

Итоговый проект по технологии разработки программных приложений

Группа ИКБО-07-20

Аминов Иван
Карасева Анастасия
Максим Скалозубов

Мобильная игра «Fruitica»



Аминов Иван:

- 1) Создание идеи
- 2) Настройка build.gradle
- 3) Написание кода
- 4) Настройка репозитория git

Карасева Анастасия:

- 1) Создание идей
- 2) Создание презентации
- 3) Создание дизайна
- 4) Написание кода

Максим Скалозубов:

- 1) Настройка .gitignore
- 2) Создание Readme
- 3) Создание контейнера Docker
- 4) Написание кода

Цели создания приложения

Создание приложения для отдыха и развлечения между пар, в метро и в курилке. Веселая игра для убивания времени всегда и везде.



Архитектура приложения

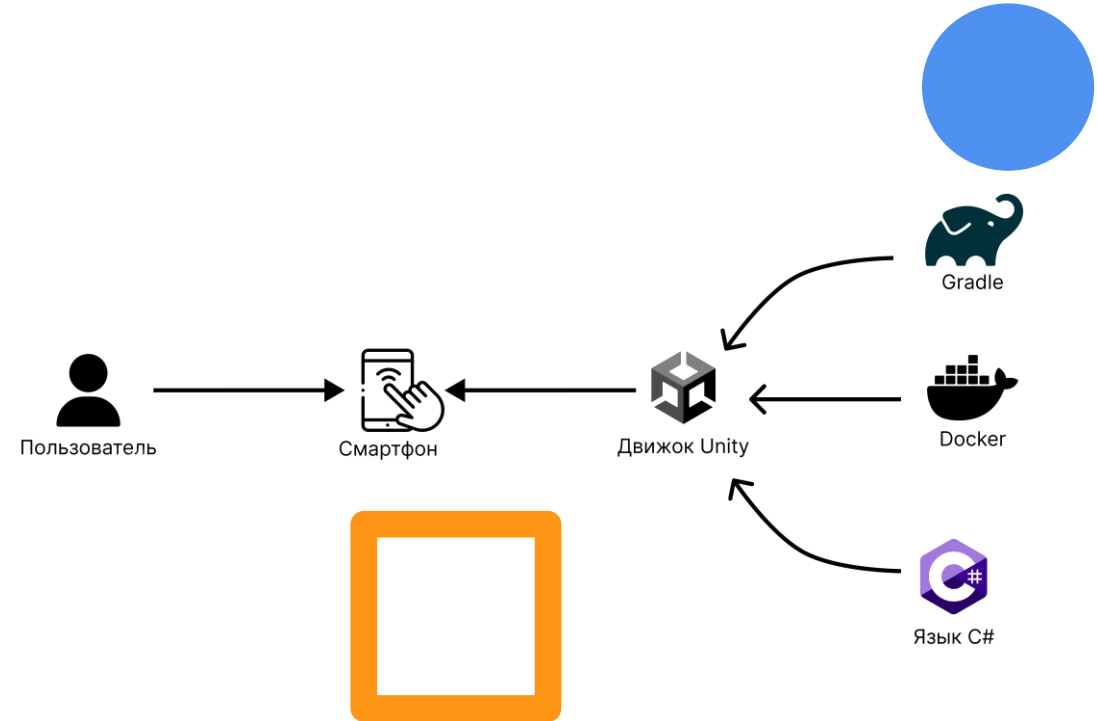
Приложение написано в **unity**.

Unity это - межплатформенная среда разработки компьютерных игр, разработанная американской компанией Unity Technologies. Unity позволяет создавать приложения, работающие на более чем 25 различных платформах, включающих персональные компьютеры, игровые консоли, мобильные устройства, интернет-приложения и другие.

Так же проект созданный в Unity имеет встроенную систему **Gradle**.

Приложение запаковано в контейнер и собирается через **Docker**.

Приложение написано на языке программирования **C#**.



Концепция приложения

Игра представляет из себя коллаб игры в тетрис и 3 в ряд. Основная задача соединить несколько одинаковых персонажей в ряд что бы они уничтожились. Чем больше уровень, тем больше персонажей вы откроете.



Аналоги игры

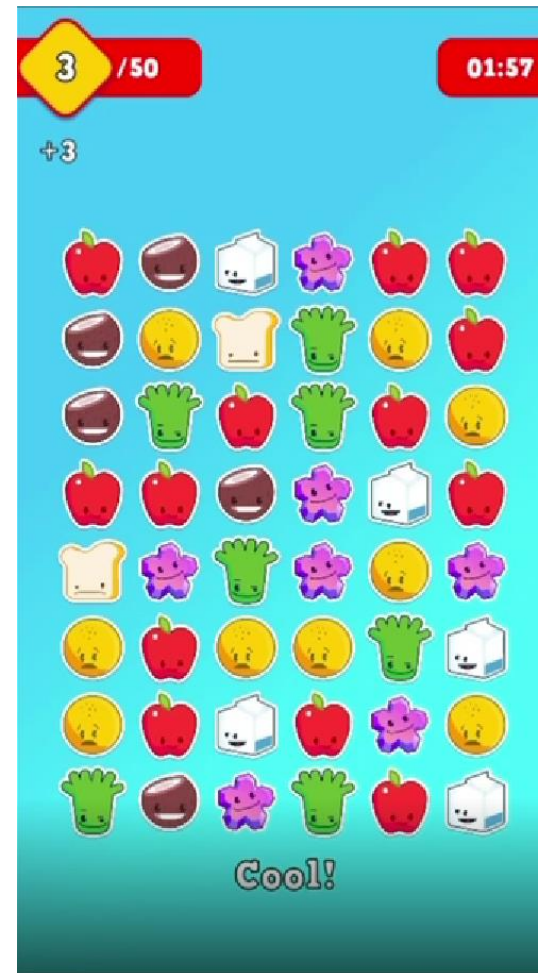


Почему наше приложение лучше?

1. Оно наше
2. Большое количество анимированных персонажей
3. Приятный настраивающий на перекус дизайн
4. Без рекламы
5. Интуитивно понятные правила без излишеств



Пример работы приложения





Спасибо за внимание

Ссылка на git: <https://github.com/Stulk3/Fruitica.git>