev, S. A. Sazonova // Modeling of systems and processes. – 2024. – Vol. 17, No. 2. – pp. 50-61. – DOI 10.12737/2219-0767-2024-17-2-50-61. – EDN DIXFHX.

7. Novikova, T. P. Mathematical model of intermodal freight transportation / T. P. Novikova, S. A. Evdokimova, A. I. Novikov // Modeling of systems and processes. – 2024. – Vol. 17, No. 2. – pp. 62-70. – DOI 10.12737/2219-0767-2024-17-2-62-70. – EDN ERRGGK.