



Рисунок 1 – Локация первого уровня

Литература

1 Гейг, М. Разработка игр на Unity 2018 за 24 часа / М. Гейг. – Москва : Эксмо, 2020. – 464 с.

В. В. Овсяников

Науч. рук. **Е. Ю. Кузьменкова**,
ст. преподаватель

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ «MYSTERIOUS MINE» В СРЕДЕ UNITY

В жизни людей важную роль всегда занимал вопрос: чем же заполнить свободное время? Раньше для этого использовали карты, шашки или шахматы. Но сейчас, с наступлением века информационных технологий, само понятие игры изменилось. У игр теперь совершенно другие цели и приоритеты. Они рассказывают истории, дарят эмоции, заставляют игрока переживать за персонажей. В играх участник является частью сюжета, что позволяет ему погрузиться в историю ещё глубже.

Игровую составляющую «Mysterious Mine» можно разделить на два этапа: подготовку и вылазку. Во время подготовки игроку будет необходимо точно спланировать длительность и сложность своего погружения, чтобы, потратив минимум из накопленных ранее сокровищ, получить максимум новых, а также продвинуться в исследовании Горы и скрытых в её глубинах тайн. Второй и основной частью геймплея является исследование подземного мира, продвигаясь по которому, игрок, постепенно улучшая своё снаряжение, будет встречать всё более странные, а значит и более дорогостоящие, артефакты. Но любой риск оправдывает его конечную цель – найти несметные богатства, какие скрывает в себе Таинственная Гора.

Разработка игрового приложения производилась в среде Unity [1], выбранной сразу по нескольким причинам. Первая – в Unity есть встроенные инструменты для работы с графикой, анимацией, скриптами и физикой. Вторая – за счёт удобного интерфейса пользователя разработка проектов любой сложности происходит значительно быстрее, чем в аналогичных средах разработки. Третья, и тоже немаловажная, причина – в Unity доступна большая библиотека готовых спрайтов и моделей, что тоже существенно снижает затрачиваемое на разработку время. Скрипты, реализующие игровую логику и геймплей, были написаны на языке программирования C# [2].

Литература

1 Хокинг, Д. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C# / Д. Хокинг. – Санкт-Петербург : Питер, 2016. – 336 с.

2 Троелсен, Э. Язык программирования C# 5.0 и платформа .NET 4.5 / Э. Троелсен. – Изд. 6-е. – Москва : ООО «И. Д. Вильямс», 2013. – 1312 с.

Д. С. Подшиваленко

Науч. рук. **Е. М. Березовская,**

канд. физ.-мат. наук, доцент

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ В СРЕДЕ ANDROID STUDIO

Потеря домашнего животного часто горе для владельца, и он пытается быстро начать его поиски, пока питомец далеко не убежал. Разработанное мобильное приложение позволяет облегчить поиск пропажи. Приложение реализует навигационное меню и страницы по поиску домашних животных, их хозяев, форму для добавления объявления об утере животного.

При запуске приложения пользователю открывается страница объявлений (рисунок 1). На второй странице приложения располагаются объявления о поиске самих хозяев найденных животных (рисунок 2).

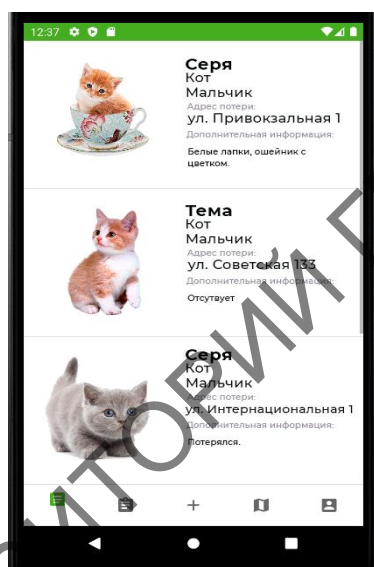


Рисунок 1 – Страница объявления

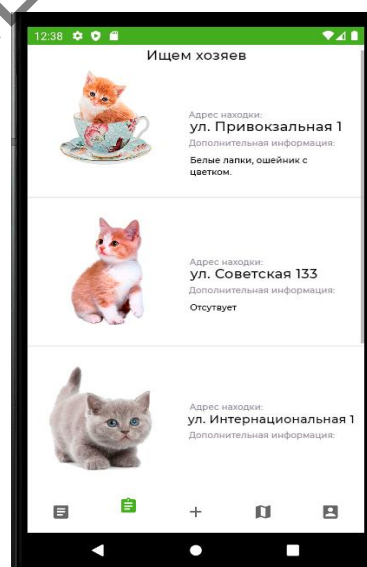


Рисунок 2 – Поиск хозяина

На рисунках внизу приведена навигационная панель для переключения окон приложения.

Приложение разработано для мобильных приложений на платформе Android с помощью среды разработки Android Studio на языке Java [1].

Литература

1 Программирование под Android на Java [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://metanit.com/java/android/>. – Дата доступа : 27.02.2022.