

## ИГРОВОЕ ANDROID-ПРИЛОЖЕНИЕ «KHASAGI: THE LONE WANDERER»

*Институт информационных технологий БГУИР,  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Путицкий А.И.*

*Маковский М.Л. – и.о. декана ФКТ*

Рассмотрены особенности разработки игрового Android-приложения, с целью интеграции в интернет-магазин Google Play Market для получения финансовой выгоды.

С приходом информационных технологий, сфера развлечений, связанных с компьютерными программами и мобильными приложениями крепко вошла в жизнь современного человека.

Компьютерные игры в современном обществе являются не только способом отвлечься от повседневной рутины, но и видом искусства, способом самовыражения, а для многих и способом заработка. Киберспортивные дисциплины, видеоблогинг и геймдевелопмент являются в современном мире официальными профессиональными областями, приносящими конкурентоспособные прибыли профессионалам в данных областях [1].

Одним из жанров компьютерных игр является жанр «платформер».

Платформер — жанр компьютерных игр, в которых основной чертой игрового процесса является прыгание по платформам, лазанье по лестницам, собирание предметов, обычно необходимых для завершения уровня. Некоторые предметы, называемые усилителями, наделяют управляемого игроком персонажа особой силой, которая обычно иссякает со временем (к примеру: силовое поле, ускорение, увеличение высоты прыжков). Коллекционные предметы, оружие и усилители собираются обычно простым прикосновением персонажа и для применения не требуют специальных действий со стороны игрока. Реже предметы собираются в «инвентарь» героя и применяются специальной командой (такое поведение более характерно для аркадных головоломок).

Яркие и красочные миры компьютерных игр выступают не только как способ уйти от повседневных проблем. ученые все чаще отмечают положительное влияние умеренного увлечения видеоиграми на психическое здоровье, когнитивные и социальные навыки.

Сюжетные игры, где внимание ребенка сосредоточено на повествовании, повышают способность к концентрации и вырабатывают полезную привычку к чтению. Психологи из Университета Фрайбурга утверждают, что система виртуальных поощрений также усиливает мотивацию, которую игрок сможет использовать и в реальной жизни.

Целью проекта явилась разработка игрового-Android приложения, с целью интеграции в интернет-магазин Google Play Market для получения финансовой выгоды.

Для достижения поставленной цели были проанализированы источники литературы, были рассмотрены существующие аналоги на рынке мобильных игровых приложений, учтены их достоинства и недостатки; изучены теоретические основы разработки мобильных приложений и игр, а также тестирования программного обеспечения.

Для реализации проекта были выбраны языки Javascript и UnityScript. Также в разработке был применен Unity3d Game Engine. Для реализации графических и звуковых материалов были использованы Adobe Photoshop и Adobe Audition.

Результатом является разработанное и готовое к использованию игровое Android-приложение, готовое к последующей реализации на рынке игровых приложений. Приложение имеет иерархическую архитектуру, классы приложения созданы по методу множественного наследования «один родитель – несколько детей». Все графические элементы приложения были созданы специально для приложения. В приложении преобладают сложные универсальные алгоритмы, приспособленные к использованию различными игровыми объектами.

По итогам экономических расчетов, прогнозируемая рентабельность приложения составляет более 600%, что определяет поставленную задачу как выполненную.

Список использованных источников.

1. Новак, Д. Game Development Essentials: An Introduction / Новак, Д – USA: CENGAGE, 2012. – 510 с.
2. Lengyel, E. Mathematics for 3D Game Programming and Computer Graphics / Lengyel E.USA: Course Technology PTR, 2011. – 576 с.