

ПРОГРАМНИЙ МОДУЛЬ ПОКРОКОВОЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ ІЗ СИСТЕМОЮ КАРТКОВОГО БОЮ

Вінницький національний технічний університет;

Анотація

Розглянуто програмний модуль покрокової комп'ютерної гри метою якої є покращення логічних навичок користувачів та покращення проведення вільного часу.

Ключові слова: C#, Unity, гра, покрокова стратегія.

Abstract

The software module of a step-by-step computer game is considered, the purpose of which is to improve the logical skills of users and to improve leisure time..

Keywords: C#, Unity, game, strategy, step-by-step strategy.

Вступ

Комп'ютерна гра – гра, яка забезпечується програмно керованим електронним пристроєм — комп'ютером. Це також може бути слотовий автомат, пінбольна машина, аудіо чи відеогра. Метою роботи є розроблення модулю стратегії із системою карткового бою. Комп'ютерні ігри стали доволі популярними, особливо у нас час, коли багато нових технологій застосовують саме в них.

Метою роботи є розроблення модулю покрокової стратегії із системою карткового бою.

Основна частина

Покрокова стратегія є жанр стратегічних відеоігор, де гравці здійснюють свої дії по черзі, впродовж кроків. Ігри цього жанру не вимагають зосередженості та швидкості в прийнятті рішень, але потребують логічного мислення.

У процесі гри потрібно буде комбінувати юнітів та розтавляти їх у ряд, який потребує їх клас. Класи діляться на: ближній бій та дальній. В своєму ряду юніти будуть отримувати бонус до характеристик.

Ігрова логіка «Unity3D» пишеться за допомогою C#, раніше також була можливість використовувати Boo та JavaScript, але розробники відмовились від їх підтримки «Unity3D». Unity має простий інтерфейс, але через відсутність української локалізації буде ускладнитися для новачків з недостатнім рівнем англійської мови. Сам ж проект поділяється на сцени, що містять інші налаштування.

Розробка програмного модулю

Стратегічна частина гри представлена у блуканні по карті у пошуках різних точок, які представляють сцену бою, укриття або точку з цікавою інформацією, що є необов'язковим. Розклад юнітів користувач буде здійснювати поза боєм, інакше на це прийдеться потратити хід, що може призвести до поразки.

Кількість місць для юнітів буде обмежена т, під час бою. Колоду карт гравець заповнює сам до бою, та кількість карт в ній має конкретне значення, тому гравцю потрібно обрати ті карти, які, на його думку, будуть кращими для різних ситуацій. Самі ж юніти представляють собою нерухомі карти.

Висновки

У ході проведеного дослідження проведено аналіз актуальності досліджуваної теми та зроблено її загальний опис. Таким чином, використання такої гри розвине логічне мислення користувачів, прискорить прийняття рішень потребуючих логіки та покращить їх настрої .

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Покрокова стратегія – Wikipedia [Електронний ресурс] – https://uk.wikipedia.org/wiki/Покрокова_стратегія
2. Комп'ютерні ігри – Wikipedia [Електронний ресурс] – <https://uk.wikipedia.org/wiki/Відеогра>
3. Unity – Wikipedia [Електронний ресурс] – [https://uk.wikipedia.org/wiki/Unity_\(рушій_гри\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Unity_(рушій_гри))

Семко Роман Сергійович, студент групи 2КН-176, факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: romaxs2310@gmail.com.

Науковий керівник: **Іванчук Ярослав Володимирович**, доцент кафедри галузевого машинобудування, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: ivanchuck@vntu.edu.ua.

Semko Roman Sergiyovich, student of 2KN-17b group, Faculty of Information Technology and Computer Engineering, Vinnitsa National Technical University, Vinnitsa, e-mail: romaxs2310@gmail.com.

Supervisor: **Ivanchuk Yaroslav Vladimirovich**, Associate Professor of Industrial Engineering, Vinnitsa National Technical University, Vinnitsa, e-mail: ivanchuck@vntu.edu.ua.