

## СПРОЩЕННЯ РОЗРОБКИ КРОСПЛАТФОРМНИХ ІГОР НА UNITY 3D

Попов А.В., Дробот Д.Д.

Національний аерокосмічний університет ім. М. С. Жуковського  
«Харківський авіаційний інститут», Харків, Україна

В даний час, використання інформаційних технологій дуже допомагає розробці ігор. Ні для кого не секрет, що ігри міцно зайняли свою позицію в сучасній індустрії розваг. Існують спроби виділити ігри як окрему область мистецтва, поряд з театром, кіно і т.п. Тому теоретичні дослідження використання інформаційних технологій для розробки ігор є важливою науковою проблемою. Однією з найважливіших складових вирішення цієї проблеми є прийняття рішення, яку інформаційну технологію краще використовувати для розробки. З розвитком інформаційних технологій з'явилася можливість впроваджувати VR-технології у навчальні ігри [1]. Такі процеси розробки мають складну структуру, яка затрудняє розуміння механізмів розробки ігор і обмежує застосування класичних моделей.

**Метою доповіді** є використання інформаційної технології – графічного двигуна Unity 3D, який дозволяє розробляти ігри під різні операційні платформи (Android, iOS, Windows, Linux) для використання у різних галузях людського життя.

В доповіді наводяться результати аналізу кроссплатформних движків. Наведені дані показують, що Unity 3D являється найбільш вдалою інформаційною технологією для розробки ігор під різні операційні системи [2]. Було проаналізовано, та був зроблено висновок, що саме Unity 3D має в собі прості технології, що дають змогу розробляти VR-ігри без складних маніпуляцій [3].

### Список літератури

1. Линовес, Дж., Виртуальная реальность в Unity [Текст] / Дж. Линовес. – Москва : ДМК Пресс, 2016. – 316 с.
2. Хорстманн, К. Unity 3D. Тонкости программирования. Том 2 [Текст] / К. Хорстманн. – Киев, 2008. – 350 с.
3. Hocking, J. Unity in Action: Multiplatform game development in C# [Text] / J. Hocking. – Manning Publications, 2018. – 400 p.