МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ

ФЕДЕРАЦИИ

ФГБОУ «ДонНТУ»

Институт КНТ

Кафедра ПИ

Лабораторная работа №5

по курсу: «Профессиональная практика программной инженерии»

по теме: «Разработка ручной доументации»

Выполнил:

ст. гр. ПИ-21а

Тимощук Д.И.

Проверил:

асс. каф. ПИ

Филипишин Д.А.

Донецк 2024

Цель работы: получить практические навыки в разработке справочного руководства в форматах CHM и HTA.

Задание к лабораторной работе: разработать документацию пользователя вручную в форматах CHM, HTA или аналогичном (также разрешено использовать PowerPoint и его аналоги) на основе ранее подготовленного описания модулей из лабораторной работы №1. Если ролей несколько, то следует их разграничить внутри руководства. Обязательно описать использование всех модулей. Текст необязательно делать достоверным, но добавить по нескольку предложений для каждого с картинками примерами.

Содержание отчёта

1. Титульный лист.

2. Тема выбранного проекта.

3. Описание выбранного способа создания ручного руководства пользователя.

4. Несколько скриншотов итогового руководства.

5. Ссылка на аккаунт.

6. Ссылка на репозиторий.

7. Руководство высылать вместе с отчётом.

Ссылка на репозиторий:

<https://github.com/maliiinka/PPII-Unity-/tree/main>

Ссылка на аккаунт:

https://github.com/maliiinka

Вариант 31

Конструктор видео игр (на примере Unity)

Документация в формате HTA:

<!DOCTYPE html>

<html>

<head>

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">

<meta charset="UTF-8">

<title>Документация Unity</title>

<HTA:APPLICATION

ID="UnityDoc"

APPLICATIONNAME="Unity Documentation"

BORDER="thin"

BORDERSTYLE="normal"

CAPTION="yes"

SHOWINTASKBAR="yes"

SINGLEINSTANCE="yes"

SYSMENU="yes"

WINDOWSTATE="normal"

MAXIMIZEBUTTON="yes"

MINIMIZEBUTTON="yes"

NAVIGABLE="yes"

CONTEXTMENU="yes"

SCROLL="yes"

SELECTION="yes"

/>

</head>

<body>

<h1>Документация Unity</h1>

<h2>Общее описание</h2>

<p>

Данный документ представляет собой руководство по использованию фреймворка Unity для разработки игровых приложений.

Включает в себя описание управления проектами, сценами, персонажами, взаимодействием объектов, физикой, искусственным интеллектом, пользовательским интерфейсом, звуком и сохранением данных.

</p>

<p align="center">

<img src="https://avatars.mds.yandex.net/i?id=2c475b93f7ad3f6e0b5a87e00deb1dba82c98555-12967326-images-thumbs&n=13" alt="Unity Logo" align="center">

</p>

<h2>Управление проектами</h2>

<h3>Создание проекта</h3>

<p>Позволяет создать новый игровой проект с выбором шаблонов.</p>

<h3>Работа с существующими проектами</h3>

<p>Возможность открытия, редактирования и удаления проектов, а также управления зависимостями, такими как ассеты, библиотеки и плагины.</p>

<h3>Экспорт и импорт</h3>

<p>Поддержка экспорта и импорта игровых проектов для удобного обмена и переноса данных.</p>

<p align="center">

<img src="https://learn.microsoft.com/ru-ru/azure/communication-services/quickstarts/voice-video-calling/media/unity/create-a-new-project.png" alt="Модуль управления проектами">

</p>

<h2>Управление сценами</h2>

<p>Данный раздел описывает работу с игровыми сценами: создание, редактирование, сохранение, управление слоями и объектами.</p>

<p align="center">

<img src="https://static.tildacdn.com/tild3865-6566-4130-b834-393435373630/aaf10af9c4089fb9be04.png" alt="Модуль управления сценами">

</p>

<h2>Построение игрового мира</h2>

<p>Включает генерацию ландшафта (ручную и процедурную), размещение игровых объектов, а также работу с материалами, текстурами и освещением.</p>

<p align="center">

<img src="https://avatars.mds.yandex.net/i?id=d86be3a21246340b8fa17224fdcfc0f1\_l-5291937-images-thumbs&n=13" alt="Модуль управления сценами">

</p>

<h2>Управление персонажами</h2>

<p>Создание и настройка игровых персонажей (игроков и NPC), работа с анимацией, а также настройка физических параметров (масса, скорость, силы).</p>

<p align="center">

<img src="https://i.pinimg.com/originals/65/8b/47/658b47d5147d29eaab2be5aebfdd972f.png">

</p>

<h2>Физика и взаимодействие объектов</h2>

<h3>Физика</h3>

<p>Включает гравитацию, силу трения, реализацию столкновений, обработку жидкости, мягких тел и разрушений.</p>

<h3>Взаимодействие объектов</h3>

<p>Поддержка коллизий, триггеров (например, открытие дверей при приближении), а также манипуляций с объектами (перемещение, вращение, уничтожение).</p>

<h2>Работа с искусственным интеллектом (AI)</h2>

<p>Включает движение и патрулирование (NavMesh), реакцию на действия игрока, генерацию случайных решений (например, поведение противников).</p>

<p align="center">

<img src="https://avatars.mds.yandex.net/i?id=410d963881cddabb82d8a66d61dff1e6\_l-4575627-images-thumbs&n=13">

</p>

<h2>Пользовательский интерфейс (UI)</h2>

<p>Возможность добавления в игру основного меню, паузы, настроек, отображение игровых данных (жизни, счет, карта), а также создание интерактивных элементов (кнопки, окна, формы ввода).</p>

<h2>Звук</h2>

<p>Поддержка фоновой музыки, реакция на игровые события звуками (шаги, выстрелы, столкновения), регулировка громкости и микширование звуковых дорожек.</p>

<h2>Сохранение и загрузка игры</h2>

<p>Поддержка записи и чтения состояния объектов, автосохранения, загрузки последнего сохранения, а также работы с несколькими слотами сохранений.</p>

<h2>Экспорт и сборка игры</h2>

<p>Оптимизация игровых ресурсов, сборка под разные платформы (ПК, мобильные устройства, WebGL), автоматическая проверка ошибок перед сборкой.</p>

</body>

</html>





