

РЕФЕРАТ

ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА ГЕРОЯ ШПИОНА, В ЖАНРЕ ЛАБИРИНТА С ЭЛЕМЕНТАМИ НЕЗАМЕТНОГО ПРОНИКНОВЕНИЯ НА УКАЗАННЫЕ ОБЪЕКТЫ: дипломная работа / Е. Д. Баборико. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2024. – Дипломная работа: 108 страниц, 25 рисунков, восемь таблиц, 13 источников, семь приложений.

Ключевые слова: игра, приложение, мобильная, *Unity*, *Android*, лабиринт, незаметное проникновение, датчики.

Объектом разработки является мобильное приложение для платформы *Android*, реализующее игру от третьего лица героя шпиона, в жанре лабиринта с элементами незаметного проникновения на указанные объекты.

Целью работы является создание игрового приложения от третьего лица героя шпиона, в жанре лабиринта с элементами незаметного проникновения на указанные объекты.

Этапы выполнения работы состоят из: изучения жанров компьютерных игр и средств их разработки; проектирования и разработки игрового приложения под операционную систему *Android*; произведения экономического расчета 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». Оригинальность текста составляет 82%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».

