

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Факультет прикладной математики и информатики

Кафедра информационных систем управления

Аннотация к дипломной работе

Проектирование игровых приложений на платформе Unity

Боженков Никита Олегович

Научный руководитель - доцент кафедры ИСУ, кандидат физ.-мат. наук
Кашкевич С.И.

Минск, 2022

РЕФЕРАТ

Дипломная работа содержит 56 страниц, 48 рисунков, 13 источников, 3 приложения.

Ключевые слова: разработка игр, платформа Unity, игровой движок Unity.

Цель работы: спроектировать игровое приложение и API методов аналитики для дальнейшего выпуска на игровые площадки Google Play и App Store

Методы исследования: анализ, исследование, статистический метод, проектирование.

Полученные результаты и их новизна: в работе было спроектировано игровое приложение, готовое для выпуска на игровые площадки Google Play и App Store с разработанным API методов аналитики для дальнейших обновлений и тестирования механик. Новизна заключается в том, что явные конкуренты по механикам у данного игрового приложения отсутствуют, что может свидетельствовать о хороших показателях скачиваний и оценок в будущем.

Область применения: разработка игр.

РЭФЕРАТ

Дыпломная праца змяшчае 56 старонак, 48 малюнкаў, 13 выкарыстаных крыніц літаратуры, 3 дадатака.

Ключавыя словы: распрацоўка гульні, платформа Unity, гульнівы рухавічок Unity.

Мэта працы: спраектаваць гульнівое прыкладанне і API метадаў аналітыкі для далейшага выпуску на гульнівыя пляцоўкі Google Play і App Store.

Метады даследавання: аналіз, даследаванне, статыстычны метады, праектаванне.

Атрыманыя вынікі і іх навізна: у працы было спраектавана гульнівое прыкладанне, гатовае для выпуску на гульнівыя пляцоўкі Google Play і App Store з распрацаваным API метадаў аналітыкі для далейшых абнаўленняў і тэсціравання механік. Навізна складаецца ў тым, што відавочныя канкурэнты па механіках у дадзенага гульнівога прыкладання адсутнічаюць, што можа сведчыць аб добрых паказчыках запамповак і адзнак у будучыні.

Вобласць ужывання: распрацоўка гульні.

ABSTRACT

The thesis consists of 56 pages, 48 pictures, 13 used literature sources, 3 applications.

Keywords: game development, Unity platform, Unity game engine.

Purpose of work: to design a game application and an API for analytics methods for further release on the Google Play and App Store playgrounds

Research methods: analysis, research, statistical method, design.

The results obtained and their novelty: a game application was designed in the work, ready for release on the Google Play and App Store playgrounds with the developed API of analytics methods for further updates and testing of mechanics. The novelty lies in the fact that this gaming application has no obvious competitors in terms of mechanics, which may indicate good downloads and ratings in the future.

Application: game development.