

Глоссарий по теме «Методика разработки обучающей мобильной игры с использованием Unity Engine»

1. **Геймификация** — применение игровых элементов и механик в неигровых контекстах, например, в обучении или бизнесе.
2. **Игровой движок** — программное обеспечение, которое используется для создания и запуска игр.
3. **Игровая механика** — набор правил и процедур, которые определяют, как работает игра.
4. **Интерфейс пользователя (UI)** — элементы игры, с которыми взаимодействует игрок, такие как меню, кнопки, текст и т. д.
5. **Компонентный подход** — метод разработки игр, при котором игра строится из отдельных компонентов, таких как персонажи, враги, оружие и т. п.
6. **Обучающая игра** — игра, которая предназначена для обучения игрока чему-либо, например, математике, истории или иностранному языку.
7. **Прототипирование** — создание упрощённой версии игры для тестирования идей и получения обратной связи от игроков.
8. **Разработка игр** — процесс создания игр, который включает в себя проектирование, программирование, тестирование и выпуск игры.
9. **Тестирование игр** — проверка игр на наличие ошибок и проблем, а также оценка их качества и производительности.
10. **Unity** — один из самых популярных игровых движков, который позволяет создавать игры для различных платформ.
11. **Уровень (Level)** — отдельная сцена или карта в игре, где игрок может выполнять определённые задачи или миссии.

12. **Цифровое обучение** — использование цифровых технологий для обучения и образования.

13. **C#** — язык программирования, который используется для разработки игр на Unity.

14. **Скрипт** — программа или набор инструкций, которые управляют поведением объектов в игре.

15. **Ассет** — ресурс или объект, который можно использовать в игре, например, модель персонажа, текстура или звук.