

РЕФЕРАТ

МОБИЛЬНАЯ КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА «*RANGE*» ПО МОТИВАМ ВСЕЛЕННОЙ *WARCRAFT*, ПОЗВОЛЯЮЩАЯ СОБИРАТЬ БОЛЬШУЮ СОБСТВЕННУЮ КАРТОЧНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ И ИГРАТЬ ЗА РАЗЛИЧНЫЕ КЛАССЫ: дипломная работа / Копач А.А. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2023. – Дипломная работа: 115 страниц, 39 рисунков, десять таблиц, 11 источников, пять приложений.

Ключевые слова: 2D игра, коллекционная карточная игра, *Unity*, приложение, развлекательное, карты, колода, *Warcraft*.

Объектом разработки является программный продукт для мобильных устройств, реализующий одиночную двухмерную коллекционную карточную игру по мотивам вселенной *Warcraft*.

Целью работы является создание двухмерной коллекционной карточной игры по мотивам вселенной *Warcraft* на платформе *Unity* для мобильных устройств.

Этапы выполнения работы состоят из: изучения истории развития игр и обзора средств для их разработки; проектирования и разработки игрового приложения; произведения экономического расчёта и обоснования рентабельности разработки; анализа внедрения разработки с точки зрения вопросов энерго- и ресурсосбережения.

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://antiplagius.ru/>). Процент оригинальности составляет 85,47%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».