

## РЕФЕРАТ

3D ИГРА «FUNFARM» В ЖАНРЕ «ТАЙМ-МЕНЕДЖМЕНТ» С ЭЛЕМЕНТАМИ ПОСАДКИ РАСТЕНИЙ, СТРОИТЕЛЬСТВА ЗДАНИЙ И ТОРГОВЛИ ПРОДУКТАМИ НА ПЛАТФОРМЕ *UNITY*: дипломная работа / З. А. Цитринова. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2024. – Дипломная работа: 121 страниц, 34 рисунков, 20 таблиц, 12 источников, семь приложений.

Ключевые слова: игра, приложение, компьютерная, *Unity*, *Windows*, тайм-менеджмент, механика, растение, интерфейс.

Объектом разработки является программное приложение для платформы ОС *Windows*, реализующее 3D игру в жанре «тайм-менеджмент» с элементами посадки растений, строительства зданий и торговли продуктами под названием «*Funfarm*».

Целью работы является создание игрового приложения жанра «тайм-менеджмент» с элементами посадки растений, строительства зданий и торговли продуктами на основе игрового движка *Unity* для платформы ОС *Windows*.

Этапы выполнения работы состоят из: изучения жанров компьютерных игр и средств их разработки; проектирования и разработки игрового приложения под операционную систему *Windows*; 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, приведённый в дипломной работе материал объективно отражает состояние разрабатываемого объекта, пояснительная записка проверена в системе «Антиплагиат». Оригинальность текста составляет 81%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».