

РЕФЕРАТ

ТРЕХМЕРНОЕ ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА «*VACARE*» В ЖАНРЕ ПЕСОЧНИЦЫ С ЭЛЕМЕНТАМИ ВЫЖИВАНИЯ НА ГЕНЕРИРУЕМОМ НЕОБИТАЕМОМ ОСТРОВЕ С РАЗЛИЧНЫМИ БИОМАМИ НА ПЛАТФОРМЕ *UNITY* ДЛЯ ОС *WINDOWS*: дипломная работа / И. А. Гайшун. – Гомель: ГГТУ им. П.О. Сухого, 2025. – Дипломная работа: 124 страницы, 45 рисунков, 22 таблицы, 14 источников, семь приложений.

Ключевые слова: игра, приложение, песочница, выживание, механика, *Unity*, *Windows*.

Объектом разработки является игровое приложение для ОС *Windows*, реализующее трехмерную графику, жанр песочницы с элементами выживания, смену времени суток, генерируемый необитаемый остров с разными биомами и объектами под названием «*Vacare*».

Цель работы: создание трехмерного игрового приложения от первого лица в жанре песочницы с элементами выживания на генерируемом необитаемом острове с различными биомами на основе игрового движка *Unity* для ОС *Windows*.

Характеристика проделанной работы: изучены жанры компьютерных игровых приложений и средства их разработки; спроектирована архитектура и разработаны основные алгоритмы игрового приложения для ОС *Windows*; проведено тестирование и апробация приложения; проведены экономические расчеты и обоснование рентабельности разработки; проведен анализ внедрения приложения с точки зрения 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 89,59%. Все заимствованные из литературных и других источников, теоретические и методологические положения и концепции сопровождаются ссылками на источники, указанные в «Списке использованных источников».