

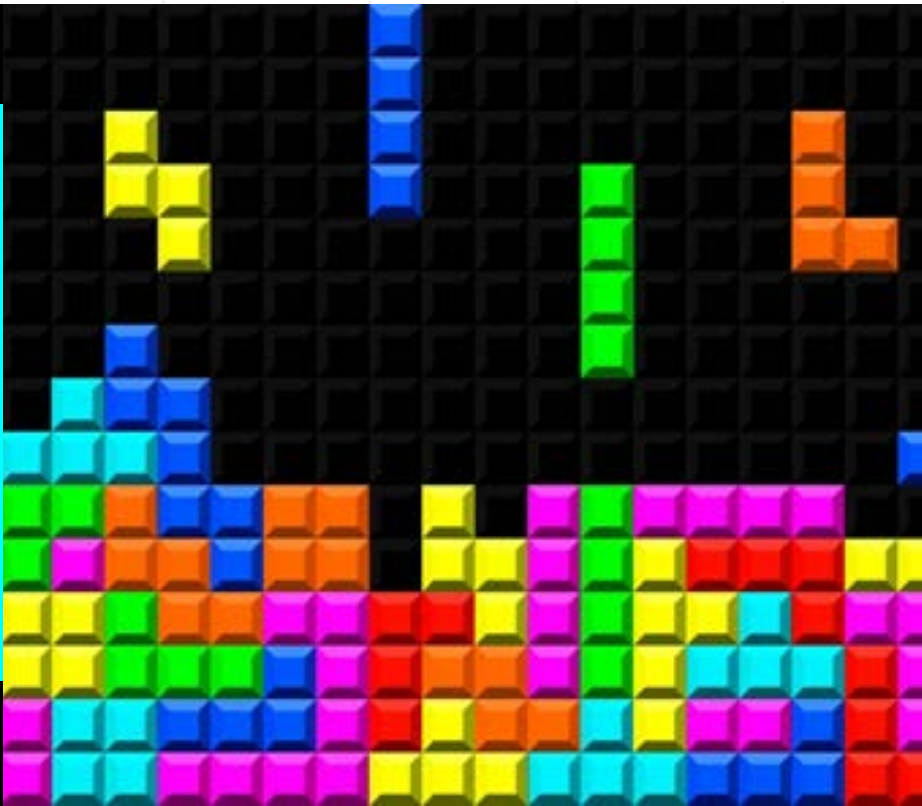
Розробка гри з використанням керувальних поведінок

Підготував студент 4 курсу ІПЗ
Близнюк Іван Олегович
Науковий керівник:
Бучко Олена Андріївна

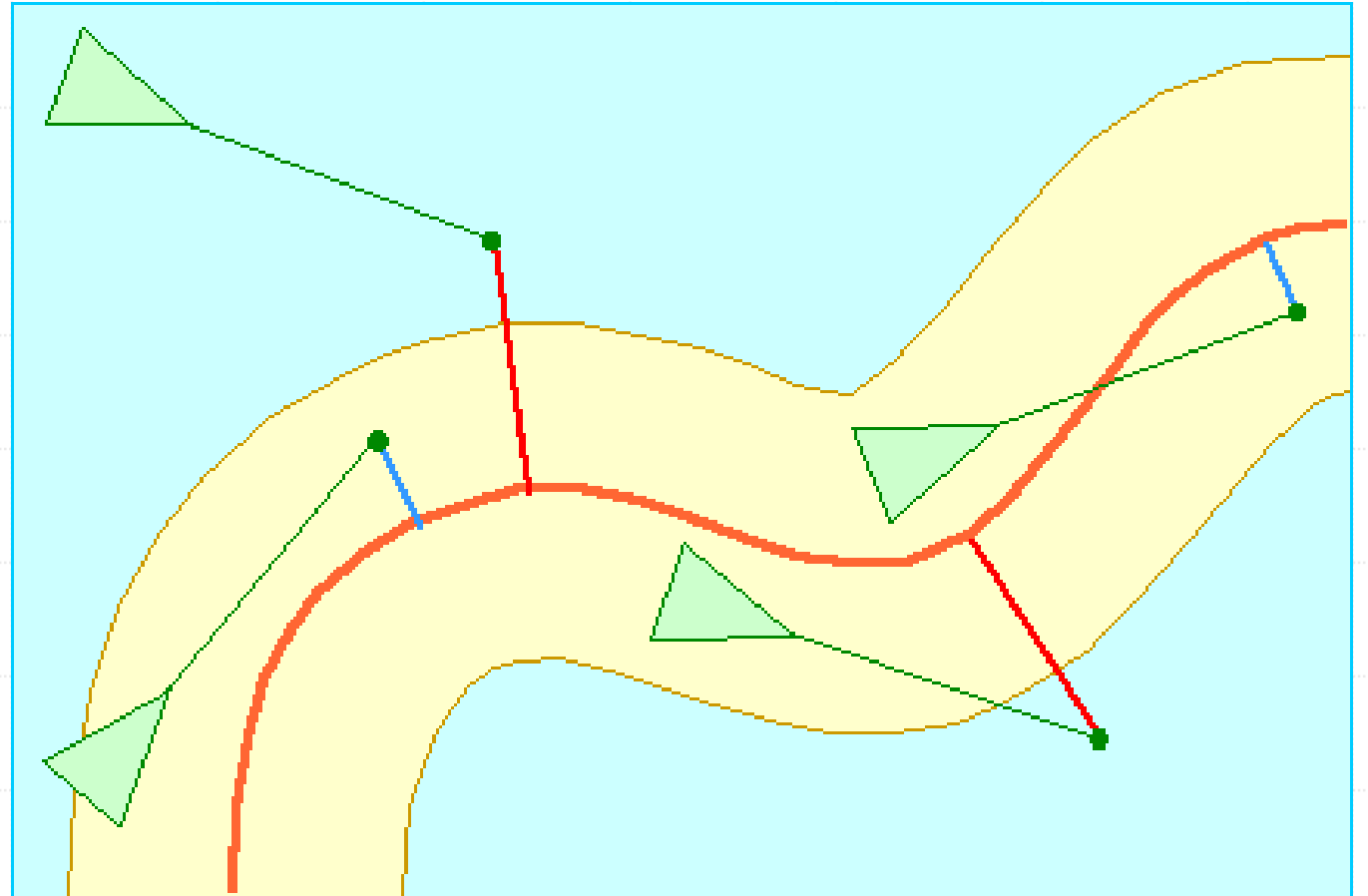
Про обрания жанр "Пазл"



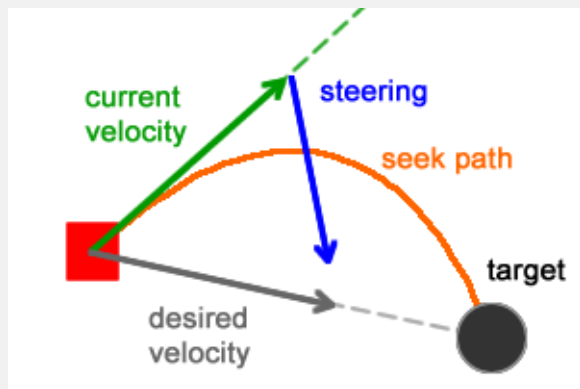
HI-SCORER DENKI ONKYO CO.
CREDIT 4



Керувальні поведінки (Steering Behaviors)

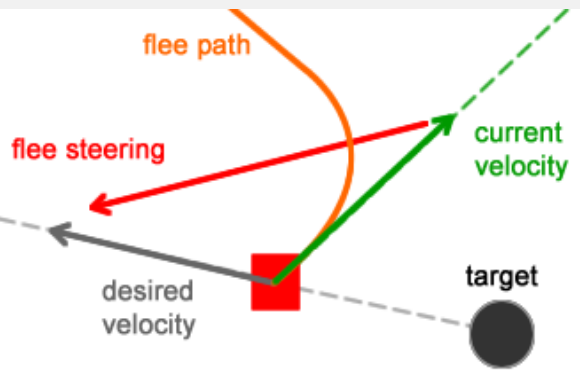
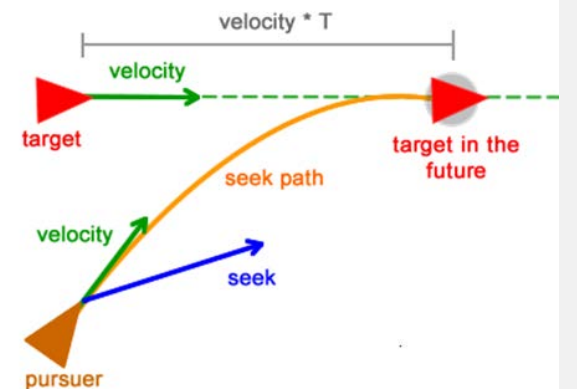


Види керувальних поведінок



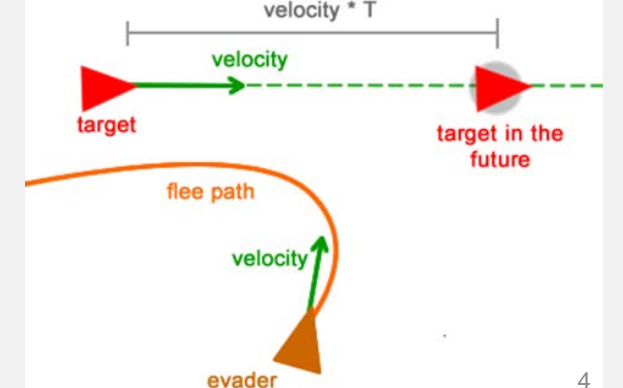
Пошук
(Seek)

Переслідування
(Pursuit)

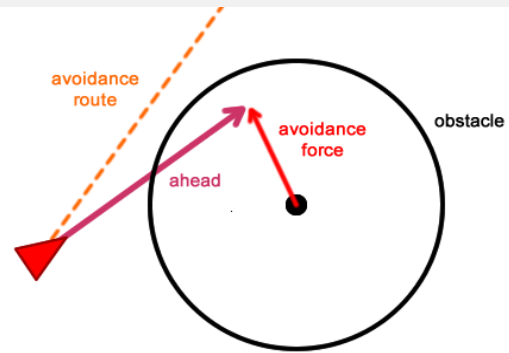


Втеча
(Flee)

Уникання
(Evade)

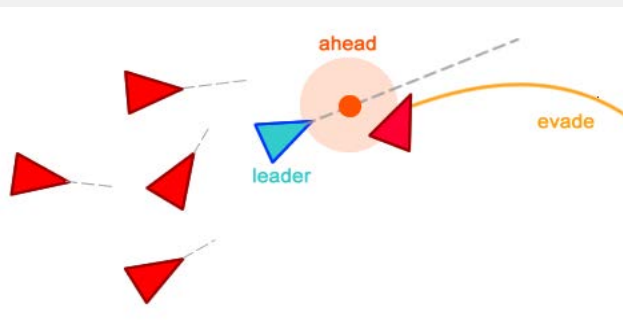
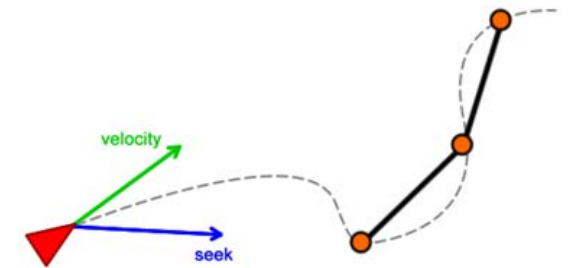


Види керувальних поведінок



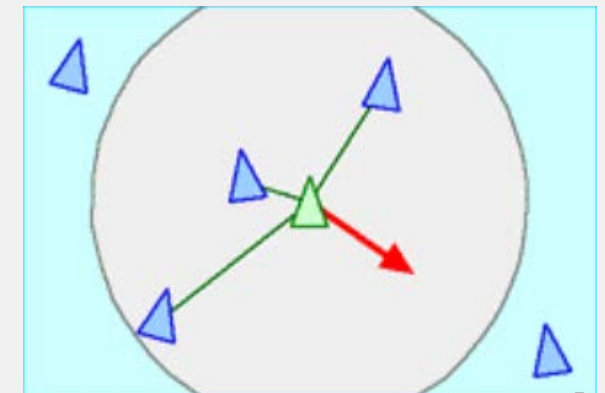
Уникання колізій (Collision Avoidance)

Слідування шляху (Path Following)



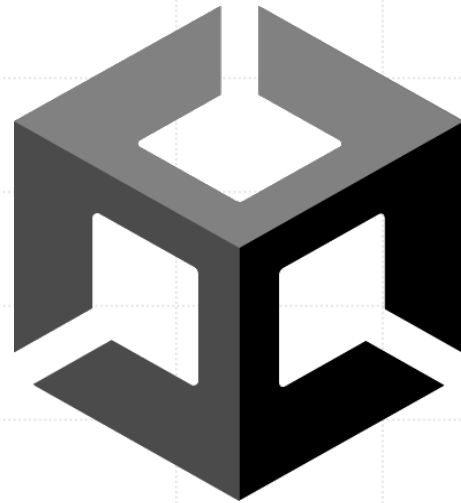
Слідування за лідером (Leader Following)

Розділення (Separation)



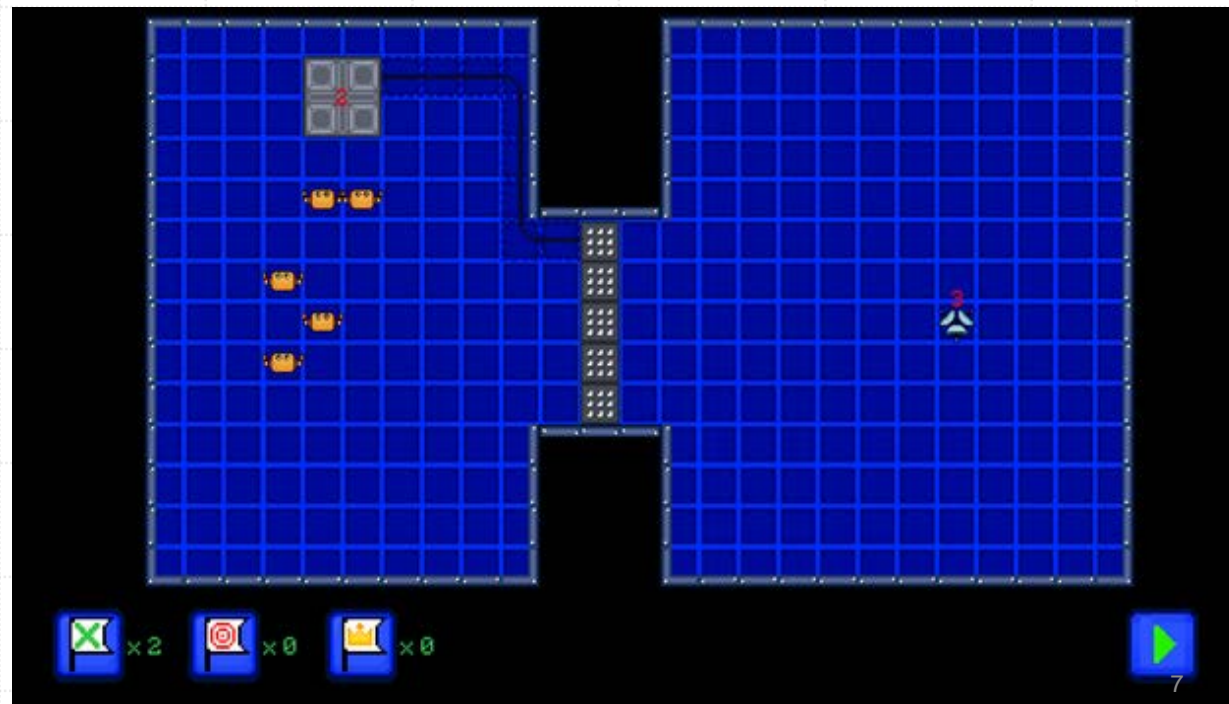
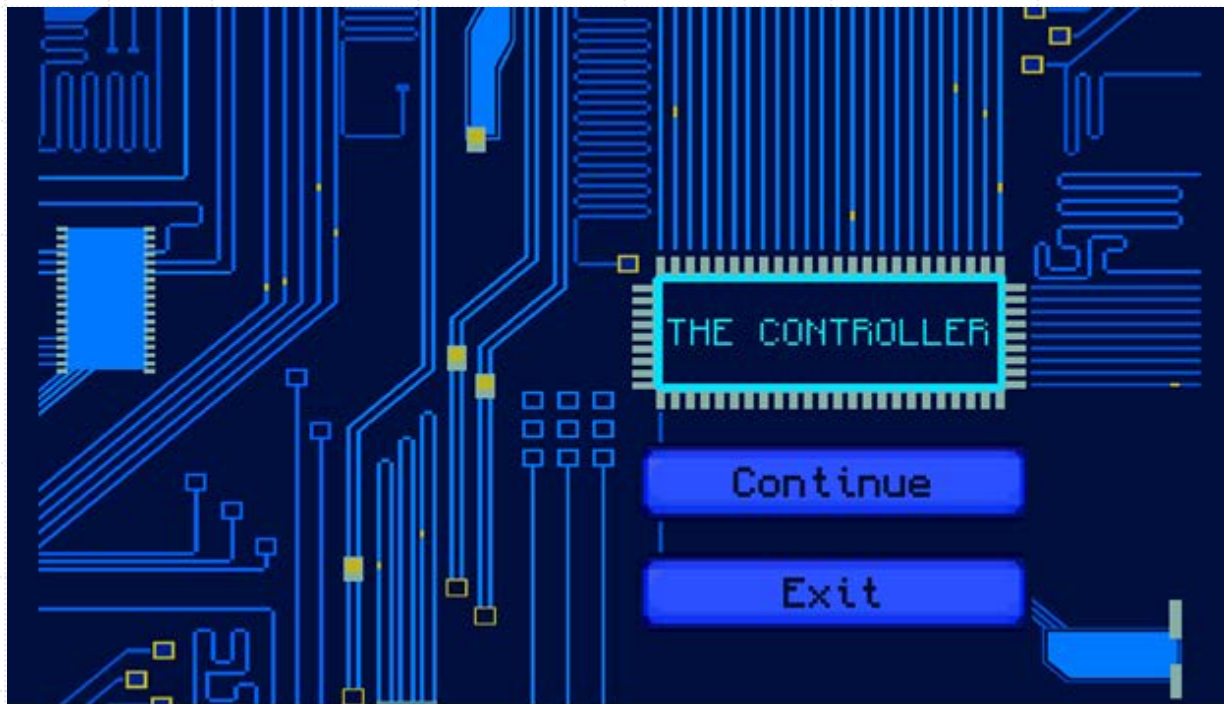
Ігровий рушій Unity

- GameObject
- Component
- Script (MonoBehaviour)
- Prefabs

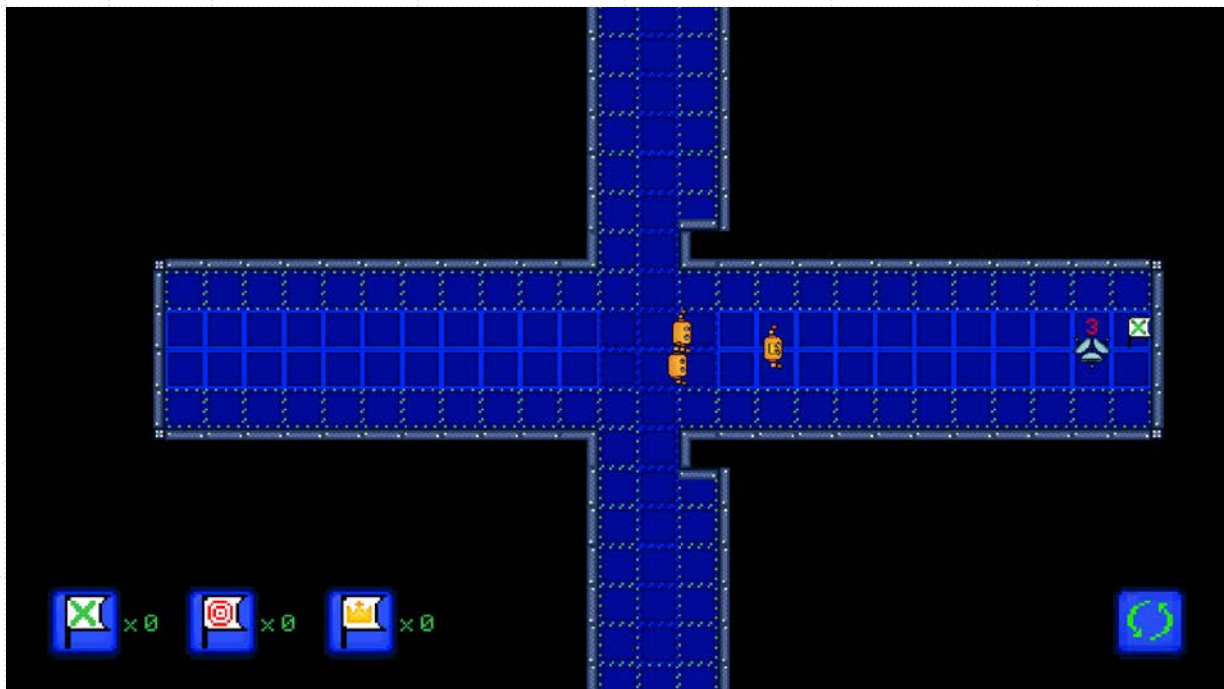


Unity

Опис программного продукта



Опис программного продукта



Висновки

- Досліджено ігровий жанр «пазл» та його особливості
- Досліджено види керувальних поведінок та способи їх реалізації з використанням ігрового рушія Unity.
- Створено повноцінну гру в жанрі «пазл» з реалізацією керувальних поведінок для реалізації прородньої поведінки ігрових персонажів, що показали гарні результати як в плані органічності та зручності використання, так і в плані швидкодії.

**Дякую за
увагу!**