***Лабораторная работа №3***

Наша команда разработчиков собирается использовать такие технологические средства как платформа Unity.

Преимущества использования такой платформы:

Первое преимущество - язык C#. Данный язык высокоуровневый и позволяет программисту легко войти в разработку игры. Это важный момент, потому что в отличие от других движков, где используется язык C++, в C# есть много элементов и приемов, которые уже реализованы, и программисту нужно только воспользоваться ими.

Второе преимущество – кроссплатформенность, т.е. один и тот же код, написанный на движке Unity, с минимальными изменениями может быть перенесен на различные платформы (PC, Mac, Android, iOS, Web, игровые консоли). Это огромный плюс, который сокращает время на разработку игры в несколько раз.

Третье преимущество — хорошее Community. Это означает, что у различных функций движка есть четкое описание с примерами на сайте разработчика, обратиться к которому можно в любой момент. Если что-то все же осталось непонятным, служба поддержки обязательно ответит на возникший вопрос.

И четвертым преимуществом является Asset Store, где имеется огромное количество различных плагинов и ресурсов для создания игры. Разумеется, какие-то из них бесплатные, какие-то платные, но все они собраны в одном месте с удобным поиском и возможностью загрузить, интегрировать и получить сразу рабочий функционал.

1. Цель

* Жанр
* Сеттинг

1. Материалы и инструменты

* Программный код
* Игровой движок

1. Игровая механика

* Объекты
* Управление
* Физический движок

1. Уровни

* Редактор уровней

1. Оформление

* Арты
* 2D модели
* Анимация
* Фоны
* Спецэффекты
* Оформление экрана и меню

1. Сюжет

* Скрипты, события
* Диалоги, повествования
* Видеовставки

1. Звук

* Звуковые эффекты
* Музыка
* Озвучка

1. Отшлифовка

* Сведение материала (a-версия)
* Устранение ошибок (b-версия)