БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
МЕХАНИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра веб-технологий и компьютерного моделирования

Аннотация к дипломной работе

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Дашинский Павел Романович

Научный руководитель:
кандидат физ.-мат. наук,
доцент Е. В. Кремень

Минск, 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

РЕФЕРАТ	3
РЭФЕРАТ	4
ABSTRACT	5
ВВЕДЕНИЕ	6
ГЛАВА 1 ОБЗОР ПРОГРАММНЫХ СРЕДСТВ РАЗРАБОТКИ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
1.1 ANDROID	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
1.2 UNITY И АЛЬТЕРНАТИВЫ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
ГЛАВА 2 РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.1 УСТАНОВКА ЦЕЛИ И ЗАДАЧ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.2 ПОДГОТОВКА ОКРУЖЕНИЯ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.3 ДОБАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА ИГРОКА.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.4 НАСТРОЙКА КАМЕРЫ.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.5 ДОБАВЛЕНИЕ ПЕРВОГО ВРАГА.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.6 ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ И ЗДОРОВЬЕ ИГРОКА.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.7 НАНЕСЕНИЕ УРОНА	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.8 ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ ВРАГОВ И ТОЧЕК ИХ ПОЯВЛЕНИЯ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
2.9 КОНЕЦ ИГРЫ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	7

РЕФЕРАТ

В дипломной работе 38 страниц, 16 рисунков, 7 источников.

ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, C#, UNITY.

Объект исследования – создание приложения используя Unity и C#.

Цель работы – проектирование и создание мобильного приложения для операционной системы Android. Для создания приложения использовалась кроссплатформенная среда Unity.

За время работы были использованы следующие методы исследования: изучение предметной области, анализ и разработка архитектуры и алгоритмов, системный подход, технологии разработки системных приложений.

Результатом является реализация игрового мобильного приложения на языке C# для операционной системы Android.

РЭФЕРАТ

У дыпломнай працы 38 старонкі, 16 малюнкаў, 7 крыніц.

ЭЛЕКТРОННАЯ БІБЛІЯТЭКА, C#, UNITY.

Аб'ект даследавання – стварэнне прыкладання выкарыстоўваюць Unity і C#.

Мэта працы – праектаванне і стварэнне мабільнага прыкладання для аперацыйнай сістэмы Android. Для стварэння прыкладання выкарыстоўвалася кросплатформавае навакольнае асяроддзе Unity.

Вынікам з'яўляецца рэалізацыя мабільнага прыкладання на мове C# для аперацыйнай сістэмы Android.

ABSTRACT

Diploma project has 38 pages, 16 pictures, 7 sources.

MOBILE GAME, C#, UNITY.

The object of the research is developing an app using Unity and C#.

The aim of the work is to design and implement a gaming app for Android OS. Cross-platform environment Unity was used for creating this app.

During the work the following research methods were used: study of the domain, analysis and development of algorithms and architecture, system approach, technologies for developing system applications.

The result is a mobile gaming app for Android OS based on C# programming language.

ВВЕДЕНИЕ

С ростом популярности мобильных устройств растёт и популярность мобильных игр. Самой доступной мобильной операционной системой на данный момент является Android. Большинство приложений сейчас распространяются бесплатно, используя внутриигровую рекламу и платежи для заработка денег. Доступность Android и приложений для него объясняет актуальность данной дипломной работы.

Целью работы будет разработка игрового мобильного приложения с простой и понятной механикой игры. Это позволит любому пользователю, в независимости от опыта пользования смартфоном, пользоваться данным приложением.

Задачей работы является обзор и анализ доступных средств разработки на рынке, составление требований для разрабатываемой игры, сама её разработка и тестирование.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Куликов С.С. Работа с MySQL, MS SQL Server и Oracle в примерах : практ. пособие / С.С. Куликов. – Минск.: БОФФ, 2016. – 566 с.
2. Блинов, И.Н., Романчик, В.С. Java. Методы программирования : уч.-мет. пособие / И. Н. Блинов, В.С. Романчик – Минск.: издательство «Четыре четверти», 2013. – 896 с.
3. Рихтер Дж. CLR via C#. Программирование на платформе Microsoft .NET Framework 4.5 на языке C# – издательство «Питер», 2019. – 896 с.
4. Unity Manual Docs [Электронный ресурс] – <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>.
5. Онлайн учебники по C#, Unity, Blender, MYSQL: [Электронный ресурс]
6. C# Tutorial: [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://metanit.com/sharp/tutorial/>.
7. Wikipedia: [Электронный ресурс] – <https://wikipedia.org/>