

РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ГРИ В ЖАНРІ "ТРАНСПОРТНА ЗД ЛОКАЦІЯ" НА UNITY

*канд. техн. наук, проф. А.М. Філоненко, студ. Є.С. Єрьюменко,
Національний технічний університет "Харківський політехнічний
інститут", м. Харків*

Відомо кілька середовищ розробки комп'ютерних ігор, але двома найбільш популярними рушії є Unity та Unreal. Метою даної роботи є обґрунтування вибору рушія для розробки програмного забезпечення транспортної локації в 3Д.

3D-ігри на Unity – це ігри, які використовують тривимірну графіку та фізику для створення реалістичного та захопливого ігрового досвіду. Розробка програмного забезпечення на Unity може здійснюватися з використанням різних підходів, серед них такі як: водоспадний, гнучкий та компонентно-орієнтований підхід [1].

Unity – це один із найпопулярніших і найуніверсальніших рушіїв для розробки ігор. Багато новачків обирають Unity з таких причин [2]: Unity має доброзичливий і зрозумілий інтерфейс, а також потужний редактор сцен, анімації, звуку та інших елементів гри; має величезну спільноту розробників, які готові допомогти і поділитися своїм досвідом, а також магазин з готовими ресурсами, скриптами і модулями для ігор; і найголовніше дає змогу розробляти ігри без знань програмування, використовуючи візуальне програмування або готові шаблони ігор, такі як Microgames, що дуже допомагають на початку розвитку в цьому напрямку.

Показано доцільність використання Unity при розробці комп'ютерної гри за рахунок гнучкості в налаштуваннях і масштабованості. Таким чином, написання 3Д гри на Unity може бути цікавим і корисним заняттям, що допоможе реалізувати свої ідеї, здобути нові навички та створити потенційно успішний продукт.

Список літератури: 1. *Hugo Dolan*. Повний посібник для початківців з розробки ігор в Unity // Ірландія – 2019. 2. *Ankit Dave*. Чому Unity найкращий вибір для розробки ігор у 2024 році // 300mind.studio – 2022.