

В І Д Г У К

на випускню кваліфікаційну роботу

освітньо-кваліфікаційного рівня «бакалавр»

на тему «Інструментальна підтримка розробки ігрових додатків»

зі спецчастиною «Розробка розважального ігрового додатку на базі движка «Unity»

студента групи ІПЗ–13

факультету комп'ютерних наук і технологій

ДВНЗ «Донецький національний технічний університет»

Кривенко Олександра Миколайовича

Бакалаврська робота присвячена інструментальній підтримці розробки ігрових додатків. Розробка розважальних ігрових додатків сьогодні дуже поширена і затребувана індустрією відеоігор, але дуже трудомістка, тому тема кваліфікаційної роботи є актуальною.

Мета роботи полягає в дослідженні можливостей сучасного інструментарію для розробки концепції відеогри та її програмної реалізації. Автор чітко сформулював основні завдання роботи, що необхідно вирішити для досягнення мети.

У ході роботи автор розібрав велику кількість теоретичного матеріалу, проаналізував наукові праці вітчизняних і зарубіжних авторів в напрямі створення розважальних ігрових додатків на базі рушіїв. Відзначено порівняльні недоліки й переваги розглянутих рушіїв, які доступні для розробників. Аргументовано вибір рушія «Unity» для створення розважального ігрового додатку «Seeker», що проектувався.

Бакалаврська робота викладена на 75 машинописних сторінках (без урахування додатків) і складається з вступу, п'яти розділів, висновків, переліку посилань, який складається з двадцяти найменувань, трьох додатків. Матеріал подається логічно і послідовно. Текст кожного розділу роботи супроводжується ілюстраціями, що наочно пояснюють розглянутий матеріал. Результати оцінок продемонстровано за допомогою приведених таблиць, графіків і діаграм.

Переваги роботи.

В роботі було спроектовано та розроблено на базі сучасного рушію Unity розважальний ігровий додаток «Seeker», який складається з 3 основних ігрових сцен та

2 додаткових сцен. Розробка сцен включала знаходження відповідних ігрових матеріалів та їх самостійне виготовлення. Розроблені ігрові матеріали представлені текстурами, спрайтами та моделями, до яких вони використовувались. У роботі було розглянуто і використано три варіанти переміщення: за вектором - це гра «Flappy Bat», за точками «Waypoints» і переміщення «NavMesh».

Результати тестування підтвердили працездатність розробленого ігрового додатку. Розроблена гра підтверджує можливість ефективного використання ігрової рушію для розробки великої кількості різнопланових за жанром та ігровою механікою відеоігор.

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

Автором вирішено всі поставлені завдання і досягнуто мету досліджень та розробок - розглянуто сучасний інструментарій для розробки відеоігор, виконана оцінка сучасних тенденцій створення відеоігор, досліджено етапи і процеси, пов'язані з розробкою відеоігор, організовано ефективний і стабільний процес розробки гри, розроблено концепції відеогри та розважальний ігровий додаток.

Робота має деякі недоліки, пов'язані з потребами доповнення ігрового сюжету, розширення кількості ігрових локацій та необхідністю вдосконалення ігрової логіки.

Висновок.

Вважаю, що загалом бакалаврська робота відповідає вимогам до кваліфікаційних робіт, заслуговує оцінку «відмінно» (95 балів), а її автору може бути присвоєний освітньо-кваліфікаційний рівень «бакалавр» за напрямом підготовки 6.050103 «Програмна інженерія».

Керівник бакалаврської роботи

проф. каф. ПМІІ, д. т. н., доц.

(посада, науковий ступінь, вчене звання)

С. А. Зорі

(підпис)

(ініціали, прізвище)