1. **Бекап** (от англ. backup – дублирование) – это регулярное создание резервных копий данных и восстановление их в исходное состояние в случае потери оригинальных данных по каким-либо причинам: случайное удаление, поломка жесткого диска, сбой в работе программы или системы, вирусы и прочее.

2. **GDD -** это детальное описание разрабатываемой компьютерной игры. Диз. док. создается и редактируется командой разработчиков и в основном используется в индустрии видеоигр для организации работы разработчиков. Документ создается в результате сотрудничества между дизайнерами, художниками и программистами как руководство, которое используется в процессе разработки. Когда издатель поручает создание игры разработчикам, команда разработчиков должна создать документ, который часто связан с соглашением между издателем и разработчиком; разработчики должны придерживаться дизайн-документа во время процесса формирования игры.

3. **Авторизация** - идентификация, аутентификации пользователя. Процесс, при котором приложение может узнать зарегистрированного пользователя. Процедура проверки на подлинность сочетания идентификационного имени и пароля, введенных пользователем в интерактивную форму. Предоставление права доступа и проверка полномочий пользователя на выполнение каких-либо действий на сайте.

4. **Кроссплатформенность** — способность программного обеспечения работать более чем на одной аппаратной платформе и (или) операционной системе.

5. **База данных** – это информационная модель, позволяющая упорядоченно хранить данные о группе объектов, обладающих одинаковым набором свойств.

6. **Профиль** — это совокупность данных и настроек окружения пользователя (например, в популярных операционных системах, содержимое рабочего стола, параметры настройки приложений и личные данные).

7. **Социальная сеть** – бесплатная площадка в Интернете, где можно самостоятельно публиковать какую-то информацию и обмениваться ею с другими людьми.

8. **Пользовательский интерфейс** - это набор программных и аппаратных средств, обеспечивающих взаимодействие пользователя с компьютером.

9. **Unity -** межплатформенная среда разработки компьютерных игр. Unity позволяет создавать приложения, работающие под более чем 20 различными операционными системами, включающими персональные компьютеры, игровые консоли, мобильные устройства, интернет-приложения и другие.