## ВВЕДЕНИЕ

Актуальность игровых приложений уже не требует никаких доказательств, а их популярность растет с каждым днём. Едва ли в современном мире найдется хоть один человек, который не знал бы об этом чуде технического прогресса.

Индустрия компьютерных игр – одна из наиболее востребованных и быстро развивающихся отраслей компьютерных технологий. Разумеется, что с возникновением новых технологий, творческий потенциал игры становится возможным реализовать. Таким образом, с каждым годом на рынок выходит всё больше креативных и реалистичных видеоигр.

В основном, игровая индустрия считается развлекательной сферой, однако её развитие поспособствовало появлению важных симуляторов для обучения профессиям, спасающим жизни людей.

Казалось, что компьютерные игры всегда присутствовали в жизни людей, и трудно представить, что они появились только около 50-ти лет назад.

Первые игры считались уникальными, неповторимыми, их было достаточно просто отличить от других. Но со временем стало появляться много аналогов и схожих видеоигр, поэтому их принято классифицировать.

Существует большое количество подходов к классификации игр: по используемой платформе, по визуальному представлению, по количеству игроков, множество авторских подходов, а также по жанру.

Жанровая классификация игр стала активно развиваться в 90-е годы с появлением целых серий видеоигр. Одними из наиболее популярных считаются игры в жанрах:

* аркады;
* головоломки;
* симуляторы;
* стратегии;
* action;
* tower defense;
* платформеры;
* RPG;
* песочницы.

Из вышесказанного следует, что разработка компьютерных игр является актуальным и перспективным родом деятельности, а специалисты в этой области очень востребованными. В связи с этим, будет разрабатываться игровое приложение в одном из популярных жанров «Платформер» на языке программирования С# с использованием объектно-ориентированного подхода и графической библиотеки OpenGL.