

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря
Сікорського» Факультет інформатики та
обчислювальної техніки

Лабораторна робота № 1

з дисципліни «Розробка ігрових застосунків. Unity
рішення»

Тема: «Створення проекту і репозиторію для контролю версій»

Виконали:

студент групи ПП-93

Пальчик Максим Романович

Перевірив:

Катін П. Ю.

Київ 2022

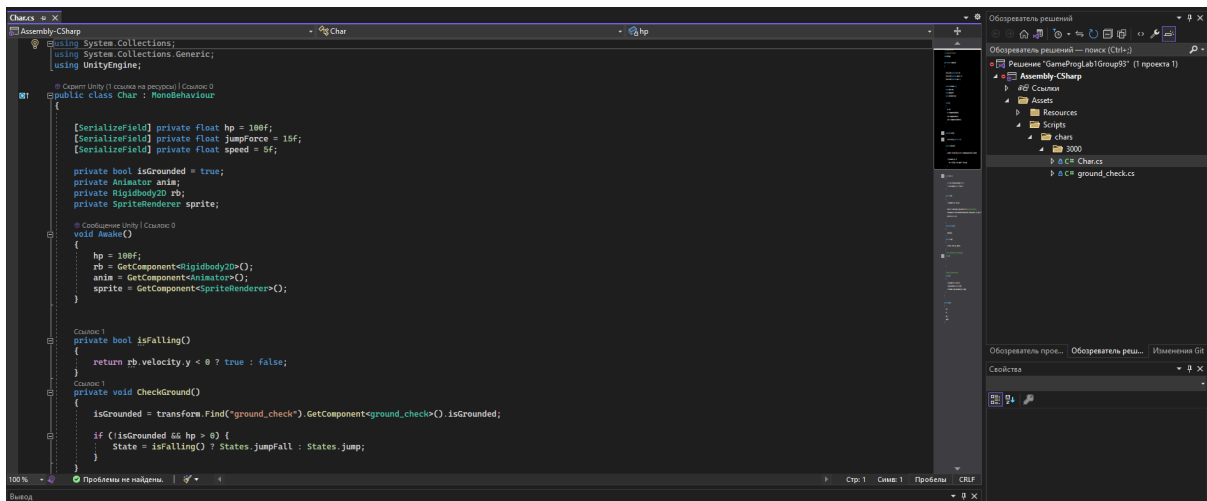
Мета: Набуття знань, умінь та навичок з технології розроблення основ проекту з використанням обраної мови програмування у обраній парадигмі. Надається досвід створення репозиторію у системі контролю версій. Також лабораторна робота дає основні навички розробки з використанням IDE ігрового рушія. Дається можливість роботи з іншим типом IDE за вибором студента та по узгодженню з викладачем.

Завдання: Репозиторій у системі контролю версій. Створити проект 2D. Загальні вимоги. Акаунт на GitHub, на даному етапі за бажанням. Репозиторій на GitHub з проектом. Назва GameProgLab1Group**Num**, де зафарбовано номер групи. Установка ігрового рушія. Створений проект IDE (2D) на основі рушія, що містить 1 сцену, ігровий персонаж. Можуть бути включені інші елементи. 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.

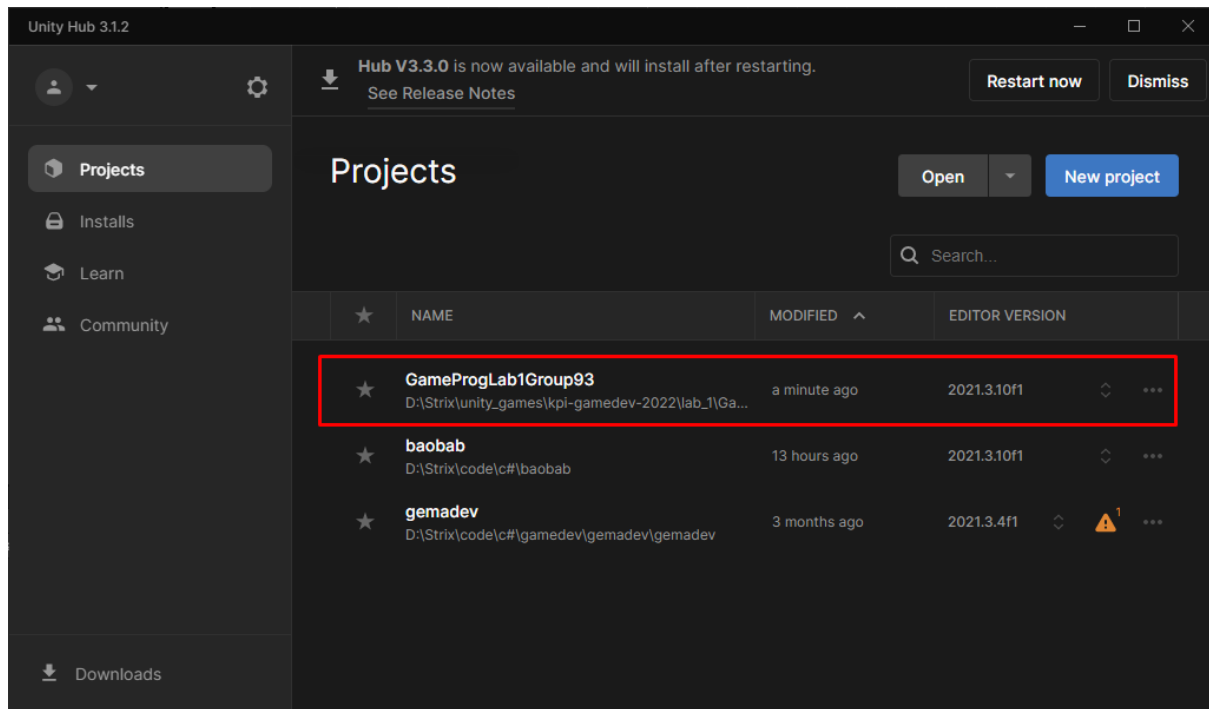
Хід роботи

Невелика помітка, ще раніше приглянувся обраний асет з лицарем, тож вирішив використовувати його, навколишні об'єкти також взяті із якогось паку тайлів для 2d.

Налаштоване середовище VS 2022 з підтримкою синтаксису та дебагером



Встановлений Unity Hub з проектом, створеним на основі 2d заготовки.



Відкритий проект із доданим персонажем, скриптами та мінімальним оточенням на ігровому полі.

