

АНОТАЦІЯ

Структура та обсяг роботи. Пояснювальна записка курсової роботи складається з 4 розділів, містить 29 рисунків, 42 таблиці, 25 джерел.

Мета. Розробка ставить перед собою досягнення наступних цілей:

- Реалізація класичної настільної гри «Монополія» на мобільному пристрої з операційною системою Android;
- Покращеного користувацького графічного інтерфейсу у порівнянні з існуючими аналогами, що забезпечить покращений користувацький досвід;
- Зміна ігрових правил та балансу з метою темпу гри для отримання більш швидких ігрових сесій у порівнянні з класичним варіантом.

У розділі аналізу вимог було встановлено конкретні функціональні, нефункціональні вимоги, які повинні бути враховані під час розробки програмного забезпечення. Ці вимоги визначають необхідні характеристики та функціональність, що є ключовими для її ефективного використання кінцевого продукту.

У розділі моделювання програмного забезпечення було розглянуто архітектуру розроблюваного мобільного застосунку, включаючи реалізовані програмні структури та сутності. Також були описані технічні особливості реалізації розробленого програмного продукту.

У розділі аналізу якості були визначені методики тестування та розписані основні тест-кейси, а також представлені результати стану системи після проведення тестування.

У розділі впровадження та супроводу було розглянуто процес розповсюдження гри та отримання нових версій гри для користувачів.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: ГЕЙМДЕВ, ВІДЕОГРА, СМАРТФОН, НЕТКОД, UNITY, MONOPOLY, ANDROID.