**Міністерство освіти і науки України**

**Національний технічний університет України**

**«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»**

**Факультет інформатики та обчислювальної техніки**

**Кафедра інформаційних систем та технологій**

**Лабораторна робота №1**

з дисципліни

"Розробка ігрових застосувань. Unity рішення"

на тему

"Дослідження базового патерну ігрового рушія Unity на прикладі двовимірної технології"

Виконав: Перевірив:

студент групи ІП-93 Катін П.Ю.

Дмитренко Р.В.

Номер у списку: 5

Київ 2022

Зміст

[1. Постановка задачі 3](#_Toc114137562)

[2. Виконання 3](#_Toc114137563)

[3. Висновок 3](#_Toc114137564)

[4. Додатки 3](#_Toc114137565)

# 1. Постановка задачі

**Мета:** полягає у набутті знань, умінь та навичок з технології розроблення

основ проекту з використанням обраної мови програмування у обраній парадигмі. Надається досвід створення репозиторію у системі контролю версій.

Варіант: 5

**Завдання до роботи:**

1. Репозиторій у системі контролю версій. Створити проект 2D. Загальні вимоги.

2. Акаунт на GitHub, на даному етапі за бажанням. Репозиторій на GitHub з проектом.

3. Назва GameProgLab1Group**Num**, де зафарбовано номер групи.

4. Установка ігрового рушія. Створений проект IDE (2D) на основі рушія, що містить 1 сцену, ігровий персонаж. Можуть бути включені інші елементи.

5. Розроблений і налагоджений скрипт для управління ігровим персонажем. Достатньо продемонструвати рух ліворуч, праворуч, стрибки, коректну фізику, зупинку перед перешкодою. Проект розташовано у репозиторій на GitHub, основна мета полягає у дослідженні і підтвердженні володіння обраною IDE (2D) і технологією розподіленої системи контролю версій.

**Завдання відповідно до варіанту:**

1. Примітив: квадрат.

2. Набор асетів: <https://assetstore.unity.com/packages/2d/free-2d-platform-tileset-206082>

# 2. Виконання

# 3. Висновок

# 4. Додатки

Посилання на проект:

Код програми: