

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский Авиационный Институт»
(Национальный Исследовательский Университет)

Институт: №8 «Компьютерные науки и прикладная математика»
Кафедра: 806 «Вычислительная математика и программирование»

Реферат
по курсу «Фундаментальная
информатика»
I семестр
«Разработка игры на C# в Unity»

Группа	М8О-109Б-22
Студент	Гиголаев А.А.
Преподаватель	Сысоев М. А.
Оценка	
Дата	

Москва, 2022

Оглавление

Введение3

План.....3

Реализация проекта.....3

 1 этап Разработка геймплейных механик3

 2 этап Создание графического интерфейса3

 3 этап Тестирование игры4

Заключение5

Информационные источники:.....5

Введение

В наши дни рынок компьютерных игр растет и развивается с каждым днем. Именно растущая популярность и любовь к играм побудила меня создать игру на движке Unity.

План

1. Разработка геймплейных механик
2. Создание графического интерфейса.
3. Тестирование игры

Реализация проекта

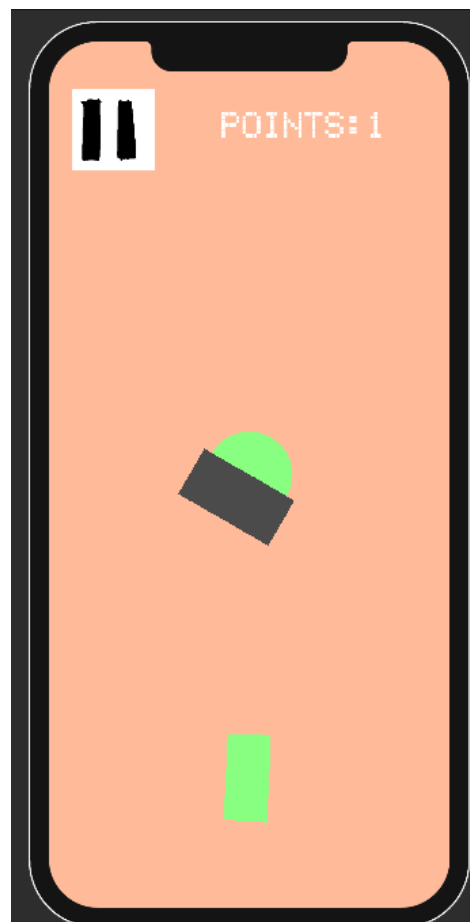
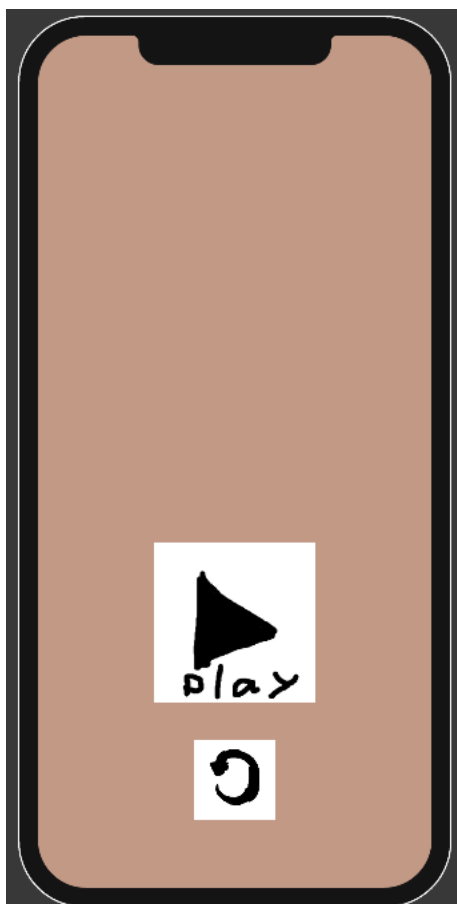
1 этап Разработка геймплейных механик

С помощью ООП на C# были созданы следующие core механики:

1. Стрельба (FireController.cs)
2. Попадание в цель (CollidingProcessing.cs)
3. Начисление очков (GameRulesManager.cs)
4. Поворот оружия (TouchController.cs && TouchRotatorComponent.cs)
5. Изменения уровня натяжения оружия (TentionController.cs)

2 этап Создание графического интерфейса

Был разработан графический интерфейс меню и игровой области.
Все UI элементы управлялись UIManager.



3 этап Тестирование игры

По окончании работы над основными аспектами игры, пришло время тестирования. В основном тесты проводились вручную, эмпирическим путем выявлялись ошибки и недочеты в задумке.

Заключение

В процессе написания реферата я улучшил навыки работы с языком программирования C#, с движком Unity и с объектно-ориентированной парадигмой программирования, создав жизнеспособный в перспективе продукт, который можно довести до стадии продакшена и монетизировать труд, затраченный на разработку.

Информационные источники:

1. Документация Unity3D: <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>