**Слайд 1:** Тема моего дипломного проекта, Создание мобильного приложения на платформе Unity. Поиск вариантов продвижения на международном рынке приложений (на примере ООО Аетсофт)

**Слайд 2:** В настоящее время, когда люди 50% времени суток не выпускают гаджеты из рук, большую популярность получают приложения, которые не требуют значительных умственных усилий, которые можно открыть в перерывах от работы и не получать лишний стресс от того, что проиграл или не прошел очередной уровень. Приложения, которые можно запустить и сделав несколько нажатий на экран уже получить результат. Кто-то возможно посчитает мою игру легкой и банальной, но для кого-то это станет воплощением несбывшихся мечт об идеальной фигуре пусть и виртуальном виде.

**Слайд 3:** Цель проекта: Создать мобильную игру на базе Unity, основываясь на персональном опыте автора и опыте, полученном в организации, где проходилась преддипломная практика, а также разработать пути ее продвижения на рынке мобильных приложений.

Задачи:

1. Составить план создания мобильной игры
2. Спроектировать архитектуру мобильной игры
3. Спроектировать дизайн мобильной игры
4. Разработать стратегию продвижения игры Fit Your Body на рынке мобильных приложений

**Слайд 4:**

Объект: мобильное приложение, созданное на платформе Unity

Предмет: мобильное приложение Fit Your Body созданное на базе Unity

Суть игры такова, поднять уровень мышц с помощью кликов для дальнейшего участия в турнирах по бодибилдингу среди реальных игроков.

**Слайд 5:**

Первым делом стоит понять актуальна ли моя тема, для этого я покажу немного статистики.

**Слайд 6:**

Общее число пользователей смартфонов 4.9 миллиарда

**Слайд 7:**

Пользователей в мобильных играх 2.1 миллиарда

**Слайд 8:**

С каждым годом эти значения растут, например, в 2017 по сравнению с 2016 изменилось число пользователей смартфонов на 5%

**Слайд 9:**

Общий доход в мобильных играх около 109 миллиардов

**Слайд 10:**

Следующий этап в разработке это выбор среды и технологий разработки.

Для разработки игр требуется какой-то игровой движок. Его конечно можно и самому написать, но для этого требуется много опыта и времени.

Так как мы разрабатывали !мобильную игру!, стоит выбирать из тех которые поддерживают мобильные платформы.

Так как мой основной язык программирования C#, я склонялся в выборе игрового движка с поддержкой C#, из самых популярных это был Unity, у него подробная документация, огромной комьюнити, а также удобный интерфейс.

Разрабатывали мы игру в первую очередь на Android, так как аккаунт разработчика стоит 25$ по сравнению с 100$/год на iOS.

**Слайд 11:**

Так как мы знали, что мы создаем и у нас есть вся документация, требовался какой-то менеджер задач.

На предприятии использовалась Jira, это многофункциональный сервис и подходит для больших команд, примерно 10+, также она платная.

Trello бесплатный, для команд до 5ти человек, по функциональности сильно уступает Jira, но для наших задач его было достаточно.

**Слайд 12:**

Для отрисовки графической части игры требовался дизайнер, мы отправили 5 кандидатам, на эту вакансию, четкое техническое задания стиля, которого мы хотим добиться, но справился лишь один, его работа представлена на слайде.

**Слайд 13:**

Также важно было просчитать игровой баланс игры или по-другому экономику игру. Были просчитаны такие показатели как: Количество опыта для получения уровня, количество кликов для каждого уровня мышц и для каждой из мышц, характеристики предметов в магазине и правила подсчета очков на турнире по бодибилдингу. Также был расписан игровой геймплей игрока на 1 час игры, для того чтобы понимать, чем будет занят игрок первый свой час в игре.

**Слайд 14:**

Самым важным, по моему мнению, компонентом в разработке игры, это создание архитектуры кода, потому что игра должна быть расширяемая, с хорошей производительностью и без ошибок. На слайде вы видите основную часть этой архитектуры, а именно ее базовые компоненты.

**Слайд 15:**

На экране изображена небольшая часть геймплея из игры