Выпускная квалификационная работа

Разработка 2D-платформера с процедурной генерацией уровней на игровом движке Unity



Цели и задачи проект

Целью проекта является создание мобильного webприложения создать платформу для студентов и преподавателей, чтобы облегчить им рутинные задачи

Были поставлены следующие задачи:

- Проанализировать актуальную информацию по текущему состоянию рынка видеоигр.
- Изучить существующее инструменты и технологии, выбрать наиболее подходящее для реализации проекта.
- Разработать готовое для использования мобильное приложение.

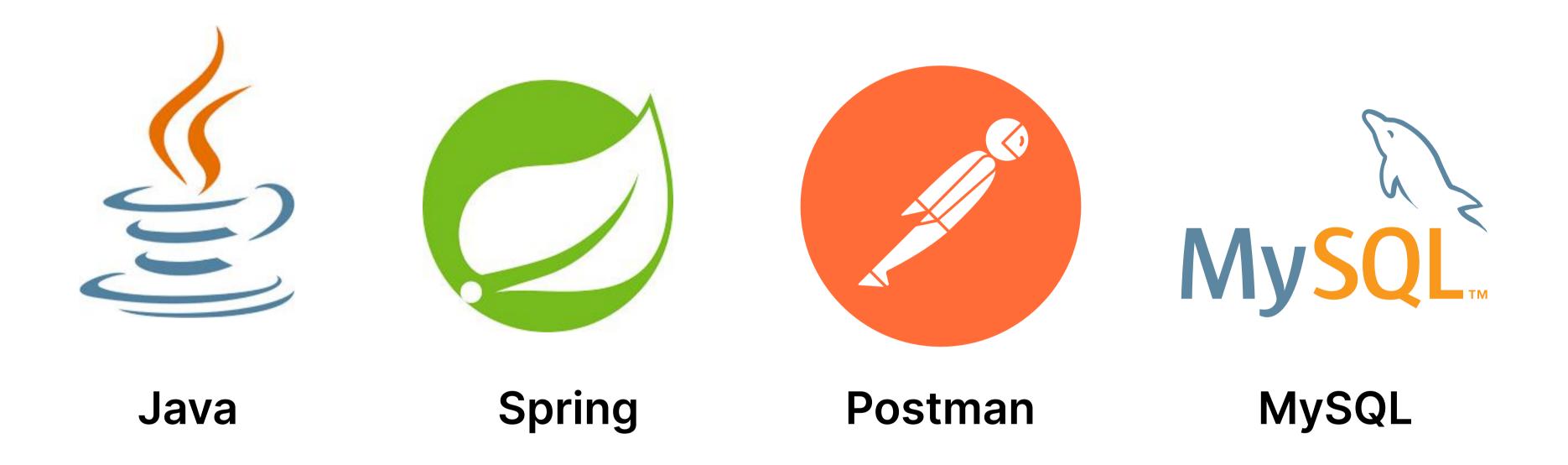
Конецпт приложения

Упрощение учебного процесса для студентов и преподавателй, предоставляя удобный доступ к информации и материалам, а также мгновенное взаимодействие с поддержкой.

Основные функции:

- 1. Личный кабинет: Аутентификация, персональная страница с расписанием и учебными материалами.
- 2. Расписание: Реальное время, уведомления об изменениях, интеграция с календарем.
- 3. Учебные материалы: Доступ к курсам, возможность загрузки для оффлайн-режима.
- 4. Push-уведомления: Важные обновления, напоминания о дедлайнах, событиях.
- 5. Адаптивный дизайн: Оптимизация интерфейса для различных экранов мобильных устройств.

Выбор инструментов и технологий

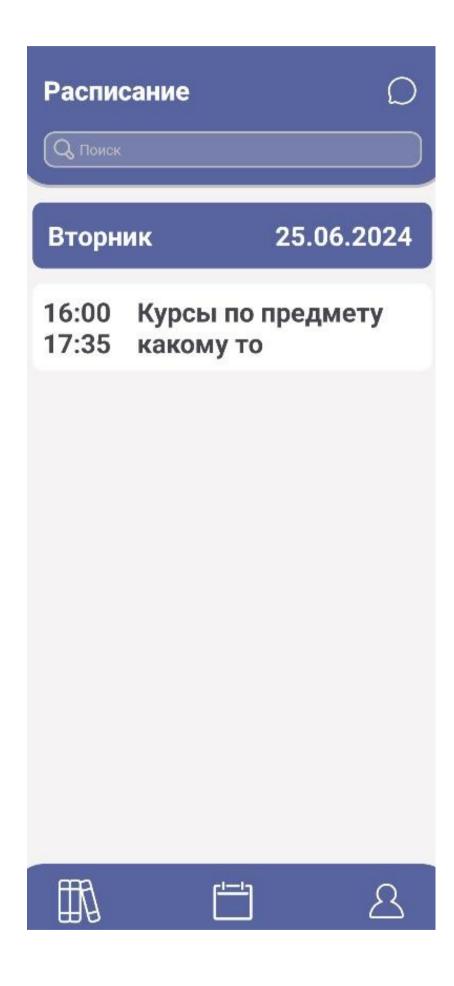


Архитектура приложения

RESTful приложения — это веб-приложения, которые используют архитектурный стиль REST (Representational State Transfer). Основные принципы RESTful приложений включают:

- 1. Клиент-сервер: четкое разделение клиентской и серверной логики.
- 2. Без состояния: каждый запрос содержит всю необходимую информацию.
- 3. Кеширование: улучшает производительность.
- 4. Единообразие: стандартные HTTP-методы и единые URL.
- 5. Многоуровневость: поддержка нескольких уровней архитектуры.

Реализация приложения



Заключение

- Было проведено исследование аналогов приложения
- Были выбраны необходимые инструменты и технологии
- Разработаны архитектура приложения
- Разработана структура база дынных
- Разработан сервер

Спасибо за внимание!