

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

Лабораторна робота № 2  
з дисципліни «Розробка ігрових застосувань. Unity рішення»

Виконав:

студент групи - ІП-93

Урин Дмитро

Київ 2022

## 2.1 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 і знання елементів середовища розробки і основи вихідного коду для управління грою .

Також лабораторна робота дає основні навички розробки з використанням IDE ігрового рушія.

*Вхідні дані ЛР 2.*

Прізвище студента; ім'я студента; шифр навчальної групи; скорочена назва факультету; скорочена назва університета. 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 зраховується.

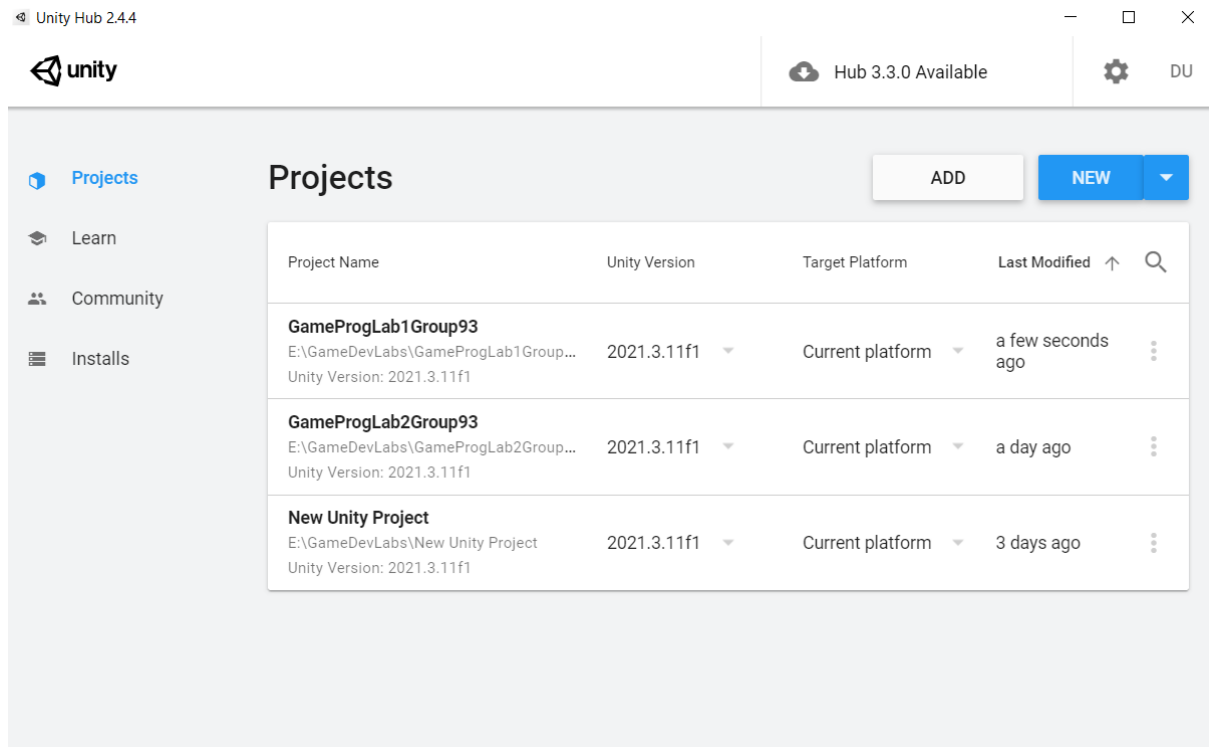
*Завдання*

Створений проект IDE (3D) на основі рушія, що містить 2 сцени, ігровий персонаж. Можуть бути включені інші елементи. Розроблений і налагоджений скрипт для управління ігровим персонажем. Додані умови переходу між сценами. В якості ігрового персонажа використовується звичайний примітив. Достатньо продемонструвати рух ліворуч, праворуч, стрибки, коректну фізику, зупинку перед перешкодою, набір балів і перехід з одного рівня на інший. Можливо, за бажанням реалізувати інтерфейс гравця.

***Проект розташовано у репозиторій на GitHub***, основна мета полягає у дослідженні і підтвердженні володіння обраною IDE (3D) і технологією розподіленої системи контролю версій.

## Хід роботи

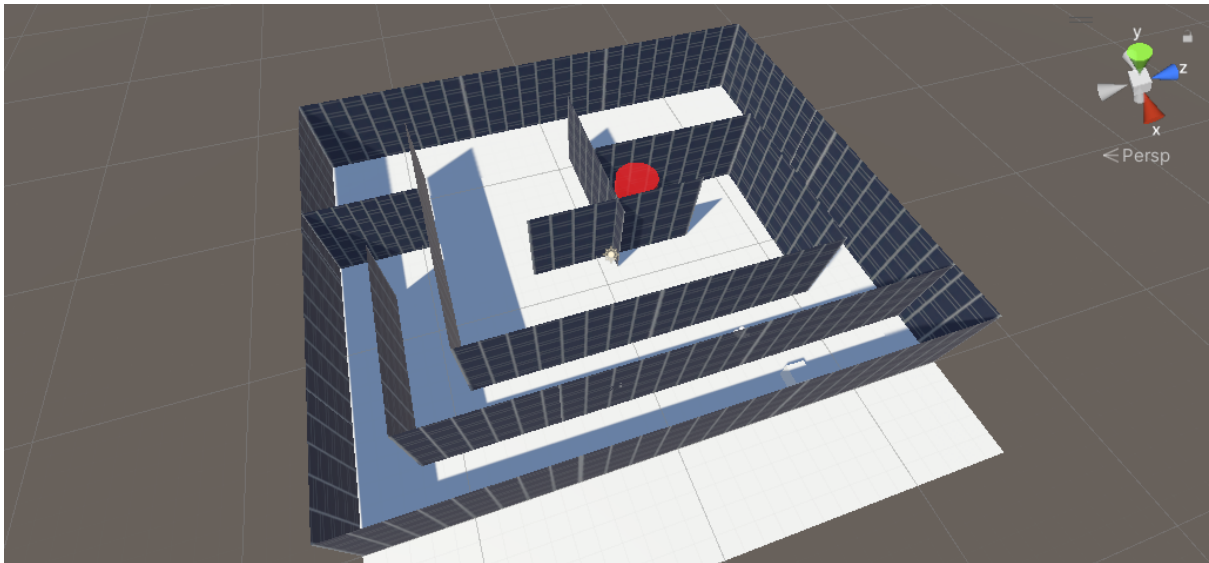
- Створюємо 3D проект в UnityHub з назвою GameProgLab1Group



- Створюємо примітив відповідно до варіанту
- Завантажуємо відповідний набір асетів



- Створюємо мапу з асетів. З моїх асетів найдоцільніше було створити лабіринт.



- Створюємо кінцеву точку, нову сцену та скрипт для переходу на нову сцену. Якщо актор заходить на цю кінцеву точку то його перекидає на наступну сцену.

