

**Уважаемые члены государственной аттестационной комиссии!**  
**Я – Лунина Ангелина Владиславовна. Вашему вниманию**  
**предлагается дипломная работа на тему: Создание игры**  
**взаимодействия со средой. Я готова приступить к**  
**демонстрации своей работы.**

На загрузочном экране можно видеть кнопки «сохранить», «начать», «продолжить» и кнопка «выхода». В поле ввода вводится имя, и только после этого кнопка «сохранить» становится активной, после нажатия на кнопку «сохранить» кнопка «играть» активна. Скрипт указан справа стороны, там же записывается имя в переменную. Далее происходит обучение игре.

У игрока имеется свои коллайдеры, при столкновении с другими коллайдерами, имеющими триггер, происходит взаимодействие с игровой средой.

К игроку прикреплен скрипт, и его отображение в инспекторе показано справа. Здесь указано какие объекты за что отвечают. Так же указывается скорость и здоровье персонажа. Здоровье и очки связаны с панелью Canvas, на этой панели отображаются заданные очки.

Все комнаты имеют свои коллайдеры. При появлении в комнате объекта, с тегом плеер, срабатывает скрипт, и на точках генерации появляется один из двух типов врагов, либо же бонусы. Шанс генерации бонуса 20%.

При отсутствии врагов в комнате открываются двери, которые до этого были закрыты. В инспекторе указаны стены для одной из комнат.

Точки генерации вручную установлены в зоне комнаты.

У врага с дальним типом атаки, и у игрока есть пуля, которая вылетает из точки генерации пули. Значения пули указаны в инспекторе.

Каждый враг является префабом со своим скриптом. В инспекторе справа указан префаб всплывающего урона, основные данные, вроде

здоровья или урона, который враг наносит игроку. Так же указаны звуки и эффекты при смерти определенного врага.

Все враги имеют свои коллайдеры так же, как и игрок. Чтобы в свою очередь взаимодействовать с персонажем, например, наносить урон.

У бонусов есть настройки света, для помощи игроку в их нахождении.

У каждого из врагов есть собственная анимация. Реализована она так, что у объекта врага имеются дочерние объекты, которые изменяются посредством анимации. Анимация меняется с ходьбы на атаку, когда коллайдер оружия врага попадает в зону коллайдера игрока.

Все звуки в игре реализованы посредством компонента Audio source. Здесь, в инспекторе, указаны префабы объектов, которые имеют при себе этот компонент, и вызываются через другие объекты.

У оружия есть свой скрипт, который позволяет следовать за курсором, воспроизводить звук выстрела, осуществлять перезарядку. Есть 3 вида оружия у игрока, у дальнего врага и у босса. И каждый из видов оружия имеет свой префаб пули и свой звук выстрела.

Таблица лидеров реализована при помощи Player.prefs и Json. В инспекторе указывается массив с текстовыми полями для очков, и для имени.

Если не вводить имя в поле ввода, то можно нажать кнопку продолжить, и игра будет выводить имя, которое вводилось в последний раз. Но при этом в таблице лидеров выведется имя и наилучший счет этого имени.

**Благодарю за внимание.**