

А. В. Щербаков
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИНТЕРАКТИВНОЙ ИГРЫ «NEVERLAND»

Предметом данной работы является: написание логики для движения главного персонажа, его взаимодействий с окружающим миром (виртуальным), разработка интеллектуальных агентов (искусственного интеллекта или его подобия), оптимизация, тестирование полученного продукта. Изначально даны лишь 2D спрайты и анимации для них, моя же работа заключается в том, чтобы из статичных изображений сделать динамические и придать им какую-либо логику поведения (например, нейтрально относящуюся к главному герою или негативно-враждебную).

При разработке проекта были использованы следующие инструменты: основным языком программирования был C# (произносится си шарп) и интеллектуальная среда разработки Microsoft Visual Studio; система контроля версий – GIT и бесплатное хранилище для репозитория github; движок для разработки программного обеспечения Unity со встроенной физикой и удобным пользовательским интерфейсом, для более удобного доступа ко всем объектам приложения. Так же была использована методология Scrum, которая под собой подразумевает разбиение работ на мелкие части, которые выполняются за определённый срок, планирование, ежедневные встречи, на которых рассказывается, что разработчик делал вчера, и что будет делать сегодня (Daily Standup) и многими другими практиками.