

УДК: 004

Особенности взаимодействия языка программирования С# с Unity для разработки мобильных игровых приложений.

Автор: Меженцев Игнат Олегович,
ФГБОУ ВО «Смоленский государственный университет»
г. Смоленск
Научный руководитель: Козлов Сергей Валерьевич
ФГБОУ ВО «Смоленский государственный университет»
г. Смоленск

Тезисы

В настоящее время видеоигры являются серьезной проблемой современной науки, так как они представляют уникальный продукт развития техники и современной личности. В силу особенностей своей разработки они способствуют постоянному развитию компьютерных технологий и их компонентов, потому что для реализаций разнообразных идей нужно больше программных средств. С помощью игр становится возможным визуализировать жизненные ситуации, проблемы и различные способы их решения.

При создании игр возникают различные сложности, так как не существует единого способа реализации видеоигры. Каждая игра имеет свой уникальный характер, свои особенности, которые невозможно зачастую объединить в единое целое. Например, в одной игре разработчик желает воссоздать реальную физику с планеты Земля, а в другой игре разработчик решает, что неестественная физика придаст более интересный геймплей, из-за чего игра станет значительно интереснее. Поэтому для создания игр используются игровые движки, которые упрощают разработку путем предоставления средств и технологий.

Цель работы: изучить, как взаимодействовать с игровым движком Unity, его интерфейсом при помощи языка программирования С# для мобильных устройств.

Базовые положения исследования: рассмотрен синтаксис языка программирования С# для взаимодействия с игровым движком Unity, мобильными устройствами. Изучен интерфейс движка и способы его использования для взаимодействия с кодом.

Промежуточные результаты: установлены возможности взаимодействия Unity с языком программирования С#, изучен интерфейс и способ его использования.

Результат работы: разработано игровое приложение посредством языка программирования С# и платформы Unity для мобильного устройства. Изучены базовые директивы, предоставленные движком, для организации взаимодействия между программным кодом и визуальным представлением.

Меженцев И.О. _____

Козлов С.В. _____