



TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI

ĐA, KLTN ĐẠI HỌC/ CAO ĐẲNG KHOA HỌC MÁY TÍNH

ĐỀ TÀI : XÂY DỰNG GAME SUPER BOB RUN SỬ DỤNG NỀN TẢNG UNITY

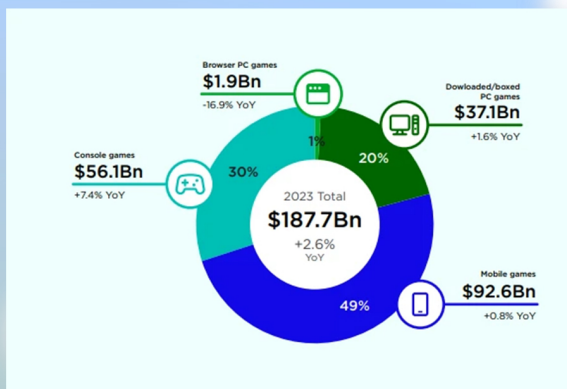
Sinh viên: Lê Đức Dương

Mã số sinh viên: 2018602841

CBHD: TS Lê Thị Anh

ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong thời đại công nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ như hiện nay, ngành công nghiệp Game có thể nói là đang bùng nổ với tốc độ phát triển chóng mặt cùng với sự ra đời của các engine khác nhau nhằm tối ưu việc sản xuất sản phẩm game.



ĐỐI TƯỢNG NGHIÊN CỨU

Sản phẩm: Là một sản phẩm game có thể loại phiêu lưu phù hợp với mọi đối tượng người chơi.

Người chơi: Đây là đối tượng chính của trò chơi, bao gồm những người sẽ tương tác trực tiếp với sản phẩm cuối cùng.

MỤC TIÊU

Tối ưu hóa hiệu suất và đa nền tảng.

Nắm vững nền tảng công nghệ Unity.

Xây dựng các chức năng cơ bản của một ứng dụng game.

Có thể chơi trên các nền tảng khác nhau.

BỐ CỤC

1 CƠ SỞ LÝ THUYẾT

2 PHÂN TÍCH THIẾT KẾ GAME

3 CÀI ĐẶT CHƯƠNG TRÌNH VÀ KẾT QUẢ

4 KẾT LUẬN

KẾT QUẢ

- Xây dựng thành công ứng dụng game cơ bản.
- Hiểu được quy trình phát triển một tựa game.
- Tạo ra các cảnh vật đẹp mắt, thiết kế nhân vật độc đáo và tối ưu hóa hiệu suất một cách hiệu quả.
- Nắm bắt các thuật toán đặc trưng của lập trình game. Sản phẩm game hoạt động trên đa nền tảng.
- Học được cách quản lý thời gian và tài nguyên hiệu quả.

KẾT LUẬN

Việc phát triển trò chơi "Super Bob Run" bằng Unity đã là một hành trình đầy thú vị và học hỏi. Qua quá trình này, em đã trải qua nhiều giai đoạn từ ý tưởng ban đầu, thiết kế, phát triển đến cuối cùng là trải nghiệm người chơi.