

· Выбор Unreal Engine: Автор провел анализ преимуществ и возможностей Unreal Engine в контексте образования. Были выделены такие факторы, как мощный визуальный редактор, поддержка VR и AR, широкий набор инструментов и ресурсов для разработки образовательных приложений.

4. В ходе выпускной квалификационной работы было спроектировано и разработано обучающее игровое приложение на базе Unreal Engine 5.1

3. Рассмотрены основные технические возможности Unreal Engine, а также проведена оценка обучающего потенциала данного игрового движка на примере разработке обучающего игрового приложения.

Таким образом, поставленные задачи полностью решены, игровое приложение разработано, произведена оценка обучающего потенциала, следовательно, цель выпускной квалификационной работы достигнута.

9,8 баллов из 10
по шкале Главреда

421 предложение
6832 слова, 53083 знака

31 стоп-слово. Основные проблемы: усилитель неопределенное
рекламный штамп обобщение газетный штамп личное местоимение