

**ДИПЛОМНАЯ РАБОТА  
СОЗДАНИЕ ИГРЫ В ЖАНРЕ  
ПЛАТФОРМЕРА НА ЯЗЫКЕ C#, UNITY**

Работу выполнил: Голубев  
Максим

## ВВЕДЕНИЕ

### Цель работы

Создание игры в жанре платформера для демонстрации своих навыков в знании игрового движка Unity и языка C#.



## ПОСТАВЛЕННЫЕ ЗАДАЧИ

1. Создать главного персонажа
2. Создать три вида монстров и одно препятствие
3. Создать количество жизней для персонажа
4. Сделать анимацию для всех монстров и персонажа

# СОЗДАНИЕ ГЛАВНОГО ПЕРСОНАЖА

Спрайты персонажа



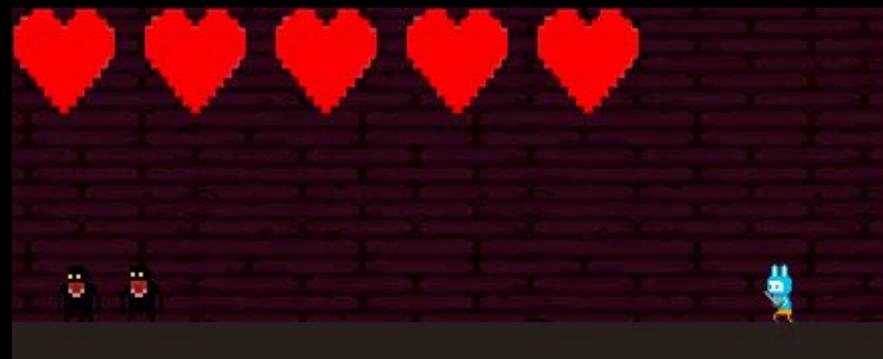
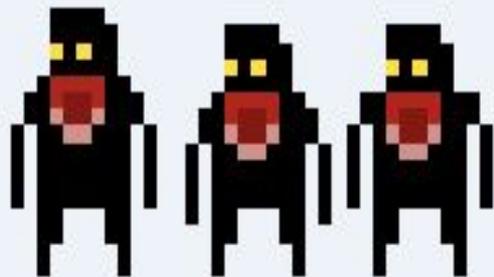
## СОЗДАНИЕ ЖИЗНЕЙ ДЛЯ ГЛАВНОГО ПЕРСОНАЖА

Максимальное количество жизней 5 и их можно найти на карте



## ПАССИВНЫЙ МОНСТР

Атакует главного персонажа при соприкосновении.



## ДИНАМИЧЕСКИЙ МОНСТР

Передвигается по области и атакует персонажа при соприкосновении



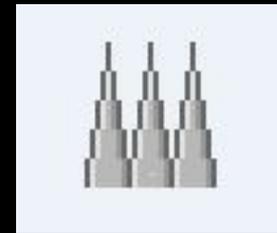
## СТРЕЛЯЮЩИЙ МОНСТР

Стоит на месте и периодически стреляет



## ПРЕПЯТСТВИЕ (ШИПЫ)

Статичны, наносят урон при соприкосновении с персонажем



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом был создан платформер на Unity и языке C#.

