

Презентація на тему: «Система керування звітами для платформи Unity 3D

Виконав студент гурпи 1КС-15сп Яцета Ф.Р.
Керівник к.т.н., ст. викладач кафедри ОТ Теплицький М.Ю.

Мета та задачі дипломної роботи

Метою даної дипломної роботи є розробка системи керування звітами для платформи Unity 3D.

Для досягнення поставленої мети слід розв'язати такі задачі:

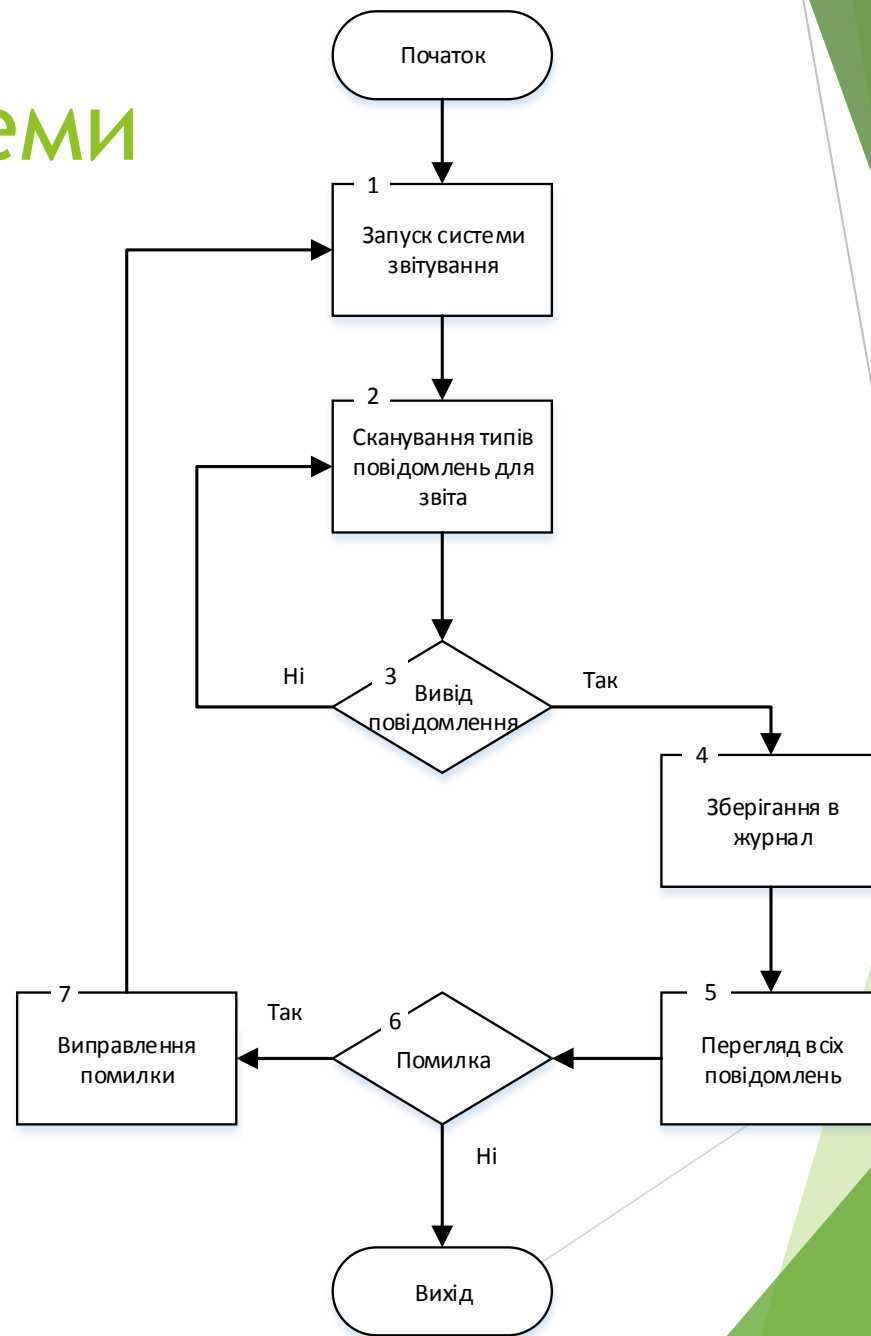
1. Проаналізувати сучасні технології систем логування.
2. Проаналізувати платформу Unity 3D.
3. Визначити які типи повідомлень будуть записуватись в журнал.
4. Оглянути існуючі мови програмування які підтримує Unity 3D.

Структура створення системи звітування

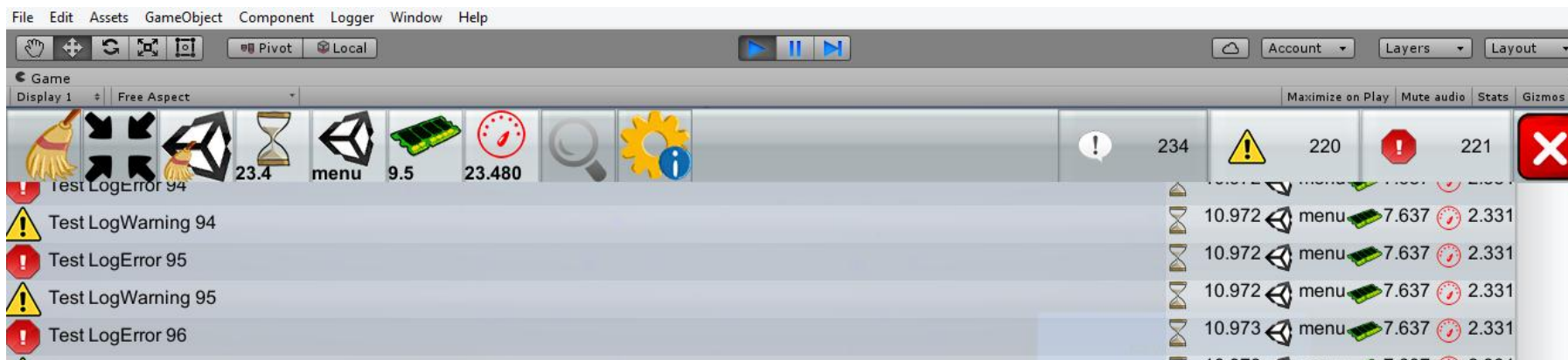
Алгоритм реалізації програмного забезпечення буде проходити через стадії створення даних компонентів, тому загальна послідовність створення програмного забезпечення буде мати наступний вигляд.



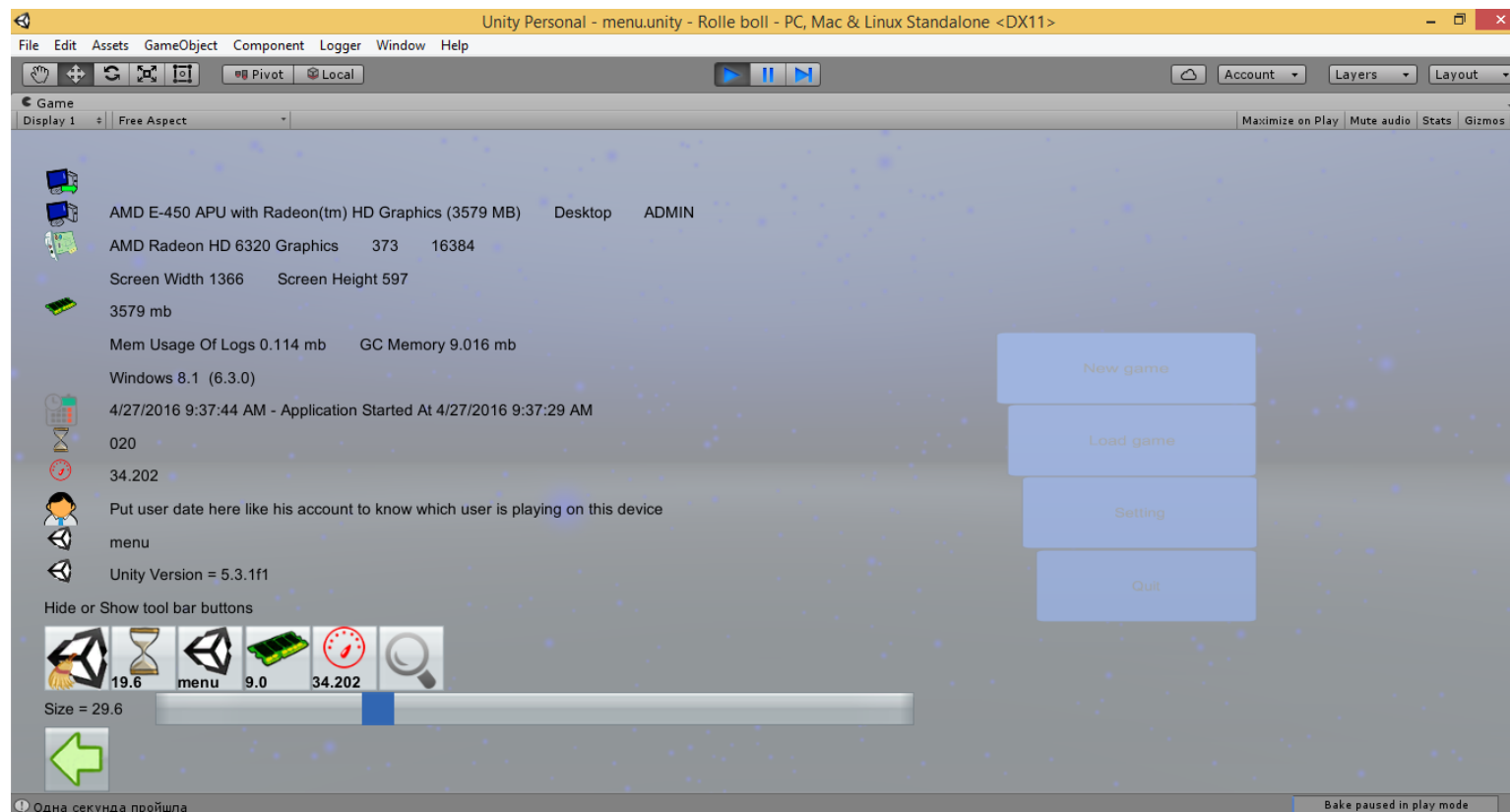
Алгоритм роботи системи



Розробка вікна системи звітування

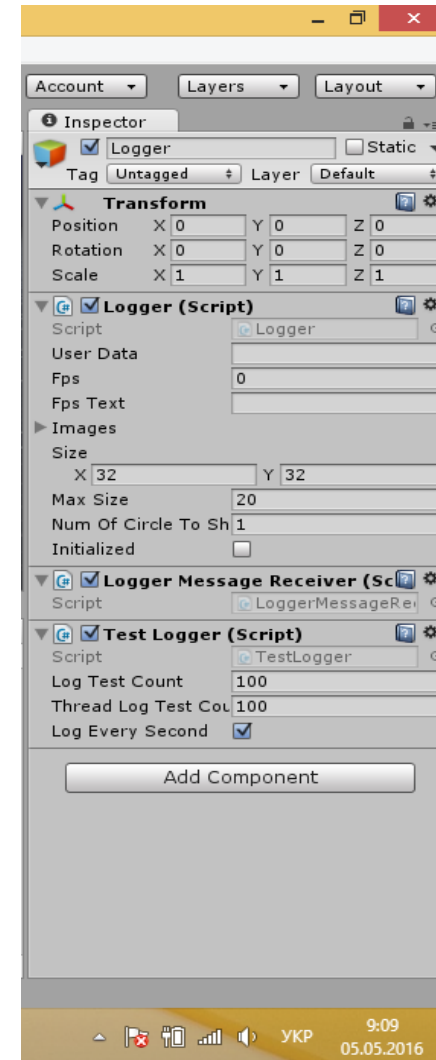


Створення вікна налаштування системи звітування.

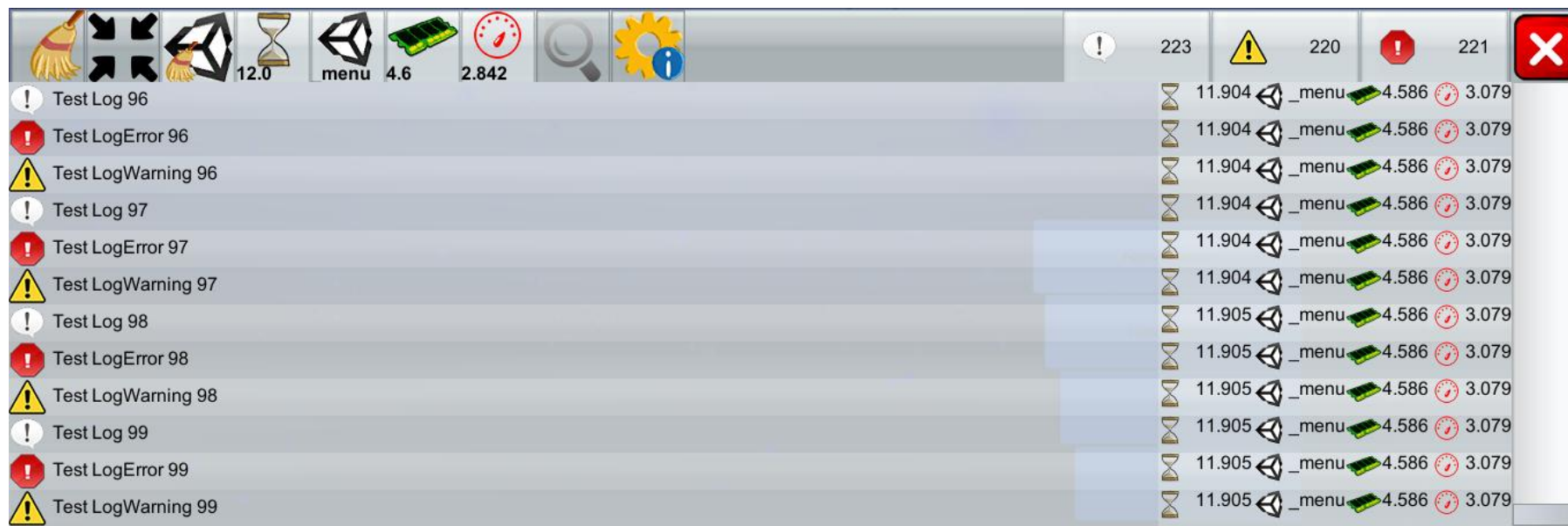


Створення тестового скрипта

- ▶ Даний скрипт можна приєднати до любого об'єкта який знаходиться в сцені Unity 3D, в наведеному зображенні скрипт приєднаний до самої системи звітування.



Робота тестового скрипта з ситемою звітування.



	223	220	221	
! Test Log 96	11.904	_menu	4.586	3.079
! Test LogError 96	11.904	_menu	4.586	3.079
! Test LogWarning 96	11.904	_menu	4.586	3.079
! Test Log 97	11.904	_menu	4.586	3.079
! Test LogError 97	11.904	_menu	4.586	3.079
! Test LogWarning 97	11.904	_menu	4.586	3.079
! Test Log 98	11.905	_menu	4.586	3.079
! Test LogError 98	11.905	_menu	4.586	3.079
! Test LogWarning 98	11.905	_menu	4.586	3.079
! Test Log 99	11.905	_menu	4.586	3.079
! Test LogError 99	11.905	_menu	4.586	3.079
! Test LogWarning 99	11.905	_menu	4.586	3.079

- ▶ У дипломній роботі розглянуті принципи побудови скриптів та звітів для платформи Unity 3D, що поєднує у собі переваги сучасних технологій з метою створення розробниками цілком надійних програмних продуктів.
- ▶ Створена система керування звітами дозволяє їх записувати у журнали, та при необхідності переглядати його, дізнатись як система завантажувалась в даному періоді часу. Привабливе оформлення і зрозуміло викладені основні функції програми, що дозволяє швидко та ефективно використовуватись з моменту її завантаження.
- ▶ У ході виконання даної роботи було проаналізовано сучасні принципи розробки програм у даному напрямку, на їх основі було розроблено концепцію та елементи гри і здійснено її програмну реалізацію.
- ▶ Клієнтська сторона, розроблена в середовищі Unity 3D, на мові програмування C#.
- ▶ Розроблена програма відповідає початковим вимогам. Високий рівень вирішення поставленої задачі порівняно з аналогами досягнуто за рахунок використання сучасних програмних засобів таких як Unity 3D, та мовою програмування C#.

Дякую за увагу.