**Белорусский государственный университет**

**Факультет социокультурных коммуникаций**

**Кафедра информационных технологий**

**Реферат дипломной работы**

**Разработка игрового приложения**

**с элементами roguelike**

**Мулица Андрей Иванович,**

**руководитель Пикман Юрий Александрович**

**2019 год**

**РЕФЕРАТ**

Дипломная работа, 50 страниц, 20 рисунков, 16 источников.

Ключевые слова: ИГРА, ROGUELIKE, UNITY, C#, ДИЗАЙН, ПРОЦЕДУРНАЯ ГЕНЕРАЦИЯ, ГРАФИКА, ПРИЛОЖЕНИЕ.

Объект исследования – игровое приложение.

Цель работы – разработка игрового приложения с элементами Roguelike.

Методы исследования – сравнительный анализ аналогов, разработка графики в графическом редакторе Adobe Photoshop, разработка игры в Unity, написание програмного кода на языке C#.

Результат – разработанное игровое приложение с элементами Roguelike.

Область применения – развлечение пользователя.

**РЭФЕРАТ**

Дыпломная работа, 50 старонак, 20 малюнкаў, 16 крыніц.

Ключавыя словы: ГУЛЬНЯ, ROGUELIKE, UNITY, C#, ДЫЗАЙН, ПРАЦЭДУРНАЯ ГЕНЕРАЦЫЯ, ГРАФIКА, ПРЫКЛАДАННЯ.

Аб'ект даследавання – гульнявое прыкладанне.

Мэта работы – распрацоўка гульнявога прыкладання з элементамі Roguelike.

Метады даследвання – параўнальны аналіз аналагаў, распрацоўка графікі ў графічным рэдактары Adobe Photoshop, распрацоўка гульні ў Unity, напісанне праграмнага кода на мове C #.

Вынік – распрацаванае гульнявое прыкладанне з элементамі Roguelike

Галіна ўжывання – забаўка карыстальніка.

**ABSTRACT**

Diploma paper, 50 pages, 20 pictures, 16 source.

Keywords: GAME, ROGUELIKE, UNITY, C#, DESIGN, PROCEDURE GENERATION, GRAPHICS, APPLICATION.

The object of research is a gaming application.

Objective of research is Roguelike game development.

Research methods are comparative analysis of analogs, the development of graphics in the graphic editor Adobe Photoshop, the development of the game in Unity, the writing of program code in C #.

The result is a developed game application with elements of Roguelike.

The scope is user entertainment.