

В. Д. Деменкова, Е. Ю. Кузьменкова

(УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОЙ ВЕРСИИ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «FILL SCREEN»

В современном мире мобильные телефоны стали неотъемлемой частью человеческой жизни. Практически каждый человек имеет мобильный телефон. Они перестали являться роскошью, а стали постоянными спутниками людей. С помощью мобильных телефонов люди не только взаимодействуют друг с другом, узнают последние новости, работают, ищут информацию в интернете, но и проводят свой досуг. В том числе и с помощью мобильных игр. И, в связи с большой попу-

Материалы XXII Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 25 – 27 марта 2019 г.

лярностью игр для мобильных устройств, их разработка является довольно прибыльным делом.

Именно поэтому рынок игр для мобильных устройств активно развивается. А благодаря постоянному усовершенствованию технических характеристик новых моделей мобильных телефонов, появляется возможность создавать игры для мобильных устройств, всё более и более подобные на полноценные компьютерные. Существуют мобильные игры в самых разных жанрах: аркады, квесты, стратегии, симуляторы, головоломки и др. Плюс последних состоит в том, что они не требуют от своего игрока специфических знаний и умений. Кроме того, благодаря тому, что головоломки, как правило, состоят из некоторого количества несвязанных уровней, они просты в реализации.

Была разработана мобильная версия игрового приложения «Fill Screen» в жанре головоломка. Приложение на данный момент состоит из 20 уровней. Для прохождения одного уровня необходимо заполнить экран голубым цветом, выполнив определённые действия с объектами на экране, будь то нажатие на кнопку или экран, перетаскивание объектов с одного места на другое, составление слов или свайп по экрану. После прохождения всех уровней игроку предлагается возможность поделиться достижением в социальной сети, мессенджере или в любом другом приложении. Приложение было разработано на языке программирования C# с использованием возможностей среды разработки Unity.