**Уважаемые члены государственной аттестационной комиссии!**

**Я – Лунина Ангелина Владиславовна. Вашему вниманию предлагается дипломная работа на тему: Разработка игры. Взаимодействие с игровой средой. Я готова приступить к демонстрации своей работы.**

Для реализации моей дипломной работы была поставлена цель разработать компьютерную игру. Для достижения данной цели были поставлены следующие задачи: Изучить и проанализировать существующие жанры игр и выбрать подходящий. Выбрать необходимый язык программирования и инструментальные средства. Нарисовать и оформить визуальную часть игры. Написать и протестировать код разработки игры.

Итак, а теперь перейдём к демонстрации игры, после запуска можно услышать звуковое сопровождение, которое было реализовано при помощи Audio\_source в скрипте Menu. На главном экране можно увидеть поле ввода имени и четыре кнопки. Кнопка выхода в правом верхнем углу закрывает приложение. Кнопка начать игру не активна пока игрок не введет имя в поле ввода, как и кнопка сохранить имя. Кнопка продолжить активна если игра хоть раз запускалась.

После нажатия кнопки «новая игра» появляются панели обучения, которые помогают игроку разобраться с правилами игры. После прочтения правил, запускается сцена игры.

На сцене присутствует кнопка паузы, которая останавливает игровое время, и открывает меню паузы. В этом меню можно выйти из игры, тогда появится меню проигрыша с таблицей лидеров игры. Таблицу можно очистить соответствующей кнопкой. Можно начать игру заново, а можно выйти из игры в начальное меню.

На игровой сцене находится игрок, который передвигается на клавиши WASD, оружие следует за курсором мыши, а стреляет на левую кнопку. Оружие наносит урон при помощи стрелы с фиксированым уроном.

Так же присутствует ускорение, которое включается при помощи клавиши Shift и появляется аура ускорения. Игрок может подобрать два разных бонуса. Один бонус, щит, блокирует входящий по игроку урон, а другой, зелье лечения, восстанавливает пять очков потраченного здоровья. Здоровье не может превышать 20 очков.

Так же на локации есть запертые двери, которые отображены в виде замка. Ключи к ним можно найти в других комнатах. Все бонусы или ключи подбираются с соответствующим звуком и эффектом.

В комнатах установленны точки генерации врагов, враги или бонусы генерируются совершенно случайным образом.

Всего в игре 4 типа врагов и один босс. Один из врагов имеет дальний тип атаки. Все враги имеют разную скорость передвижения, разный урон, и разное количество здоровья.

Если игрок побеждает врага, то у игрока прибавятся очки за победу над врагом. Враг может наносить игроку различное количество урона. Если здоровье игрока опуститься ниже нуля. То игра завершится и появится меню проигрыша.

Если игрок доберется до финиша, то появится меню победы, из которого можно перейти в меню выбора уровня.

На втором уровне у игрока остаются те же очки, но здоровье дополняется до максимума. Добавляются два новых типа врага, и в конце локации генерируется сильный враг, победив которого игрок пройдет игру.

**Благодарю за внимание.**