

А. Л. Чиркун, М. И. Жадан
(УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ANDROID

Мобильные приложения в настоящее время стали неотъемлемой частью жизни общества. Сейчас сложно представить нашу жизнь без современных, мобильных устройств. Данное игровое приложение разработано в жанре «платформер» и называется «Andora». Основной чертой игрового процесса является прыгание по платформам, лазанье по лестницам, собирание предметов, обычно необходимых для завершения уровня.

Противники (называемые «врагами»), всегда многочисленные и разнородные, обладают примитивным искусственным интеллектом, стремясь максимально приблизиться к игроку, либо не обладают им вовсе, перемещаясь по круговой дистанции или совершая повторяющиеся действия. Соприкосновение с противником обычно отнимает жизненные силы у героя или вовсе убивает его. Иногда противник может быть нейтрализован либо прыжком ему на голову, либо из оружия, если им обладает герой. Смерть живых существ обычно

изображается упрощённо или символически (существо исчезает или проваливается вниз за пределы экрана).

Данное приложение разработано в среде Unity. Выбор среды разработки приложения обусловлен кроссплатформенностью среды (т.е. один и тот же код, написанный на движке Unity, с минимальными изменениями может быть перенесен на различные платформы (PC, Mac, Android, iOS, Web, игровые консоли)) и хорошее Community (это означает, что у различных функций движка есть четкое описание с примерами на сайте разработчика, обратиться к которому можно в любой момент).

Для создания проекта в Unity выбираем папку для расположения проекта, импортировать дополнительные пакеты не надо. Обязательно указать, что создается проект, настроенный на 2D игру. Создается папка *sprites*, где будут храниться спрайты – графические файлы, необходимые для отображения персонажей, фона, пола, бонусов и прочих игровых объектов.

Затем перетаскивается спрайт *Platform* на окно *Scene* в нижний угол поля зрения камеры, которая и будет отображать то, что изображается в игре. Далее происходит создание персонажа, его отрисовка и анимация.

Таким образом, в ходе проделанной работы реализованы алгоритмы для создания игры в жанре "Платформер".