

Дипломная работа

Кафедра «Информационные технологии»

На тему: «Игровое 2D приложение в жанре аркадного симулятора жизни фермера в *top-down* проекции на платформе *Unity*»

Исполнитель: студент группы ИТИ-41

Дубовцов И.Д.

Руководитель: доцент

Кравченко О.А.

Цель разработки





Основные задачи в ходе разработки

Актуальность разработки



Анализ представителей



Stardew Valley



Farming Simulator



Концепция игры

Средства разработки



Unity



Visual Studio



Blender



Git

Функциональные возможности



Определение сущностей

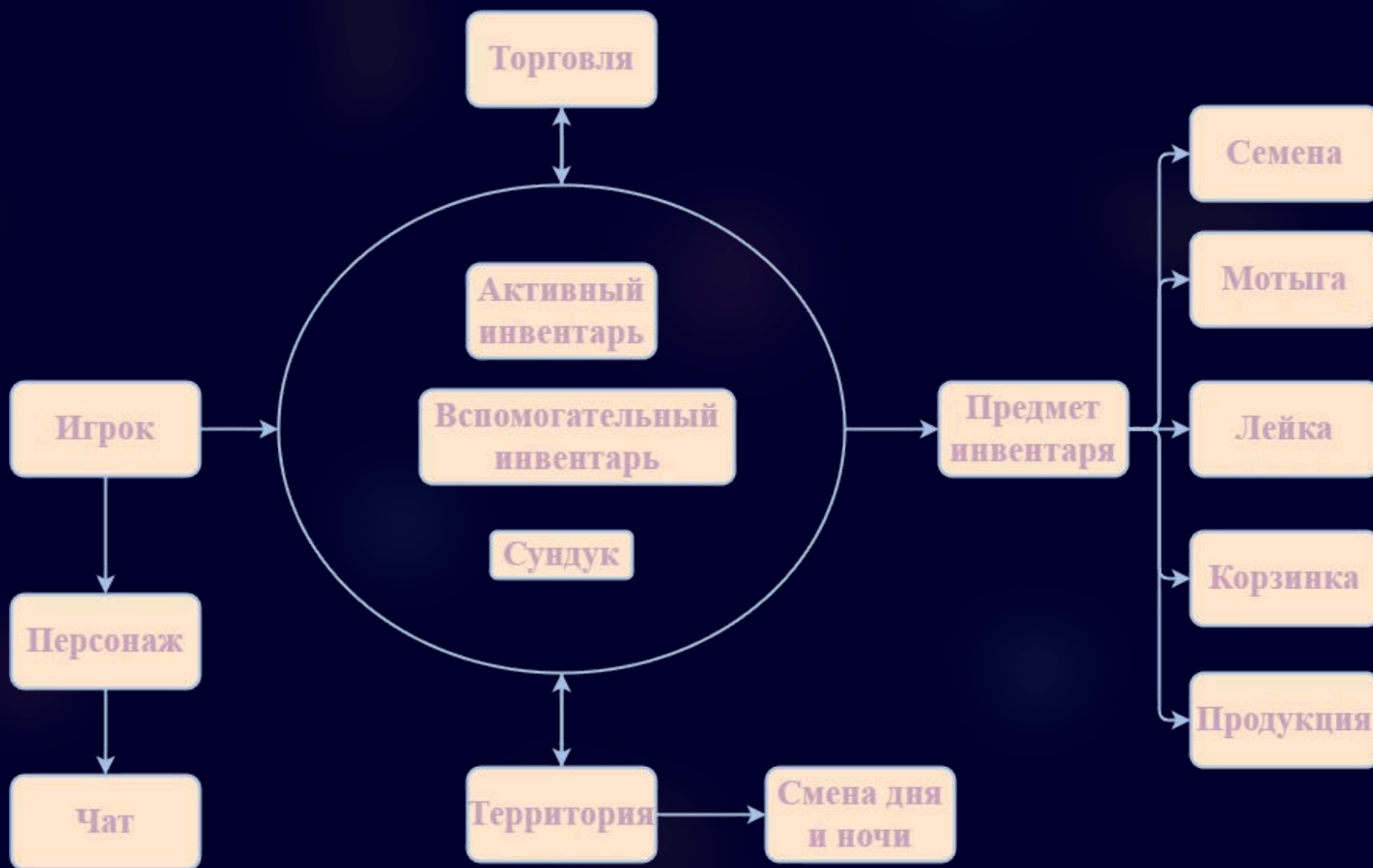


Схема взаимодействия игровых модулей приложения

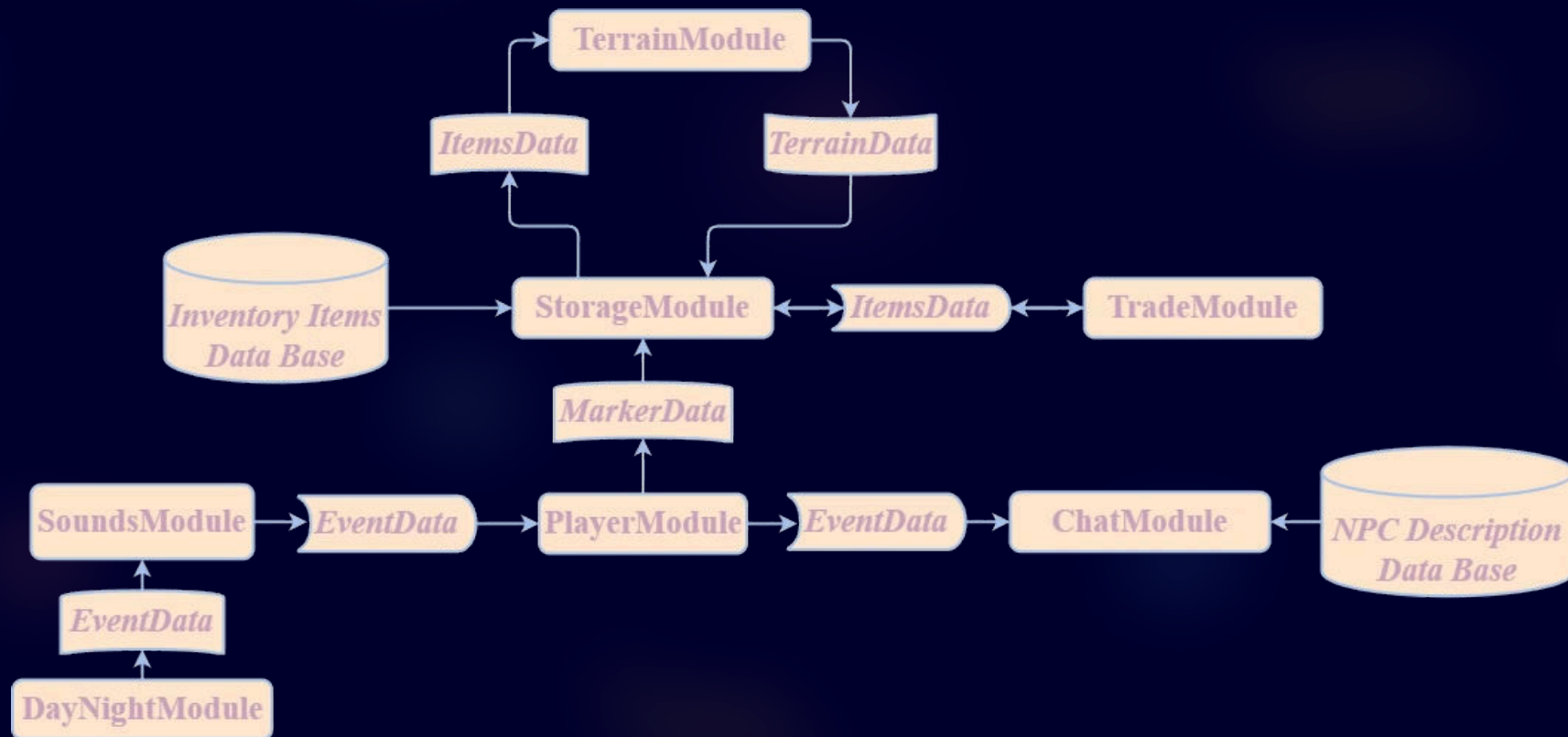


Схема взаимодействия модулей инициализации приложения

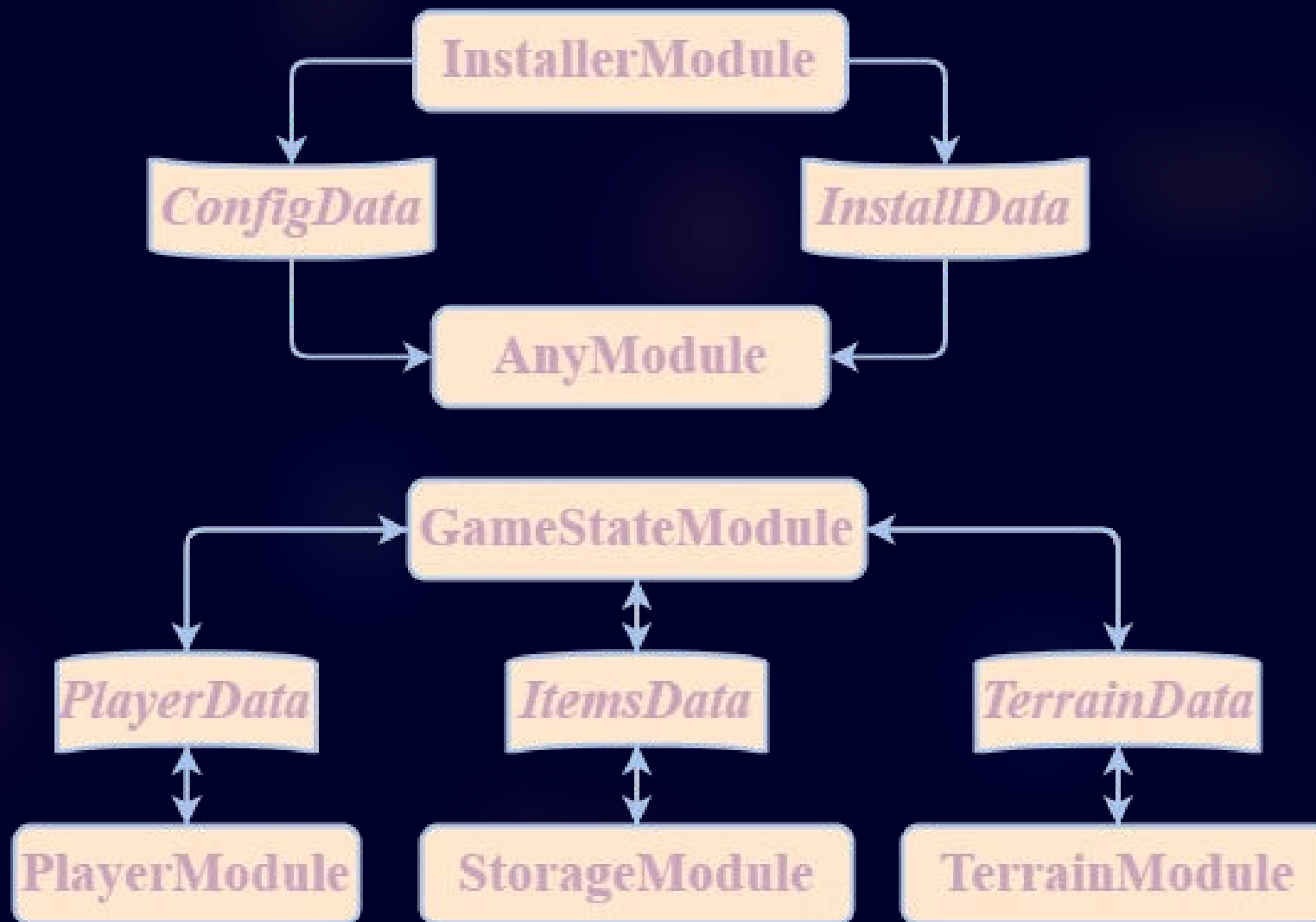


Схема работы модуля загрузки и сохранения игрового состояния

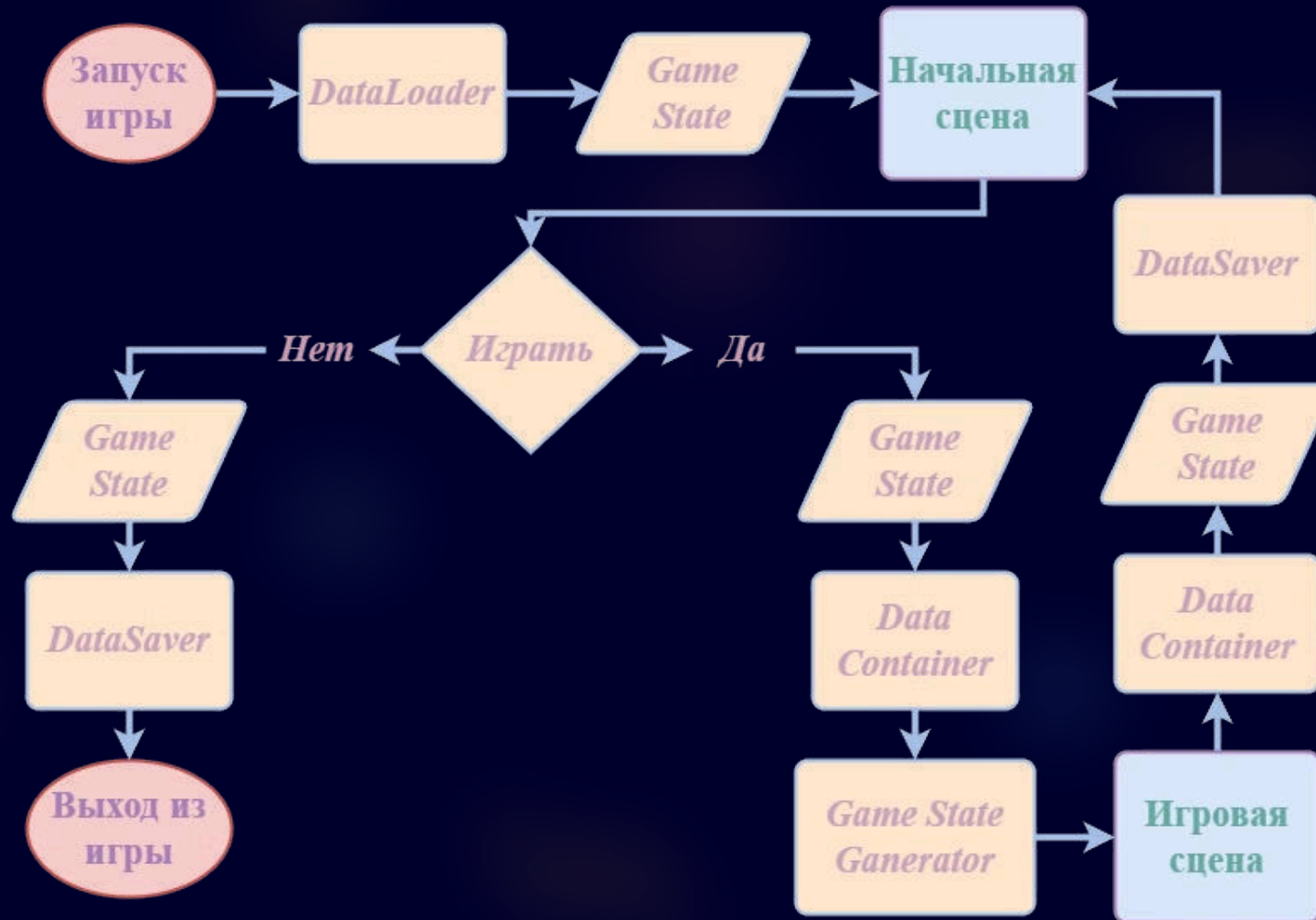
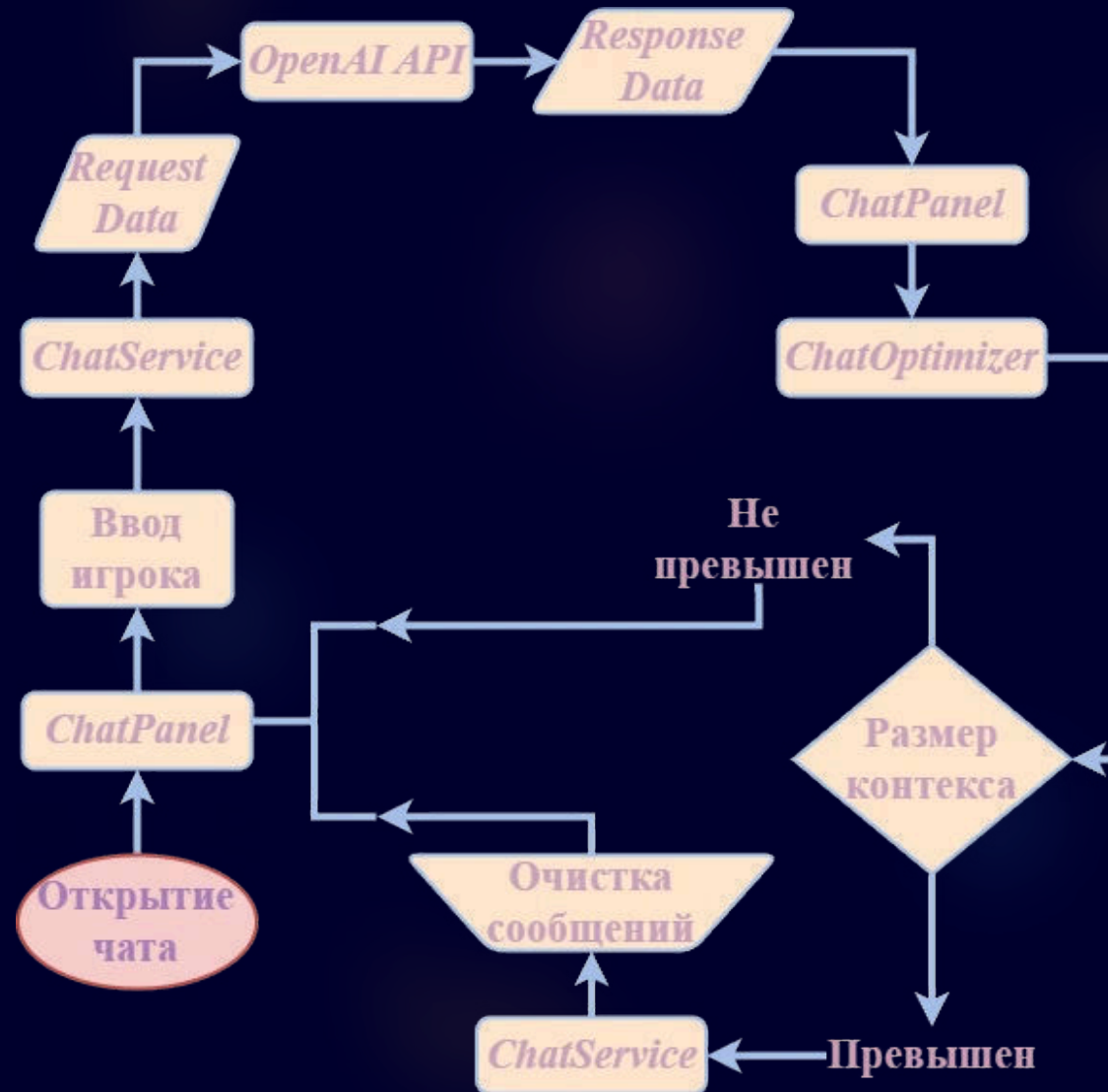







Схема работы модуля социального взаимодействия



Модель ИИ

Модель и ID	Руб за 1000 символов входных данных	Руб за 1000 символов генерации модели	Размер конте кта	Дата обнов ления	Авто моде рация
OpenAI: GPT-3.5 Turbo openai/gpt-3.5-turbo 	0.15	0.3	4095	7 ноя 23	да
OpenAI: GPT-3.5 Turbo 16k (11-06) ? openai/gpt-3.5-turbo-1106  рекомендуется	0.15	0.3	16385	16 янв	да
OpenAI: GPT-3.5 Turbo Instruct ? openai/gpt-3.5-turbo-instruct 	0.225	0.3	4095	2 окт 23	да
OpenAI: GPT-3.5 Turbo 16k openai/gpt-3.5-turbo-16k 	0.45	0.6	16383	30 сен 23	да
OpenAI: GPT-3.5 Turbo 16k (01-25) ? openai/gpt-3.5-turbo-0125  рекомендуется	0.075	0.225	16385	2 фев	да

Дальнейшее развитие

Расширение функционала

Оптимизация производительности

Интеграция с другими технологиями

Публикация и распространение

Заключение

1

Проведен аналитический
обзор представителей

2

Подобраны средства
разработки

3

Разработана архитектура
приложения

4

Реализованы
функциональные
возможности приложения

5

Проведено тестирование



Публикации по теме

Название	Авторы	Год	Источник
Искусственный интеллект в играх жанра RPG	И.Д. Дубовцов, О.А. Кравченко	2024	Материалы XXVII Республиканской научной конференции студентов и аспирантов
Применение генеративного ИИ для игр в жанре RPG	И.Д. Дубовцов, О.А. Кравченко	2024	Материалы I Международной научно-технической конференции