

ВІННИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА КОМП'ЮТЕРНОЇ ІНЖЕНЕРІЇ
КАФЕДРА ОБЧИСЛЮВАЛЬНОЇ ТЕХНІКИ

Мультимедійна ігрове застосування на основі
об'єктно-орієнтованого підходу на базі
платформи Unity3d

Виконав:
ст. гр. ІКІ-19м
Омельченко Сергій
Науковий керівник:
к.т.н., доц. кафедри ОТ
Савицька Л.А.

2020

Актуальність

Актуальність теми обумовлена широким використанням сучасних комп'ютерних додатків для створення ігрових медіа ресурсів. Технології, що забезпечують можливість створення ігрових додатків широко застосовуються в різних інформаційних ресурсах, починаючи від примітивних мобільних додатків, і закінчуючи різними складними веб-сервісами. Така популярність вимагає модифікування сучасних методологій проектування архітектури.

Метою є розробка мультимедійної гри об'єктно-орієнтованим методом.

Об'єкт - процес написання логіки мультимедійної гри об'єктно-орієнтованим методом.

Предметом - робота з логікою мультимедійної гри на базі об'єктно-орієнтованого програмування.

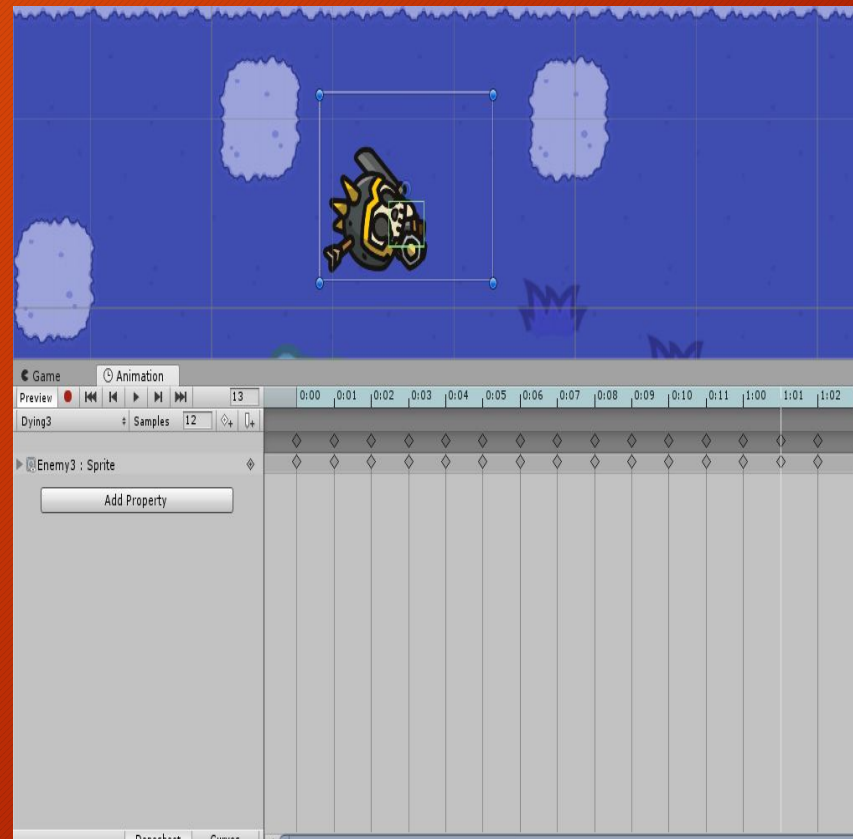
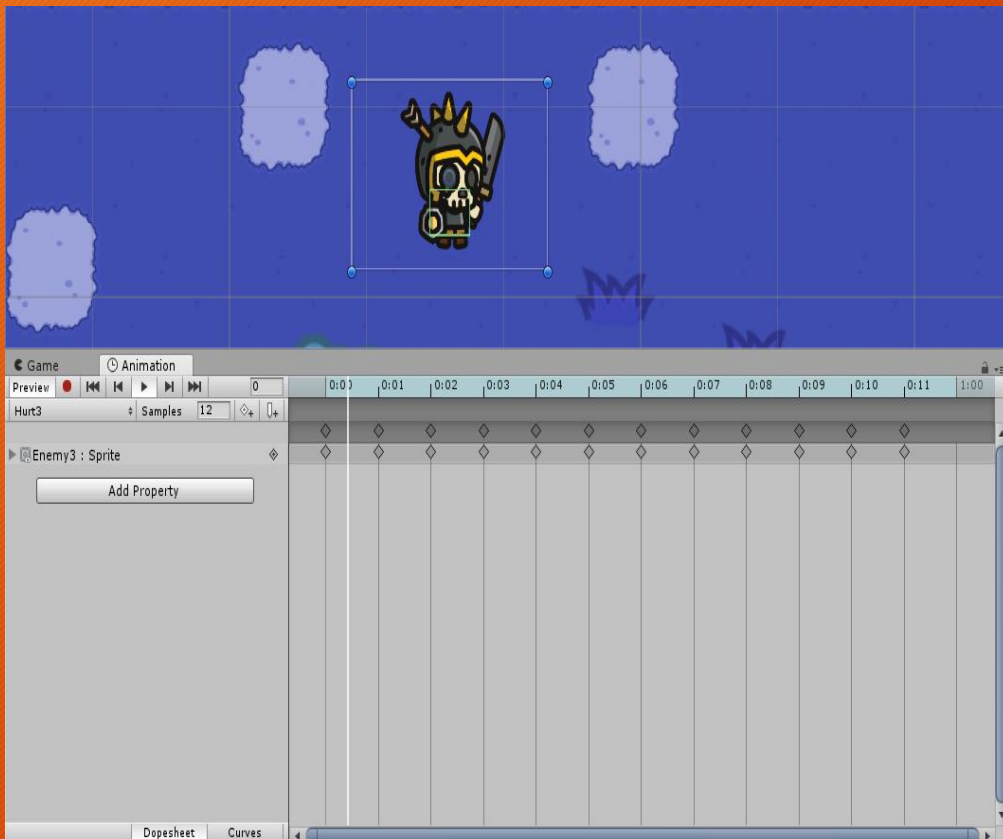
Для досягнення поставленої мети у дипломній роботі виконано наступні завдання

- ❑ провести аналіз сучасних методів та засобів розробки логіки програмування мультимедійних ігор, що дасть можливість обрати найбільш оптимальний інструмент для виконання роботи;
- ❑ визначити архітектуру програмного засобу, що дає можливість економії ресурсів та витрат на процеси програмування та перепрограмування логіки додатку;
- ❑ реалізувати логіку і компоненти гри, що дає можливість використовувати гру, як готовий продукт;
- ❑ розробити мультимедійну гру та виконати її тестування, що дає можливість локалізація можливих помилок під час програмування логіки гри;

Интерфейс гри

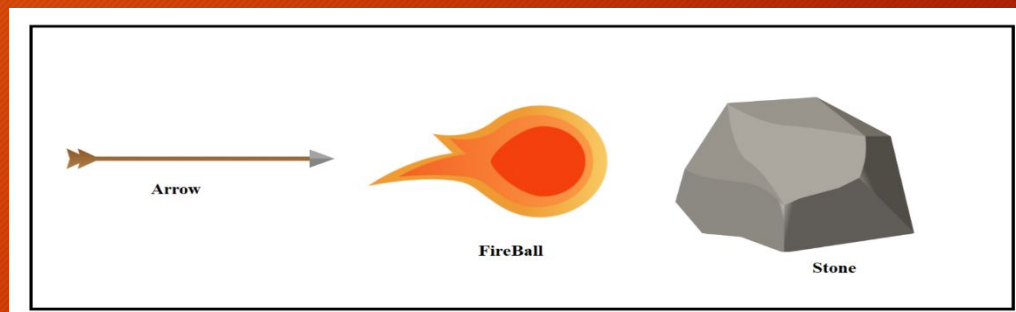
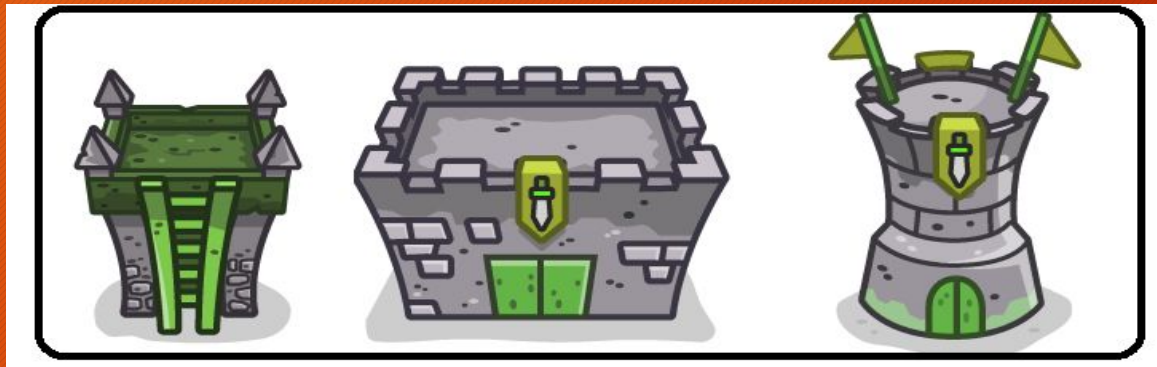


Анімації в грі

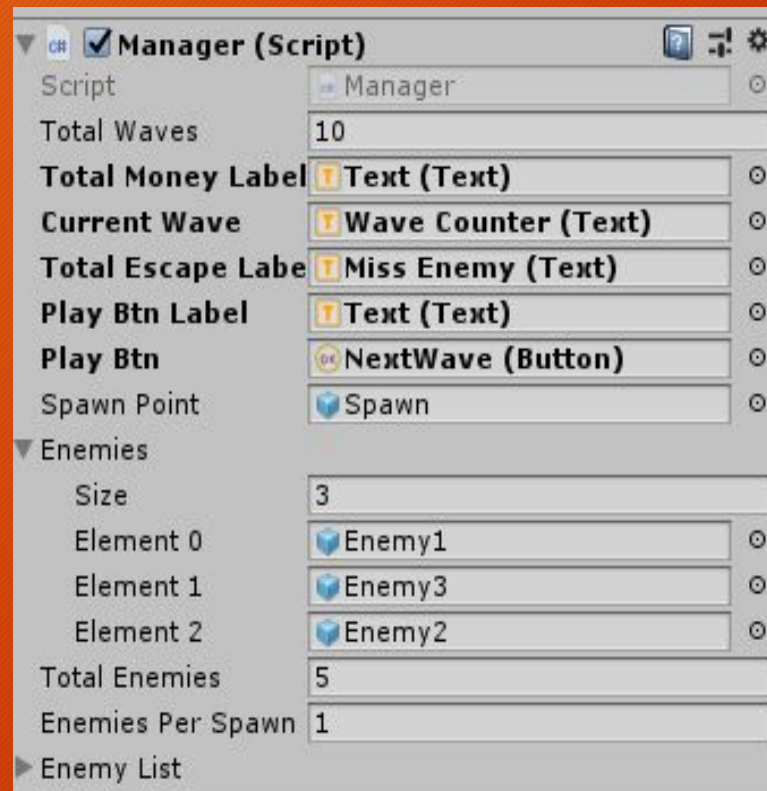


! DontDestroyOnLoad only work for root GameObjects or components on root GameObjects.

Sprite використані в грі



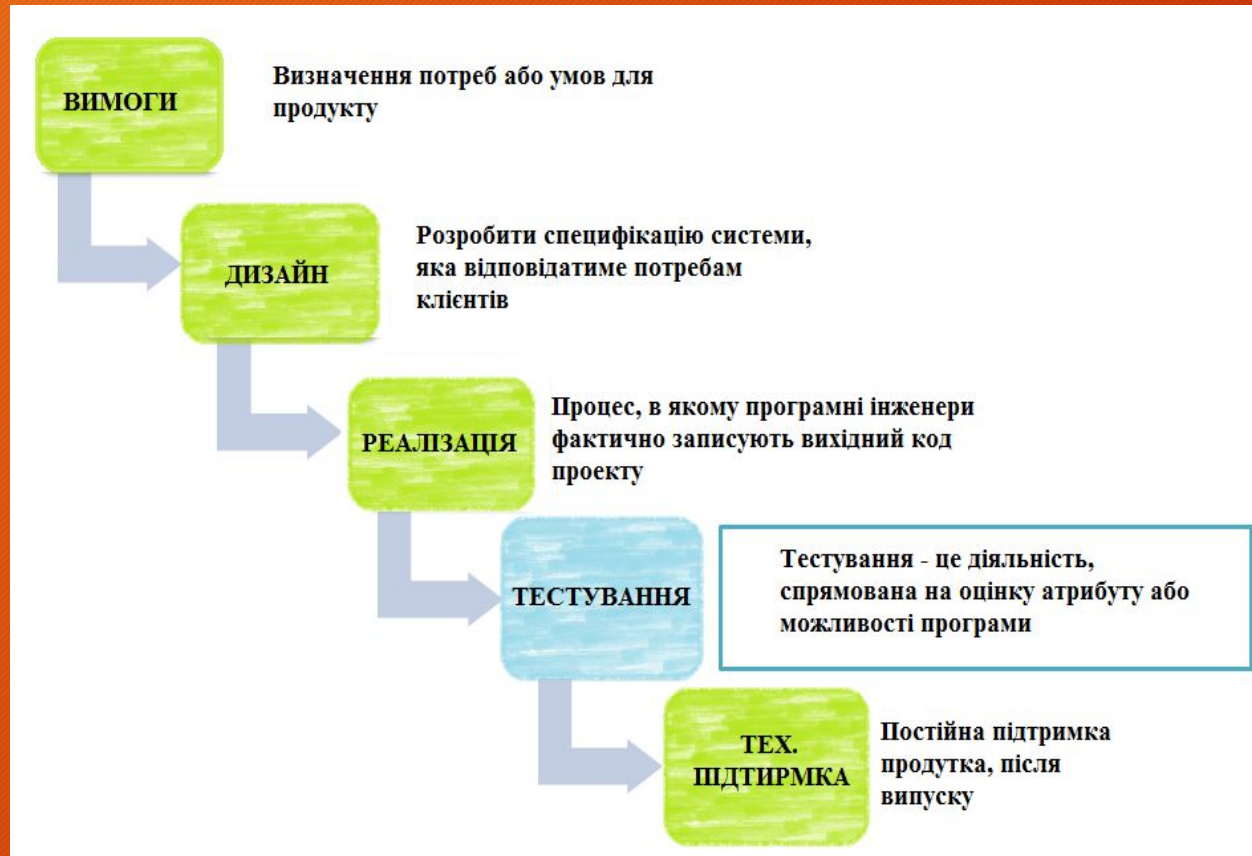
Manager - скрипт логіки гри



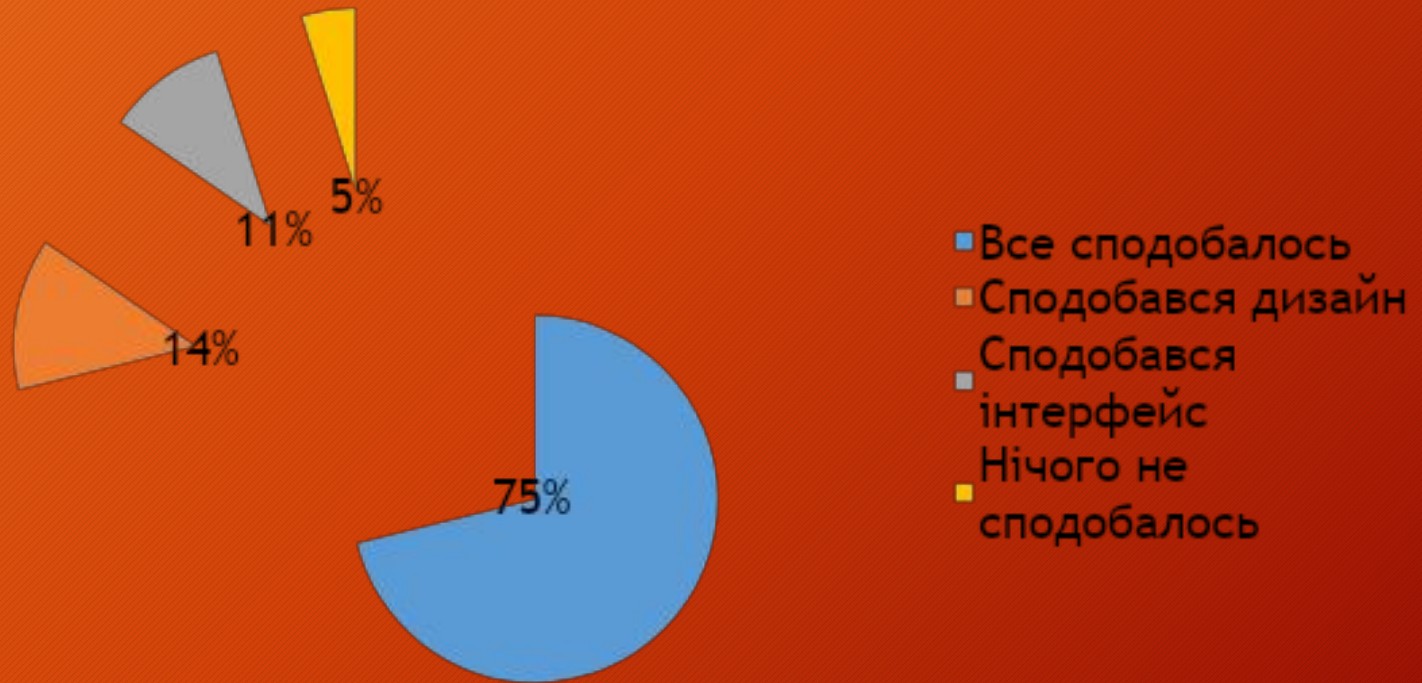
Функція ShowMenu()



Місце тестування в мультимедійній грі



Оцінка UX/UI та дизайну гри користувачами



Висновок

Отже, в магістерській кваліфікаційній дипломній роботі було виконано всі ключові завдання сформульовані у вступі, крім того отримані практичні навички у плануванні процесу розробки, програмування на базі мови C#, розробки програмної логіки гри.

Кінець

