Качанов М.В.

РОЗРОБЛЕННЯ ІГРОВОЇ ПРОГРАМИ «SPACE DRIFTER» НА ПЛАТФОРМІ UNITY

Вихідні передумови. Аркадні ігри є поширеними й затребуваними. Дана гра тренує реакцію й моторику. Гра створена за допомогою міжплатформеного середовища розробки комп'ютерних ігор Unity та мови програмування C#. Серед переваг програмування на Unity можна зазначити можливість розробляти ігри без особливих знань, наявність значної бібліотеки ассетів та плагінів, що дозволяють значно прискорити розробку гри, підтримку великої кількості платформ, технологій, API, широку поширеність навчальних відео щодо роботи з платформою Unity на каналі YouTube. Слід додати, що Unity є безкоштовною програмою, яка дає можливість новачками повною мірою поринути в ігрову індустрію. Виходячи з вище вказаного, слід сподіватися, що дана гра буде цікавою як для дітей, так і для дорослих.

Постановка завдання. Загальне завдання дослідження може бути сформульоване таким чином: з урахуванням наявних можливостей міжплатформеного середовища розробки комп'ютерних ігор Unity та мови програмування C# треба розробити ігровий додаток «SPACE DRIFTER», що буде цікавим та захоплюючим для значної кількості респондентів.

Результати. Ігрова програма «Space Drifter» - це гра, яка дозволяє, керуючи космічним кораблем, знищувати метеорити, що летять на гравця, заробляти рекордні бали, формує книгу рекордів гри. Гравець має змогу обирати рівень складності гри, тобто швидкість падіння метеоритів. Коли метеорит потрапляє в гравця, виводиться повідомлення про завершення гри та набрані бали. Програма надає користувачеві довідку з правил гри та порядку користування програмою, інформацію про розробника гри. При запуску ігрової програми відкривається меню з таким керуючими кнопками: «Reference», «About the author», «Complexity», «Record», «Play», «Quit». Загальний інтерфейс гри зображено на рисунку 1.

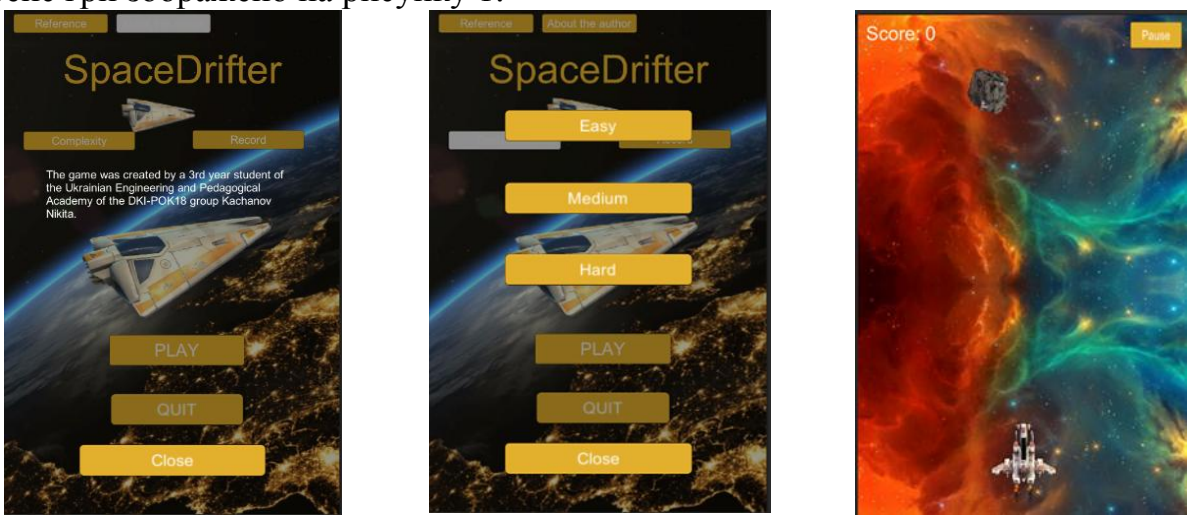

Рис. 1. Інтерфейс гри

Висновки. Програмування даної гри дозволило не тільки засвоїти нові технології, але й знайти початкову цільову аудиторію потенційних гравців. Перспективами розвитку програмної складової гри є створення її мобільної версії сумісно з проектуванням розподіленої бази даних SQL для зберігання книги рекордів гри.

Роботу виконано під керівництвом доцента каф. ІКТіМ Ящун Т. В.