

MINI DOOM



Современный C++ через игру

ТОМ 4

Здесь кто-то есть

C++20 · Visual Studio 2026

18+ 8+

Алексей Примак
Mini Doom современный
C++ через игру том
4 здесь кто то есть

*<https://litres.ru/74670707>
SelfPub; 2026*

Аннотация

Четвёртый том серии «MINI DOOM. Современный C++ через игру»: в лабиринте появляются жители. Сначала аптечки и патроны — спрайты, которые честно прячутся за стенами благодаря Z-буферу. Потом имп и зомби, нарисованные кодом с помощью лямбд и шаблонов. Ты дашь игроку пистолет и дробовик с отдачей и разбросом, научишь монстров замечать тебя, гоняться по коридорам через конечный автомат и искать путь поиском в ширину, открывая двери. Имп бросит огненный шар, а ты узнаешь, почему быстрые снаряды пролетают сквозь стены и как это лечится. Финал тома — полноценный бой, в котором можно умереть. C++20, автотесты и настоящие скриншоты. 18+.

Содержание

Вместо предисловия	4
Серия целиком	5
Конец ознакомительного фрагмента.	6

Mini Doom современный C++ через игру том 4 здесь кто то есть

Вместо предисловия

Это четвёртый том книги «MINI DOOM. Современный C++ через игру». К концу третьего тома у тебя трёхмерный лабиринт: лучи DDA, стены с текстурами без единого файла картинок, пол и потолок, затухание света и двери, которые открываются по E.

Теперь лабиринт перестаёт быть пустым. 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 сани-тайзеров.

— **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.