

**А. И. Кулыба, С. И. Жогаль**  
(УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)

## **СОЗДАНИЕ ПРОГРАММНОЙ ПРОДУКЦИИ В СРЕДЕ UNITY**

В настоящее время индустрия компьютерных игр растет невероятными темпами принося огромные прибыли, тем самым порождая спрос на разработчиков компьютерных игр.

Unity – это мультиплатформенная среда для разработки двух- и трехмерных игр, поддерживающая два сценарных языка JavaScript и C#. Unity, позволяющая создавать приложения под наиболее популярные платформы, с возможностью создания приложений для запуска в браузерах [1]. Данная среда позволяет создавать игры разного жанра: песочницы, симуляторы, стратегии, игры-приключения, логи-

ческие и многие другие [2]. Среди аналогичных сред разработки, в Unity можно выявить ряд преимуществ, такие как:

- простой в освоении и имеющий ряд встроенных редакторов;
- язык С# – является высокоуровневым;
- кроссплатформенность;
- в программной справке на сайте разработчика имеется подробное описание функций движка с примерами [3];
- встроенный магазин плагинов и ресурсов с удобным поиском;
- большое количество литературы на разных языках;
- Multiplatform Solutions Framework (инструмент, позволяющий производить интеграцию с социальными сетями, хранить сценарии виртуальной реальности файлы и различную статистику на сервере).

Разработано приложение игра жанра песочница с открытым миром. В распоряжении игрока трехмерный генерируемый мир, полностью состоящий из кубических блоков. Игра не ставит каких-то целей, но дает возможность исследовать мир, перестраивать и создавать из блоков различные сооружения.

### Литература

1 Хокинг, Дж. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на С# / Дж. Хокинг, И. Рузмайкиной. – СПб. : Питер, 2016. – 336 с.

2 Джонатан, Л. Виртуальная реальность в Unity / Л. Джонатан, Р. Н. Рагимова. – М. : ДМК Пресс, 2016. – 316 с.

3 Game Engine Unity [Electronic resource]. – 2019. – Mode of access : <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>. – Date of access : 14.02.2019.