

MINI DOOM

Современный C++ через игру

ТОМ 3

Третье измерение

C++20 · Visual Studio 2026

18+

8+

Алексей Примак

**Mini Doom современный C++
через игру том 3 третье измерение**

«Автор»

2026

Примак А.

Mini Doom современный C++ через игру том 3 третье измерение /
А. Примак — «Автор», 2026

Третий том серии «MINI DOOM. Современный C++ через игру» — тот самый вау-момент: плоская карта превращается в трёхмерный лабиринт. Ты бросишь лучи алгоритмом DDA, поднимешь стены, победишь «рыбий глаз» и поймёшь, почему далёкое кажется маленьким. Затем — текстуры кирпича и металла, стенированные шумом без единого файла картинок, пол и потолок, затухание света во тьме и двери, которые открываются по нажатию и не прищемят игрока. Вся математика — синусы, векторы, перспектива — объясняется на пальцах ровно тогда, когда нужна, а в приложении собрана в шпаргалку. Как и вся серия: C++20, строгие флаги, санитайзеры, реальные кадры из игры. 18+.

Содержание

Вместо предисловия	5
Серия целиком	6
Конец ознакомительного фрагмента.	7

Mini Doom современный C++ через игру том 3 третье измерение

Вместо предисловия

Это третий том книги «MINI DOOM. Современный C++ через игру». В первых двух томах ты освоил C++ и написал своё окно Windows: кадровый буфер 640 × 400, игровой цикл с `dt`, управление клавиатурой и мышью через структуру `Input` и растровый шрифт. Стена между игрой и Windows из главы 12 держится до конца книги.

Теперь окно становится трёхмерным: бросаем лучи и поднимаем стены. Номера глав, листингов и рисунков в серии сквозные, поэтому ссылка «см. главу 12» ведёт туда же, куда и в одготомнике.

Серия целиком

— **Том 1. Учимся держать оружие**— главы 1–8: основы C++ в консоли, от первой программы до памяти и санитайзеров.

— **Том 2. Окно в ад**— главы 9–13: своё окно Windows, пиксели, игровой цикл, клавиатура и мышь, текст.

— **Том 3. Третье измерение**— главы 14–19: рейкастинг, стены, текстуры, пол и свет, двери.

— **Том 4. Здесь кто-то есть**— главы 20–25: спрайты, монстры, оружие, искусственный интеллект, смерть.

— **Том 5. Шум, свет и финальные титры**— главы 26–29: звук, экраны, уровни, CMake и тесты.

Все исходники серии — на GitHub: <https://github.com/RushSex/MiniDoom>. Папка `examples/chNN` для каждой главы, итоговая игра — `examples/ch29/doom`. Там же README с инструкцией по сборке в Visual Studio 2026. Каждая глава начинается с проекта предыдущей, так что можно начать читать этот том, взяв готовый код последней главы прошлого тома.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.