

Реферат

ИГРОВОЕ 3D ПРИЛОЖЕНИЕ «*NEVER GONNA CATCH US*», СОЧЕТАЮЩЕЕ ЖАНРЫ «*ENDLESS RUNNER*» И «*SHOOTER*» С ВИДОМ СБОКУ НА ПЛАТФОРМЕ *UNITY* ПОД ОС *ANDROID*: дипломная работа / Д. Е. Давидовский. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2023. – Дипломная работа: 130 страниц, 21 рисунок, 13 таблиц, 10 источников, пять приложений.

Ключевые слова: 3D игра, *Unity*, *Android*, приложение, развлекательное, «*Endless runner*», «*Shooter*», вид сбоку, препятствия, улучшения.

Объектом разработки является программный продукт для операционной системы *Android*.

Целью работы является создание игрового 3D приложения, сочетающего жанры «*Endless Runner*» и «*Shooter*» с видом сбоку с использованием среды разработки *Unity*.

Результатом работы является созданное трехмерное игровое приложение «*Never gonna catch us*», реализующее особенности жанров «*Endless runner*» и «*Shooter*» и рассчитанное для работы на мобильной платформе, а именно для операционной системы *Android*. При разработке использовались различные методы оптимизации игрового приложения под мобильную платформу, было проведено тестирование приложения на различных устройствах, по результатам которого приложение считается оптимизированным и удобным в использовании.

По результатам экономического обоснования было доказано, что игровое приложение является экономически выгодным и конкурентноспособным.

Основной сферой применения данного игрового приложения является сфера отдыха и развлечений.

Данное игровое приложение может быть внедрено в сферу обучения в качестве материала для обучения программистов основным методикам по разработке игр.

Студент-дипломник подтверждает, что дипломная работа выполнена самостоятельно, приведенный в дипломной работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка проверена в системе «Антиплагиат» (<https://text.ru>). Процент оригинальности составляет 85.04 %. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».