

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ФИЗИКО-ТЕХНИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ №1»  
ГОРОДА САРАТОВА**

Научно-практическая работа на тему «Разработка игры на Unity»

---

Автор работы: ученик 11-1 класса Захаров  
Дмитрий  
Научный руководитель: Мельникова Дарья  
Юрьевна

Компьютерные технологии играют очень важную роль в нашем мире. Они используются в сфере образования, помогают ученым в сложных математических вычислениях и исследованиях, служат для проведения операций. Также с их помощью активно развивается индустрия развлечений, одним из самых популярных видов которых являются игры.



# Цели проекта:

- Освоить язык программирования C#
- Получить первый опыт в разработке сервера
- Научиться работать в среде разработки Unity
- Сделать игру «шахматы»



Техническая составляющая Doom задала стандарт для того, что могло называться игровым движком. Doom engine (или Id tech 1) был модульным, представлял собой набор подсистем, в нем каждый программный слой отвечал за обработку своих данных. Современные движки также содержат интерпретатор скриптового языка, заточенного для описания игровой логики.





# Примеры игр, созданных на Unity

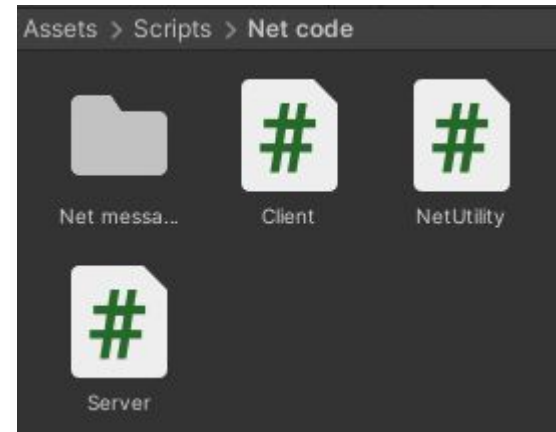
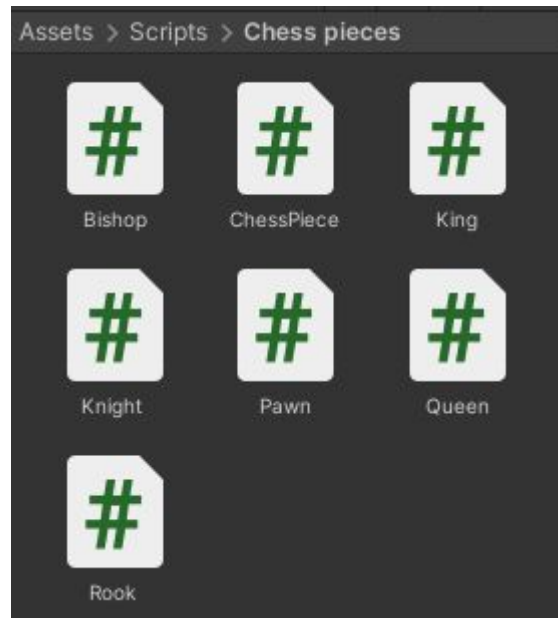
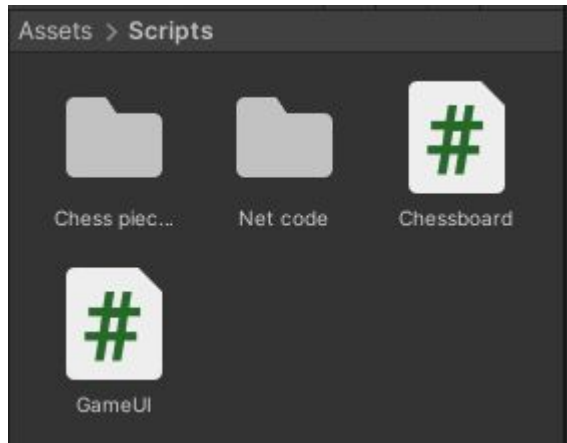
**Ori and the will of the wisps**



**Valheim**



# Содержимое всех папок проекта



•Итогом работы является шахматная игра. Были изучены основы работы в Unity. Во время разработки была создана серверная часть, которую можно использовать в других играх и приложениях. Я получил много опыта написания программ на языке программирования С# и выполнил все цели и задачи проекта.



**СПАСИБО ЗА  
ВНИМАНИЕ**