

## Реферат

ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ 3D ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ В ЖАНРЕ «ПОШАГОВАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕМЕНТОВ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ РАСЧЕТА ХОДОВ СОПЕРНИКА НА ПЛАТФОРМЕ *UNITY*: дипломная работа / А. А. Блинец. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2024. – Дипломная работа: 126 страниц, 31 рисунков, 11 таблиц, 19 источников, 6 приложений.

Ключевые слова: 3D игра, однопользовательская игра, *Unity*, *Windows*, приложение, тактика, пошаговая стратегия, искусственный интеллект, варгейм, процедурная генерация.

Объектом разработки является программный продукт для персональных компьютеров реализующий однопользовательскую игру в жанре «пошаговая тактическая стратегия» с элементами искусственного интеллекта.

Целью работы является создание однопользовательской игры в жанре «пошаговая тактическая стратегия» с элементами искусственного интеллекта на платформе *Unity*.

Этапы выполнения работы состоят из:

- изучения жанров компьютерных игр и средств разработки;
- проектирования и разработки однопользовательского игрового приложения с элементами искусственного интеллекта;
- 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». Процент оригинальности составляет 90,69. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».