

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ПРИКЛАДНОЙ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ
Кафедра технологий программирования

Аннотация к дипломной работе

Разработка игровых приложений на платформе Unity

Сайфуддинзода Фаридун Азимджон

Научный руководитель — доцент кафедры технологий программирования,
кандидат физико-математических наук Горячкин В.В.

Минск, 2024

РЕФЕРАТ

Дипломная работа, 51 страниц, 19 рисунков, 1 таблица, 1 приложение, 8 источников

Разработка игровых приложений на платформе Unity

Ключевые слова: UNITY, ИГРЫ, ПРИЛОЖЕНИЕ, РАЗРАБОТКА, АНИМАЦИЯ, СКРИПТЫ, ГРАФИКА, АУДИО, ОБЪЕКТЫ, ПРОЕКТ, МЕХАНИКА, ФИЗИКА, СЦЕНА.

Объект исследования — среда разработки игровых приложений Unity.

Предмет исследования —инструменттарий для разработки игр и приложений.

Цель работы — спроектировать и реализовать прототип игрового приложения.

Результаты работы — спроектировано и реализовано игровое приложение аналогичное игре Angrybird's с добавление новых элементов физики, механики и аудио сопровождения.

Область применения — игровое приложение предназначена для людей, которые интересуются компьютерными играми.

ABSTRACT

Thesis, 51 pages, 19 figures, 1 table, 1 appendix, 8 sources

Development of game applications on the Unity platform

Keywords: UNITY, GAMES, APPLICATION, DEVELOPMENT, ANIMATION, SCRIPTS, GRAPHICS, AUDIO, OBJECTS, PROJECT, MECHANICS, PHYSICS, SCENE.

The object of research is the Unity game application development environment.

The subject of the study is a powerful tool for developing games and applications with a wide range of functionality.

The purpose of the work is to design and implement a prototype of a gaming application.

The results of the work —a game application similar to Angrybird's game was designed and implemented with the addition of new elements of physics, mechanics and audio accompaniment.

Scope of application —The game application is designed for people who are interested in computer games.