

РЕЦЕНЗІЯ

на випускнуну кваліфікаційну роботу освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр»

виконану на тему «Інструментальна підтримка розробки ігрових додатків»
зі спецчастиною «Розробка розважального ігрового додатку
на базі движка «Unity»
студентом групи ІПЗ–13

Кривенко Олександром Миколайовичем
факультету комп'ютерних наук і технологій
ДВНЗ «Донецький національний технічний університет»

Тема бакалаврської роботи є актуальною, тому що розробка розважальних ігрових додатків приносить величезну користь для індустрії відеоігор.

В роботі було спроектовано та розроблено розважальну відеогру на базі движка Unity. Розроблена відеогра складається з 3 ігрових сцен та 2 додаткових сцен, які мають у собі головне меню гри та інформацію про гру. Розробка сцен включала знаходження відповідних ігрових матеріалів або їх самостійне виготовлення. Розроблені ігрові матеріали представлені текстурами та відповідними матеріалами, а також спрайтами та моделями, до яких вони використовувались. У даній роботі було розглянуто і використано три варіанти переміщення.

За структурою робота складається з вступу і п'яти розділів.

Вступ містить обґрунтування задачі, що вирішується при проектуванні розважального ігрового додатку, опис об'єкту та предмету дослідження, а також вступ містить основні моменти бакалаврської роботи.

У першому розділі наведені загальні тенденції у розробці відеоігор, визначені параметри класифікації ігрових рушіїв, проведений аналіз і вибір ігрового рушію, аналіз підходів для створення програмної архітектури ігор, виконана формальна постановка задачі розробки.

У другому розділі виконано проектування розважального ігрового додатку «Seeker», розглянуто функціонування програмної системи, визначена структура системи, наведені структура програмного коду системи та розміщення компонентів програми.

У третьому розділі описані розробка розважального ігрового додатку «Seeker», структура ігрових сцен відеогри, реалізація навігації і пошук шляху, структури розроблених скриптів.

У четвертому розділі наведена методика роботи з розважальним ігровим додатком «Seeker», на основі якої виконується аналіз результатів, отриманих за допомогою додатка.

У п'ятому розділі виконано тестування розважального ігрового додатку «Seeker». Результати тестування підтвердили, що розроблений ігровий додаток є працездатним. Розроблена гра підтверджує можливість використання ігрового рушію для розробки великої кількості різнопланових за жанром та ігровою механікою відеоігор.

Робота пройшла апробацію, про що свідчать публікації та участь бакалавра у студентських конференціях.

Оформлення бакалаврської роботи виконано на достатньо високому рівні і зауважень не викликає. У роботі достатньо обґрунтовані всі отримані результати та ефективність роботи розробленої системи, були зроблені логічні висновки. Усі задекларовані задачі виконані, мета роботи досягнута, закладено фундамент для подальшого розвитку розважального ігрового додатку.

Разом з тим, робота має певні недоліки, які необхідно відмітити:

1. Кількість ігрових локацій не достатня.
2. Ігровий сюжет потребує доповнення.
3. Розширити набір підтримуваних платформ.

У підсумку вважаю, що виконана робота відповідає вимогам до бакалаврських робіт, та заслуговує оцінки «відмінно» (95 балів), а її автору може бути присвоєний освітньо-кваліфікаційний рівень «бакалавр» за напрямом підготовки 6.050103 «Програмна інженерія».

Рецензент

доц. каф. КІ, к.т.н.

(посада, науковий ступінь, вчене звання)

С.О. Цололо

(підпис)

(ініціали, прізвище)