

## Реферат

СЮЖЕТНОЕ 2.5D ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ В ЖАНРЕ «КОНЕЧНЫЙ РАННЕР» С ОГРАНИЧЕННЫМ КОЛИЧЕСТВОМ ЗАРЯДОВ ДЛЯ ПОДСВЕТКИ НЕВИДИМЫХ ПРЕПЯТСТВИЙ И УНИКАЛЬНОЙ ГРАФИКОЙ: дипломная работа / О. В. Овчинина. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2024. – Дипломная работа: 164 страницы, 40 рисунков, девять таблиц, 12 источников, шесть приложений.

Ключевые слова: игровое приложение, игровые механики, игровой движок, *Unity*, «Раннер», кат-сцена, эхолокатор.

Объектом разработки является программный продукт для персональных компьютеров с операционной системой *Windows*, реализующий сюжетную 2.5D игру в жанре «Конечный раннер».

Целью дипломной работы является разработка игрового приложения в жанре «Конечный раннер», главная задача которого состоит в развитии стратегического мышления, а также для развлечения с использованием средств *Unity*.

Характеристика проделанной работы: при выполнении работы рассмотрены и проанализированы имеющиеся средства разработки игровых приложений, проанализированы аналоги игровых приложений в жанре «Раннер». При разработке использован объектно-ориентированный подход. В результате разработки спроектировано и реализовано игровое приложение. Приложение было верифицировано и протестировано. Был произведен экономический расчет и обоснована рентабельность разработки, проанализировано внедрение разработки с точки зрения вопросов энерго- и ресурсосбережения и затронуты вопросы охраны труда.

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 80,96 %. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».