**Міністерство освіти і науки України**

**Національний технічний університет України**

**«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»**

**Факультет інформатики та обчислювальної техніки**

**Кафедра інформаційних систем та технологій**

**Лабораторна робота №3**

з дисципліни

"Розробка ігрових застосувань. Unity рішення"

на тему

"Дослідження типових патернів у скриптах ігрового застосунку"

Виконав: Перевірив:

студенти групи ІП-93 Катін П.Ю.

Дмитренко Р.В.

Домінський В.О.

Завальнюк М.Є.

Київ 2022

Зміст

[1. Постановка задачі 3](#_Toc116485424)

[2. Виконання 3](#_Toc116485425)

[3. Висновок 3](#_Toc116485426)

[4. Додатки 3](#_Toc116485427)

# 1. Постановка задачі

**Мета:** дослідити типові патерни у скриптах ігрового застосунку.

**Завдання до роботи:**

Створений проект IDE (2D або 3D) на основі рушія, що містить 1 сцену, об'єкт і скрипт управління, що виводить повідомлення, по можливості, скрипт керує об'єктом, проект розташовано у репозиторій на GitHub.

У проекті має бути застосований процедурний і ООП варіант скрипт на базі патерну Стан. Основна мета полягає у дослідженні і підтвердженні володіння обраною IDE і технологією розподіленої системи контролю версій.

# 2. Виконання

# 3. Висновок

Виконуючи дану лабораторну роботу, ми дослідили типові патерни у скриптах ігрового застосунку.

# 4. Додатки

Код програми: