

**GYMNÁZIUM, STŘEDNÍ PEDAGOGICKÁ ŠKOLA, OBCHODNÍ AKADEMIE A
JAZYKOVÁ ŠKOLA s právem státní jazykové zkoušky ZNOJMO, příspěvková
organizace**

669 02 Znojmo, Pontassievská 3 • tel.: 515158101 • fax: 515225230 • e-mail: info@gpoa.cz • www.gpoa.cz, IČ:49438816

Maturitní práce

Žák: David Beneš

Třída: E4.C

Školní rok: 2017/2018

Obor vzdělání: Informační technologie

Název maturitní práce: Tvorba počítačové hry

Vedoucí maturitní práce: Mgr. Milička Tomáš

Oponent maturitní práce: Mgr. Červinka Jindřich

Sociální partner: GYMNÁZIUM, STŘEDNÍ PEDAGOGICKÁ ŠKOLA, OBCHODNÍ
AKADEMIE A JAZYKOVÁ ŠKOLA s právem státní jazykové
zkoušky ZNOJMO, příspěvková organizace

Práce odevzdána dne: 6.4.2018

Podpis žáka:

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem maturitní práci vypracoval samostatně pod vedením Mgr. Tomáše Miličky a uvedl v seznamu literatury a zdrojů veškerou použitou literaturu a další informační zdroje.

Znojmo 6.4.2018

David Beneš

Anotace

Maturitní práce se zaměřuje na programování v jazyce C# v herním enginu Unity. V práci je popsán vývoj hry a veškeré problémy, které s vývojem souvisí. Pro editaci skriptů je použit program Visual Studio Community 2017. Pro obrázky v UI je použit grafický program Krita. Veškerá ostatní práce spočívá v programu Unity Editor, kde byly vytvořeny všechny úrovně a animace postav.

Klíčová slova

hra, csharp, unity, programování, visual studio

Abstract

The graduation project is aimed at programming in C# language in the game engine Unity. This paper describes the entire development of the game and every problems, which are related to it. Visual studio is used to edit scripts. Krita is used to make images for the UI. Everything else is done in Unity Editor, where every level and animation is made.

Key words

game, csharp, unity, programming, visual studio

Obsah

1 Úvod	5
1.1 Vymezení cílů	5
2 Využité programy	6
2.1 Unity	6
2.1.1 Představení	6
2.1.2 Důvod použití	6
2.1.3 Výhody	6
2.1.4 Nevýhody	6
2.1.5 Alternativy	6
2.2 Visual Studio	7
2.2.1 Představení	7
2.2.2 Důvod použití	7
2.2.3 Výhody	7
2.2.4 Nevýhody	7
2.2.5 Alternativy	7
3 Průběh vývoje	8
3.1 Výběr žánru	8
3.2 Ovládání postavy	8
3.3 Schopnosti	8
3.3.1 Blink	8
3.3.2 Neviditelnost	9
3.3.3 Cooldown	9
3.4 Nepřítel	9
3.5 Úrovně	10
3.5.1 Cíl úrovní	10
3.5.2 Přejít do další úrovně	10
3.5.3 Otevírání a zavírání dveří	10
3.6 Menu	11
3.6.1 Základní menu	11
3.6.2 Zapauzování hry	11
4 Problémy vývoje	14
4.1 Úvod	14
4.2 Pohyb a rotace postavy	14

4.3	Nepřátelé	14
4.4	Dvěře	14
5	Závěr	15
5.1	Zhodnocení cílů	15
5.2	Feedback	15

1 Úvod

Téma jsem si vybral, protože mě vždy zajímalo, jak se hry vyvíjí. Dále jsem chtěl vědět, jestli vůbec takovou hru dokážu naprogramovat. Také jsem zastáncem názoru, že programování se dá naučit jedine praxí.

1.1 Vymezení cílů

Mým hlavním cílem je naprogramovat hru pomocí jazyka C#. Neměla by být moc obtížná na naučení, ale měla by být těžká na pokoření. [1] Game design by měl být jednoduchý a přehledný, ať se hráč jednoduše vyzná, kde se právě nachází. Hra by se měla zaměřovat na schovávání se před nepřáteli, a ne na jejich zabíjení.

2 Využité programy

2.1 Unity

2.1.1 Představení

Unity je herní engine. Je používáný pro vývoj jak indie (nezávislých), tak AAA her. Je v něm možné naprogramovat hru v jazyce C#, který je rozšířen o mnoho Unity knihoven, nebo v JavaScriptu.

2.1.2 Důvod použití

Unity jsem si vybral, protože se mi hned na první pohled zalíbilo. Má krásný a jednoduchý design. Také znám spoustu her, které jsou za pomoci Unity engineu vytvořené. Velikým důvodem pro výběr byla také dostupnost v jazyce C#, což ne všechny herní enginey nabízejí.

2.1.3 Výhody

- Jednoduchost
- Je zdarma pro osobní i komerční účely (do \$100k)
- Dostupnost jazyka C#

2.1.4 Nevýhody

- Pro využití všech možností je potřeba za produkt platit

2.1.5 Alternativy

- Unreal Engine
 - Od společnosti Epic Games
 - Více se zaměřuje na systém akce a reakce, než na vlastní programování
- CryEngine
 - Od společnosti Crytech

2.2 Visual Studio

2.2.1 Představení

Pro upravování C# skriptů jsem použil program Visual Studio Community 2017. [13] Tento program vytvořil Microsoft, proto má skvělou podporu jazyka C#.

2.2.2 Důvod použití

Ve Visual Studiu jsme pracovali i v hodinách programování ve škole, takže jsem měl k programu velice blízko. Dalším důvodem bylo to, že Unity velice dobře pracuje s tímto programem. Nabízí snippets, [16] proto je mnohem jednodušší a rychlejší kód psát. Je tedy mnohem snazší soustředit se na to, co je důležité a ne na pamatování si všech metod a tříd, které unity poskytuje.

2.2.3 Výhody

- Je zdarma pro osobní i komerční účely pro jedince
- Dostupnost jazyka C#
- Jednoduché debugování

2.2.4 Nevýhody

- Není multiplatformní (neexistuje verze pro Linux)

2.2.5 Alternativy

- MonoDevelop
 - open source alternativa k Visual Studiu.
 - multiplatformní
 - nemá tolik funkcí jako Visual Studio
- Atom
 - open source textový editor
 - pomocí plug-in modulů lze editor upravit podle libosti
 - složité nastavování, z mého pohledu spíše pro jednodušší skripty či tvorbu webových stránek
- Visual Studio Code
 - Microsoft alternativa editoru Atom
 - nemá tolik funkcí, jako samotné Visual Studio

3 Průběh vývoje

3.1 Výběr žánru

Na začátku jsem musel vymyslet, v jakém duchu budu hru vyvíjet. Jelikož mám velice rád stealth hry, [17] rozhodl jsem se ji vytvořit v tomto duchu. Dále jsem musel vymyslet, jaký styl úrovní budu vytvářet. Jelikož jsem dlouho měl jen slabý počítač, mohl jsem hrát pouze nenáročné hry, většinou od indie vývojářů. Mnoho z nich bylo tzv. dungeoncrawler, [14] proto jsem se rozhodl jít právě touto cestou. Nechtěl jsem, aby hráč mohl zabíjet nevinné strážce, a tak ve hře nemá k dispozici žádné zbraně. Pro záživnější průběh jsem se rozhodl zahrnout do hry nějaké superschopnosti, které by zbraně nahradily.

3.2 Ovládání postavy

Hráč ovládá postavu pomocí základních pohybových tlačítek. Pomocí myši míří a rozhlíží se po úrovni. Pro pohyb jsem využil Vector3 [3] a to tak, že jsem k pozici postavy přičetl jednotkový vektor a vynásobil rychlostí, kterou jsem zvolil. Pro otáčení hráče ke kurzoru jsem prvně musel zjistit, kde je kurzor. To jsem udělal pomocí kamery, která je na scéně. Ta dokáže vypočítat, na jaký bod kurzor míří. Aby se postava nedívala do země, přičetl jsem k tomuto bodu výšku postavy. Pro samotné otočení postavy k bodu jsem musel využít funkci Quaternion. [4] Ta sice zjistí, jak daleko se musí postava otočit, ale poté je nutno hodnotu převést na tzv. eulerAngles. [5] Díky tomu pak víme, o kolik se na jednotlivých osách postava musí natočit.

3.3 Schopnosti

Při výběru schopností jsem se nechal inspirovat ze stealth her a moba her. Hlavně pak Dishonored [11] a Dota2. [12]

3.3.1 Blink

Blink je teleportace na krátkou vzdálenost. Pomáhá hráči k rychlému přesunu. Prvně jsem se rozhodl vytvořit vizuální zobrazení pro hráče. Vytvořil jsem čáru, které začala v postavě a končila na kurzoru hráče (pro získání pozice kurzoru jsem využil stejný postup jako při otáčení postavy). Na konci čáry jsem přidal kostku, aby hráč věděl, kam se přesune. Poté jsem řešil maximální vzdálenost teleportu. Vytvořil jsem si proměnou, která uchovávala desetinné číslo, které určuje nejdelší vzdálenost přesunu. Pomocí IF podmínky jsem zjistil, jestli vzdálenost postavy od konce čáry je delší, než je tato proměnná. Pokud ano zkrátím čáru na maximální vzdálenost ve směru kurzoru. Poté jsem musel zabránit teleportaci skrz zdi. Nejdříve jsem zjistil, jestli je na konci čáry zeď pomocí funkce Physics.Raycast [6] Pokud ano, tak

čáru zkrátil na vzdálenost hráče od této zdi. Nakonec jsem musel vyřešit samotný teleport. To bylo velice jednoduché, protože stačilo nastavit pozici postavy na pozici, která je na konci čáry.

3.3.2 Neviditelnost

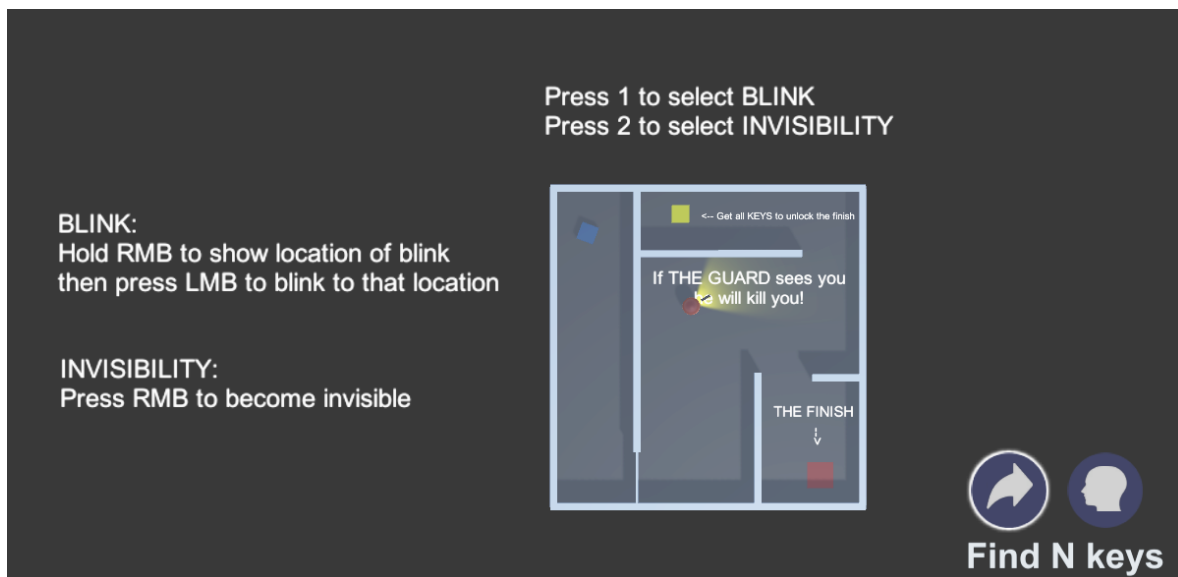
Pro neviditelnost jsem použil globální proměnnou, kterou jsem si vytvořil. Tu jsem pak předával nepříteli, aby nevnímal hráče. Těžší bylo zajistit, aby neviditelnost trvala nějakou dobu a pak se hráč opět zviditelní. Vytvořil jsem while cyklus a proměnnou, která uchovávala čas, který může být hráč neviditelný. Každým průchodem cyklu jsem od této proměnné odečetl sekundu pomocí `Time.Deltatime`. [7] Dokud byla proměnná větší jak 0, tak byl hráč neviditelný. Aby hráč věděl, kdy je neviditelný, musel jsem změnit barvu postavy. Prvně jsem získal materiál postavy, a pak nastavil průhlednost na $1/3$. Až se hráč opět zviditelnil, vrátil jsem hodnotu zpět na 1.

3.3.3 Cooldown

Aby hráč nemohl být neviditelný donekonečna, a nemohl se stále teleportovat, musel jsem vytvořit prodlevu mezi jednotlivým použitím schopnosti - cooldown. Pro cooldown jsem využil podobný cyklus jako pro neviditelnost. Jediné, co jsem musel přidat, byla proměnná, která uchovává, jestli hráč může schopnost použít. Před cyklem jsem ji nastavil na false a po cyklu opět na true. Aby šlo vidět, kolik času zbývá, rozhodl jsem se ho zakomponovat do uživatelského rozhraní.

3.4 Nepřítel

Hned na začátku jsem věděl, že nepřítel nebude umírat. Tím se mi uvolnila práce na životech nepřítele. Aby hra v sobě neměla RNG faktor, [8] nepřítel stále následuje dokolečka jednu cestu. Trasa je seskládána z několika bodů, na které musí nepřítel dojít. Jakmile k nim dojde, otočí se k dalšímu atd. Ve skriptu jsem musel v poli uchovávat místo těchto bodů, opět jsem k tomu využil vektorů. Když jsem měl vektory uložené, mohl jsem využít funkci `unity` a přesunout nepřítele k bodu. Aby to ovšem nevypadalo špatně, bylo nutné zařídit otáčení nepřítele k danému bodu. Naštěstí v knihovněch Unity jsou i goniometrické funkce, díky tomu jsem pomocí dvou vzdáleností, které bod svírají, mohl zjistit, o kolik stupňů se nepřítel musí otočit. Když už byl nepřítel schopný chodit po trase, chtěl jsem z něj pro hráče udělat nějakou hrozbu. Rozhodl jsem se mu přidat zbraň. Kvůli tomu jsem musel naznačit, kam nepřítel vidí. To jsem udělal pomocí světla, které jsem nasadil na tělo každého nepřítele. V kódu jsem pak nastavil, jak daleko a jaký úhel může nepřítel vidět. Abych dal hráči najevo, že ho nepřítel spatřil, světlo mění barvy. Prvně jsem ale potřeboval zjistit, jestli hráč vůbec žije. Pokud žije a pokud vstoupí do zorného pole nepřítele, světlo zčervená a nepřítel hráče zastřelí. Samozřejmě bylo nutné přidat nějakou časovou



Obrázek 3.1: Úvodní úroveň

odchylku, aby hráč měl větší šanci utéct. Nakonec nepřítel vystřelí, hráč umírá a musí restartovat úroveň.

3.5 Úrovně

3.5.1 Cíl úrovně

Hlavní hráčův úkol je posbírat všechny klíče, které jsou po úrovni rozmístění. Při tom se musí schovávat před zrakem nepřátel. Sebrání všech klíčů však není konec, hráč se stále musí dostat do cíle, který se právě zpřístupnil. Jakmile hráče nepřítel spatří, zastřelí ho a tím se úroveň restartuje.

3.5.2 Přechod do další úrovně

Aby přechod do další úrovně vypadal pěkně, našel jsem si na Youtube návod na animace. [9] Pro použití fade effectu, jsem musel vytvořit 2D plochu. Když hráč došel na konec úrovně, pomalu se přechází na tuto plochu a až po té se přepne úroveň. V C# je přechod zajištěn změnou průhlednosti plochy v cyklu. Pomocí proměnné DeltaTime se pak dá každý průchod cyklem zpoždit o určitý čas.

3.5.3 Otevírání a zavírání dveří

Pro hezčí vzhled úrovní jsem do každé z nich přidal dveře. Když se k nim hráč přiblíží (vstoupí do jejich collideru) dveře se otevřou. Když se od nich vzdálí, zase se zavřou.



Obrázek 3.2: Pause menu

3.6 Menu

Všechna grafika, která se v menu nachází, byla vytvořena díky samotnému Unity Enginu. Podobně jako jsem udělal UI, jsem také udělal menu. Jediné změna spočívá v přidání tlačítek, které mají nějakou funkci.

3.6.1 Základní menu

Abych mohl vytvořit menu, musel jsem zjistit, jak v Unity funguje 2D grafika. Pro jednotlivá tlačítka v menu jsem musel vytvořit jednotlivé funkce v C# skriptu. Pro přechod do dalšího menu se jednoduše načte jiná Unity scéna. Každá scéna má své jméno a podle toho se pak dá v C# zavolat.

3.6.2 Zapauzování hry

Zapauzování hry bylo jednodušší, než jsem ze začátku čekal. Unity totiž udržuje v proměnné `GameObject.activeSelf`, jestli je daný objekt aktivní nebo ne. To jsem využil tak, že jsem si načel objekt, na kterém je skript nasazen, a pojmenoval jsem si ho UI. Pomocí `UI.activeSelf` jsem zjistil, jestli je menu aktivní nebo ne. Potom jsem při zmáčknutí Escape jen znegoval hodnotu `activeSelf`. Tím jsem měl zajištěno ukázání a schování pauzovacího menu. Poté jsem ještě potřeboval samotnou hru zmrazit. To jsem zařídil pomocí `Time.timeScale`. Tato proměnná udržuje, jak rychle běží čas ve hře. Základní hodnota je 1, pro zapauzování jsem ji změnil na 0 a naopak.

```

// NORMAL MODE
else
{
    //blink range
    if (Vector3.Distance(blinkCube.transform.position, transform.position) > blinkRange)
    {
        lr.SetPosition(1, (blinkCube.transform.position - transform.position).normalized * blinkRange + transform.position);
        blinkCube.transform.position = lr.GetPosition(1);
    }

    //collision
    RaycastHit hit;
    float maxDistOfColDetection = Vector3.Distance(transform.position, blinkCube.transform.position);
    if (Physics.Raycast(transform.position, transform.TransformDirection(Vector3.forward), out hit, maxDistOfColDetection, blinkObstacleMask))
    {
        lr.SetPosition(1, hit.point);
        blinkCube.transform.position = hit.point;
    }

    if (Input.GetMouseButtonDown(0) && canBlink)
    {
        //blink to position
        transform.position = blinkCube.transform.position;

        //set player to visible
        GetComponent<Renderer>().material.color = new Color(playerColor.r, playerColor.g, playerColor.b, 1f);
        Game.instance.durationInvisibilityImage.fillAmount = 0f;
        Player.isInvisible = false;

        //play audio and animation
        Audio.instance.PlaySound(blinkSound, transform.position);
        anim.Play("BlinkAnimation");

        //change of color on cooldown
        blinkCube.GetComponent<Renderer>().sharedMaterial.color = colorOfBlinkCubeOnCooldown;
        canBlink = false;

        float c = cooldown;
        while (c > 0f)
        {
            c -= Time.deltaTime;
            Game.instance.cooldownBlinkText.text = (c > 0) ? Mathf.CeilToInt(c).ToString() : null;
            Game.instance.cooldownBlinkImage.fillAmount = c / cooldown;
            yield return null;
        }

        canBlink = true;
        blinkCube.GetComponent<Renderer>().sharedMaterial.color = colorOfBlinkCube;
    }
}
}

```

Obrázek 3.3: Teleportace postavy

```

//NORMAL MODE
else if (Input.GetMouseButtonDown(1) && !invisible)
{
    //change color to "invisible"
    invisible = true;
    Player.isInvisible = true;
    GetComponent<Renderer>().material.color = new Color(playerColor.r, playerColor.g, playerColor.b, 1 / 3f);
    GetComponent<Renderer>().shadowCastingMode = UnityEngine.Rendering.ShadowCastingMode.Off;

    //cooldown
    float c = cooldown;
    while (c > 0f)
    {
        c -= Time.deltaTime;
        //duration of invisibility
        float d = duration;
        while (d > 0f && Player.isInvisible)
        {
            d -= Time.deltaTime;
            Game.instance.durationInvisibilityImage.fillAmount = d / duration;
            yield return null;
        }
        //making player visible
        Player.isInvisible = false;
        GetComponent<Renderer>().material.color = new Color(playerColor.r, playerColor.g, playerColor.b, 1f);
        GetComponent<Renderer>().shadowCastingMode = UnityEngine.Rendering.ShadowCastingMode.On;

        Game.instance.cooldownInvisibilityText.text = (c > 0) ? Mathf.CeilToInt(c).ToString() : null;
        Game.instance.cooldownInvisibilityImage.fillAmount = (c > 0f) ? c / cooldown : 0f;
        yield return null;
    }

    invisible = false;
}

```

Obrázek 3.4: Neviditelnost postavy

```

//rigidbody uses fixedupdate
private void FixedUpdate()
{
    myRigidbody.MovePosition(myRigidbody.position + velocity * Time.fixedDeltaTime);
}

```

Obrázek 3.5: Přesun postavy

4 Problémy vývoje

4.1 Úvod

Jelikož jsem začátečník v programování a zároveň v enginu Unity, narazil jsem na spoustu problémů. Pár větších bych teď chtěl popsat.

4.2 Pohyb a rotace postavy

Při pohybu jsem musel upravovat rychlost. Po té jsem narazil na problém při kolizích postavy a země či zdí. Postava stále propadávala. Zjistil jsem, že to bylo ve velikosti collideru země, o něco málo jsem o zvětšil a vše bylo v pořádku. Při rotaci to ovšem bylo horší. Chtěl jsem, aby se postava otáčela ke kurzoru. Byl zde problém zjištění místa kurzoru. Ten jsem docela rychle vyřešil pomocí některých metod, které unity poskytuje. Po té se ale postava stále koukala do země, takže jsem se nemohl normálně pohybovat. Pomocí internetových zdrojů jsem zjistil, že se dá nalézt kurzor elegantněji. To mi sice pomohlo, ale stále se postava dívala trochu jinam, než měla. Nakonec jsem to vyřešil přičtením této odchylky a vše funguje normálně.

4.3 Nepřátelé

Stejně jako u hráče bylo nutné nastavovat rychlost pohybu, stejně nutné ovšem byla i rychlost otáčení. S otáčením jsem narazil na několik problémů. Prvně se nepřítel otáčel nejdelší cestou. To se dalo vyřešit pomocí podmínky, která určovala, aby se otáčel o úhel ostrý. Dalším problémem bylo, že se nepřítel nedokázal dotočit do správné pozice. Ve skutečnosti zbýval tak malý úhel, že se s tím Unity nevypořádalo, a tak sebou postava nepřítele na místě škubala. Vyřešil jsem to podmínkou, která říkala, že se nepřítel přestane točit, když daný úhel bude velice malý.

4.4 Dveře

Na začátku jsem neměl tušení, jak zařídit průchod dveřmi. Na internetu jsem našel spoustu návodů, ale nic nebylo přesně tak, jak bych si představoval. Otvírání jsem vyřešil pomocí animace. To bohužel nestačilo, protože jsem musel animaci nějak spustit. Zde nastal velký problém, protože jsem nedokázal zjistit, kdy se hráč ke dveřím přiblíží. Narazit do nich nemohl, protože by to nevypadalo dobře. Nakonec mě napadlo, že bych mohl zvětšit collider dveří, to sice fungovalo, ale animace byla příliš krátká. Díky tomu, že Unity dovoluje jednoduše animace vytvářet či upravovat, bylo snadné vlastnost změnit.

5 Závěr

S hrou jsem nadmíru spokojen. Získal jsem mnoho programovacích zkušeností, které by se mi jinak nenaskytly. Dokázal jsem využít základní principy programování, které jsem se naučil ve škole a k tomu jsem si osvojil nové schopnosti.

5.1 Zhodnocení cílů

Mnoho svých osobních cílů jsem splnil dle očekávání. Některé vlastnosti jsem musel upravit, aby pro hráče dávali větší smysl a hra byla hratelná. Celkově jsem se svojí hrou spokojený.

5.2 Feedback

Zkušební verzi jsem poskytoval kamarádům, kteří mi poté poskytli odezvu. Díky tomu jsem například přidal FOG OF WAR, [15] aby hra nebyla tak jednoduchá.

Seznam obrázků

3.1	Úvodní úroveň	10
3.2	Pause menu	11
3.3	Teleportace postavy	12
3.4	Neviditelnost postavy	13
3.5	Přesun postavy	13

Odkazy

- [1] Nolan Bushnell. *Theorem: Easy to Learn, Difficult to Master*. 2018. URL: <http://www.wolfshheadonline.com/bushnells-theorem-easy-to-learn-difficult-to-master>.
- [2] Unity Technologies SF. *Unity User Manual*. 2018. URL: <https://docs.unity3d.com/Manual>.
- [3] Unity Technologies SF. *Unity User Manual*. 2018. URL: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Vector3.html>.
- [4] Unity Technologies SF. *Unity User Manual*. 2018. URL: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Quaternion.html>.
- [5] Unity Technologies SF. *Unity User Manual*. 2018. URL: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Quaternion.Euler.html>.
- [6] Unity Technologies SF. *Unity User Manual*. 2018. URL: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Physics.Raycast.html>.
- [7] Unity Technologies SF. *Unity User Manual*. 2018. URL: <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Time-deltaTime.html>.
- [8] Craig Snyder. *A Lesson For Gamers: What Is RNG?* 2018. URL: <https://www.makeuseof.com/tag/lesson-gamers-rng>.
- [9] Asbjørn Thirslund. *How to make a Tower Defense Game (E24 FADING) - Unity Tutorial*. 2018. URL: https://youtu.be/C_Ok4xC_xVU.
- [10] Asbjørn Thirslund. *Tower Defense Tutorial*. 2018. URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLPV2KyIb3jR4u5jX8za5iU1cqNQPmbzG0>.
- [11] Valve. *Steam - Dishonored*. 2018. URL: https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2.
- [12] Valve. *Steam - Dota 2*. 2018. URL: <https://store.steampowered.com/app/217980/Dishonored>.
- [13] *Visual Studio Community 2017*. 2018. URL: <https://www.visualstudio.com/vs/community>.
- [14] Wikipedia. *Dungeon crawl*. 2018. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeon_crawl.
- [15] Wikipedia. *Fog of war*. 2018. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Fog_of_war.
- [16] Wikipedia. *Snippet (programming)*. 2018. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Snippet_\(programming\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Snippet_(programming)).
- [17] Wikipedia. *Stealth game*. 2018. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Stealth_game.