Здравствуйте уважаемые члены комиссии, меня зовут Воробьёв Кирилл, студент группы 1304.

Мною выполнена Выпускная Квалификационная Работа на тему «Разработка компьютерной игры в жанре Казуал»

СЛАЙД 2

Казуальные игры – это компьютерные игры, предназначенные для широкого круга пользователей. Они отличаются простыми правилами и примитивным игровым процессом, не требуют от пользователя усидчивости, зратрат времени на обучение или каких-либо особых навыков.

СЛАЙД 3

Компьютерная игра – это программа, основными составляющими которой являются:

Сеттинг – место действия, условия, среда...

Игровой процесс (геймплей) – интерактивное взаимодействие игры и игрока.

Музыкальное сопровождение – мелодии, композиции, сандтреки, звуки окружения...

СЛАЙД 4

Выбор технологии для создания выпускной работый проводился на основе сравнительного анализа двух популярных сред разработки: GM2 и Unity3D.

Оба движка просты в освоении новичками. Но, не считая месячной пробной версии, для полноценной в GM2 требуется ежегодная подписка стоимостью 7500 руб, тогда как Unity полностю доступен абсолютно бесплатно, а так же имеет куда больший набор возможностей.

Как пример, позволяет работать не только с 2D проектами, но и 3D, а так же использует популярный язык программирования C# и собственный си-подобный фреймворк UnityScript, тогда как разработка в GM2 происходит на внутреннем языке GameMakerLanguage, обладающем куда меньшими возможностями и поддержкой сообщества.

Из несомненных плюсов GM2 – встроенная система сохранения игрового прогресса.

Для выполнения ВКР мною был выбран движок Unity3D, потому что является абсолютно бесплатным.

СЛАЙД 5

Внешний вид моей игры.

Основа игры – куб, самостоятельно двигающийся из одного конца поля в другое.

Достигая цели сверху поля, он разворачивается и устремляется вниз, потом снова вверх и так до тех пор, пока не убъётся об летающий по сцене мусор. По условиям игры, выиграть в ней нельзя – только проиграть с максимально возможным результатом.

СЛАЙД 6 – 15

Код

Слайд 16-17

Диаграмма классов

Слайд 18

Заключение.

Доклад окончен.