

**А. А. Зубов, М. И. Жадан**  
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

## **СОЗДАНИЕ ИГРЫ ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ WINDOWSPHONE НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ C#**

В наше время почти у каждого человека есть мобильный телефон. И многие пользуются им не только как телефоном. Современные телефоны в большей степени являются скорее компьютерами чем телефонами в привычном понимании этого слова. Сейчас существует несколько основных операционных систем для мобильных устройств: IOS, Android, WindowsPhone. В этой работе будет показан процесс разработки игры для мобильно платформы WindowsPhone с использованием языка программирования C# и игрового движка Microsoft XNA. Windows Phone – мобильная операционная система, разработанная Microsoft и является преемником Windows Mobile, с полностью новым интерфейсом и с интеграцией сервисов Microsoft: игрового Xbox Live и медиаплеера Zune.

Интерфейс пользователя основан на дизайнерской системе Windows Phone под названием Metro. Начальный экран составляют так называемые «живые плитки», которые отображают информацию в режиме реального времени без участия пользователя. Плитки также являются ссылками на приложения, различные функции и индивидуальные объекты.

Одно из нововведений интерфейса – «хабы» или «разделы», которые объединяют локальный и онлайн контент благодаря интеграции Windows Phone с такими популярными социальными сетями, как Facebook и Twitter. Например, хаб Pictures (Изображения) показывает фотографии, сделанные камерой устройства и фотоальбомы пользователя из Facebook, а хаб People (Люди) показывает контакты с разных источников. Из хабов пользователи могут напрямую комментировать, отмечать материалы, которые им нравятся, и делиться ими в социальных сетях.

Для управления Windows Phone использует технологию мульти-тач. Пользовательский интерфейс Windows Phone имеет темную тему для сохранения батареи на дисплее с органическим светодиодом (OLED), так как полностью черные пиксели не излучают свет. Но пользователи могут заменить фон на белый в меню настроек телефона.

Microsoft XNA представляет набор инструментов с управляемой средой времени выполнения (.NET), созданный Microsoft, облегчающий разработку и управление компьютерными играми. XNA стремится освободить разработку игр от написания «повторяющегося шаблонного кода» и объединить различные аспекты разработки игр в одной системе.

В работе описанная технология реализована в игре «Арканоид». Для оптимизации процесса разработки игры произведена декомпозиция задачи: разработка объектов, которые будут участвовать в игре; создание главного меню игры; создание игрового поля.

—  
—  
—