

Реферат

2D ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «*STUDENT STORY*» В ЖАНРЕ «ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА» О ДОСТИЖЕНИЯХ И ИСТОРИИ «ГГТУ ИМ П.О. СУХОГО» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ *UNITY* И *FLOWCHART*: дипломная работа / Д.В. Новиков. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2024. – Дипломная работа: 101 страница, 50 рисунков, 11 таблиц, десять источников, шесть приложений.

Ключевые слова: 2D игра, *Visual Novel*, *Unity*, образовательная составляющая, пиксельная графика, ГГТУ.

Объектом разработки является программный продукт для ПК устройств, реализующий двумерную игру в жанре *Visual Novel*.

Целью работы является создание двумерной игры жанра *Visual Novel* на платформе *Unity* для ПК устройств.

Этапы выполнения работы состоят из: изучения жанра, сравнение игр с жанром *Visual Novel*, изучение средств разработки; проектирования и разработки игрового приложения для устройств на базе *Unity*; 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://www.antiplagiat.ru/>). Процент оригинальности составляет 85,86%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».