

жизнедеятельности. Он позволит повысить уровень знаний среди молодёжи, облегчит усвоение материала, а также увеличить интерес к предмету ОБЖ.

Литература

1. Шагина, А. А. Разработка специализированной программы по обучению медицинского персонала работе в медицинской информационной системе / А. А. Шагина, Д. В. Кочкин // Вестник Вологодского государственного университета. Серия: Технические науки. – 2023. – № 1(19). – С. 67-70.

ТРЕХМЕРНОЕ МОБИЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ В ЖАНРЕ ЛАБИРИНТ, С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СКРЫТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ, РЕАЛИЗОВАННОЕ НА ДВИЖКЕ UNITY

Баборики Е. Д. (студентка гр. ИТИ-41)

Гомельский государственный университет имени П. О. Сухого, Гомель, Республика Беларусь

Научный руководитель – **Дорошенко Игорь Васильевич**

(старший преподаватель кафедры «Информационные технологии» ГГТУ им. П. О. Сухого)

Аннотация: в данном докладе описывается трехмерное игровое приложение в жанре лабиринт, где игроку предстоит отклоняться от различных систем защиты камер и других препятствий. Разработанное на движке *Unity* приложение предлагает игрокам захватывающий и увлекательный игровой опыт, где основной вызов состоит в умении избегать систем защиты, которые могут обнаружить игрока и привести к неудачному окончанию уровня. Системы защиты включают в себя камеры, лазеры, датчики движения и другие устройства, которые игрок должен избегать или обходить, используя свои навыки маневрирования и скрытности.

Ключевые слова: трехмерная игра, игровое приложение, умения избегать систем защиты.

Введение

Современные мобильные игры предлагают уникальные возможности для развлечения и погружения игрока в виртуальный мир. Одним из интересных жанров является лабиринт, который предлагает игрокам различные головоломки и задачи для прохождения. В данном докладе мы рассмотрим трехмерное мобильное игровое приложение в жанре лабиринт, с особым акцентом на использование скрытного прохождения.

Результаты и обсуждение

Основной акцент приложения заключается в использовании навыков скрытности для успешного прохождения лабиринтов. Игрокам предстоит столкнуться с различными системами защиты, такими как камеры, лазеры, датчики движения и другие препятствия. Цель игры состоит в том, чтобы избежать обнаружения и успешно пройти уровни, не активируя системы защиты.

Для достижения этой цели игрокам необходимо разработать стратегию скрытного прохождения. Они должны изучить поведение систем защиты, их паттерны движения и области обнаружения. Игроки должны определить безопасные маршруты и находить моменты, когда системы защиты находятся в неактивном состоянии. Это требует тактического планирования и аналитического мышления.

Для улучшения игрового опыта в игре предоставляется игрокам набор гаджетов и инструментов, которые помогут им в их усилиях по скрытному прохождению. Например, игроки могут использовать электронные помехи для временного отключения камер или устройства для сокрытия своей тепловой сигнатуры, чтобы обойти датчики движения.

Приложение разработано на движке *Unity*, который обеспечивает высокую степень реалистичности и визуального качества. Трехмерная графика и реалистичная физика помогают создать погружающую игровую среду, где игроки чувствуют напряжение и адреналин, связанные с необходимостью скрытного прохождения. Звуковые эффекты и

музыкальное сопровождение также создают атмосферу интриги и приключения. [1].

Заключение

В результате проделанной работы трехмерное игровое приложение в жанре лабиринт с акцентом на скрытность и стратегическое прохождение предлагает игрокам захватывающий и вызывающий опыт. Оно требует от игроков развития навыков скрытности, тактического планирования и аналитического мышления. Мы уверены, что приложение будет интересно как любителям головоломок и стратегических игр, так и тем, кто ищет новые вызовы и увлекательные приключения.

Литература

1. Unity Documentation [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/Manual/shader-skybox-procedural.html> – Дата доступа: 20.02.2024.

ОСОБЕННОСТИ ОПТИМИЗАЦИИ МОБИЛЬНЫХ ИГРОВЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ПРИ РАЗРАБОТКЕ НА ПЛАТФОРМЕ UNITY

Баборико Р.Д. (студент гр. ИТИ-41)

Гомельский государственный университет имени П. О. Сухого, Гомель, Республика Беларусь

Научный руководитель – **Дорошенко Игорь Васильевич**

(старший преподаватель кафедры «Информационные технологии» ГГТУ им. П. О. Сухого)

Аннотация: в данной работе представлен анализ специфических аспектов оптимизации мобильных игровых приложений при разработке на платформе Unity. Рассматриваются основные проблемы, с которыми сталкиваются разработчики при создании игр для мобильных устройств на Unity, такие как производительность, потребление ресурсов и оптимизация для различных устройств и операционных систем.

Ключевые слова: трехмерная игра, оптимизация мобильных игр, платформа *unity*.

Введение

Развитие мобильной игровой индустрии переживает период стремительного роста, обусловленный широким распространением мобильных устройств и постоянным увеличением числа пользователей, желающих наслаждаться игровым контентом на своих смартфонах и планшетах. Стремительное развитие технологий и увеличение вычислительной мощности мобильных устройств создают уникальные возможности для разработчиков мобильных игр, однако это также предъявляет новые вызовы, особенно в области оптимизации [1-2].

Результаты и обсуждение

Оптимизация мобильных игровых приложений при разработке на платформе Unity является критически важным аспектом, который напрямую влияет на пользовательский опыт и успех игры на рынке мобильных приложений. В этом разделе мы рассмотрим основные особенности оптимизации и наилучшие практики, которые помогут разработчикам создавать эффективные и производительные мобильные игры на Unity.

Оптимизация графики в контексте разработки мобильных игровых приложений на платформе Unity является важным аспектом, направленным на достижение высокой производительности и качества визуальной составляющей игры на мобильных устройствах. В целом, оптимизация графики игровых приложений на платформе Unity, для мобильных устройств, требует сбалансированного подхода, включающего в себя снижение числа полигонов, оптимизацию текстур и материалов, использование оптимизированных шейдеров, а также применение методов батчинга и атласирования текстур. Эти стратегии позволяют разработчикам создавать высокопроизводительные и качественные графические элементы для мобильных игр, обеспечивая при этом плавный и приятный игровой опыт для пользователей [3].

Адаптация мобильных игровых приложений на платформе Unity под различные