

Національний технічний університет України  
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»  
Факультет інформатики та обчислювальної техніки  
Кафедра обчислювальної техніки

Лабораторна робота № 1  
з дисципліни «Розробка ігрових застосувань. Unity рішення»

Виконав:

студент групи - ІП-93

Урин Дмитро

Київ 2022

## 1.1 Завдання

Мета роботи: полягає у набутті знань, умінь та навичок з технології розроблення основ проекту з використанням обраної мови програмування у обраній парадигмі. Надається досвід створення репозиторію у системі контролю версій.

Також лабораторна робота дає основні навички розробки з використанням IDE ігрового рушія. Дається можливість роботи з іншим типом IDE за вибором студента та по узгодженню з викладачем.

Для підготовки ЛР No 1 може бути використаний будь-який сучасний ПК на основі мікропроцесора AMD64 (Intel® 64) або ARM. Операційна система Windows, Linux або Mac OS (Macintosh Operating System).

*Вхідні дані ЛР 1.*

Прізвище студента; ім'я студента; шифр навчальної групи; скорочена назва факультету; скорочена назва університету. Порядковий номер у списку, що визначає варіант.

*Вхідні дані ЛР 1.*

Репозиторій на GitHub з проектом. У окремому файлі вказана вся первинна інформація, що обговорена у вхідних даних. На даному етапі репозиторій не є обов'язковим. Дозволяється тримати проект локально. У проекті реалізовані всі вимоги відповідно до завдання і варіантів. Проект має запускатися на машині студента і викладача. У разі наявності помилок проект не зараховується.

*Завдання*

Репозиторій у системі контролю версій. Створити проект 2D.  
Загальні вимоги.

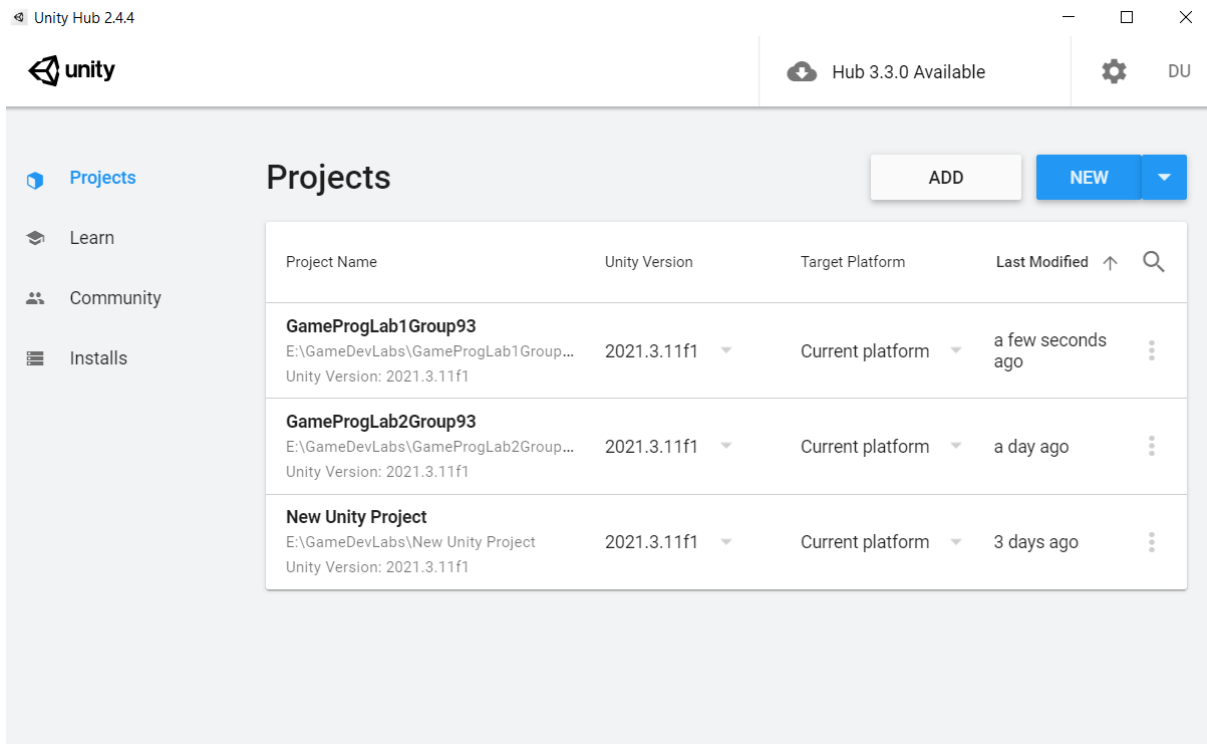
Акаунт на GitHub, на даному етапі за бажанням. Репозиторій на GitHub з проектом.

Назва GameProgLab1Group**Num**, де зафарбовано номер групи.

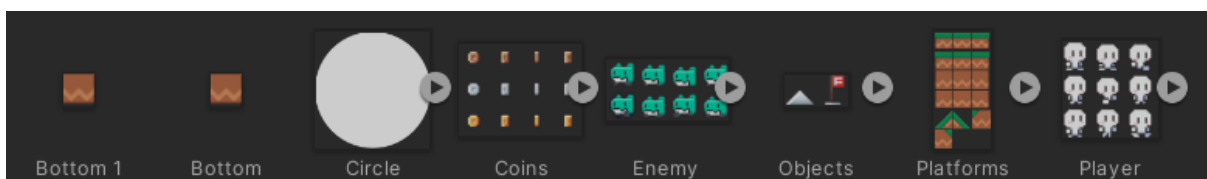
Установка ігрового рушія. Створений проект IDE (2D) на основі рушія, що містить 1 сцену, ігровий персонаж. Можуть бути включені інші елементи. Розроблений і налагоджений скрипт для управління ігровим персонажем. Достатньо продемонструвати рух ліворуч, праворуч, стрибки, коректну фізику, зупинку перед перешкодою. ***Проект розташовано у репозиторій на [GitHub](#)***, основна мета полягає у дослідженні і підтвердженні володіння обраною IDE (2D) і технологією розподіленої системи контролю версій.

## Хід роботи

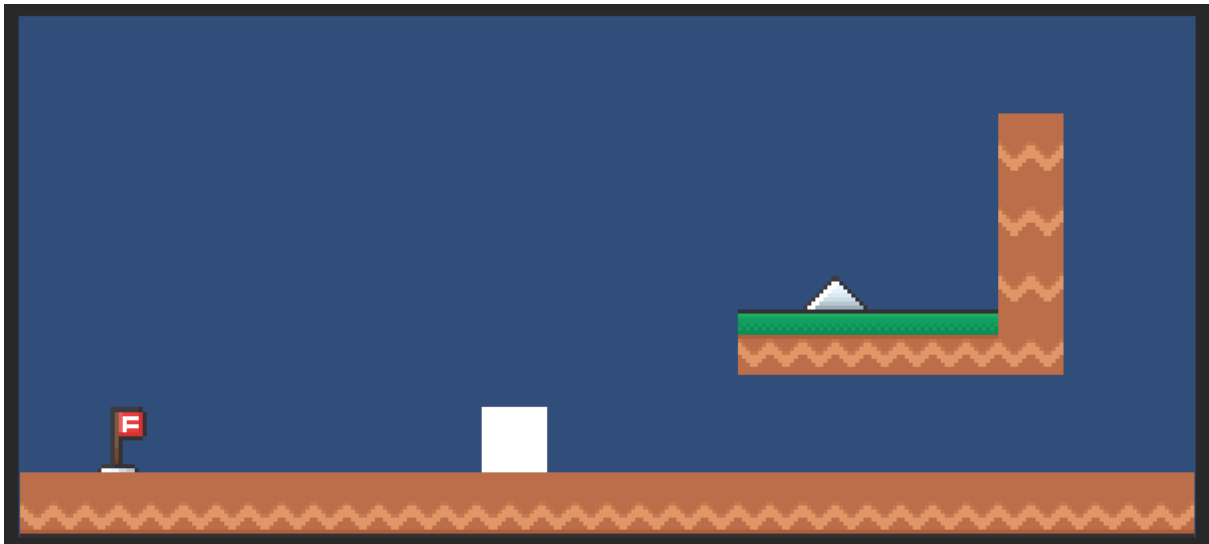
- У мене 1 варіант, тому мій примітив - квадрат, а набір асетів:  
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/characters/simple-2d-platformer-assets-pack-188518>
- Створюємо 2D проект в UnityHub з назвою GameProgLab1Group



- Створюємо примітив згідно з варіантом
- Завантажуємо набір асетів відповідно до варіанту



- Створюємо ігрову зону. Для цього додаємо об'єкти з набору асетів.



- До усіх елементів (окрім прапорця) додаємо BoxCollider
- Для актора додаємо Rigidbody 2D щоб у нього з'явилася функціональність

