

РОЗРОБКА ГРИ НА UNREAL ENGINE 5

Підготував студент 3 курсу КН Пожаров Дмитро Сергійович

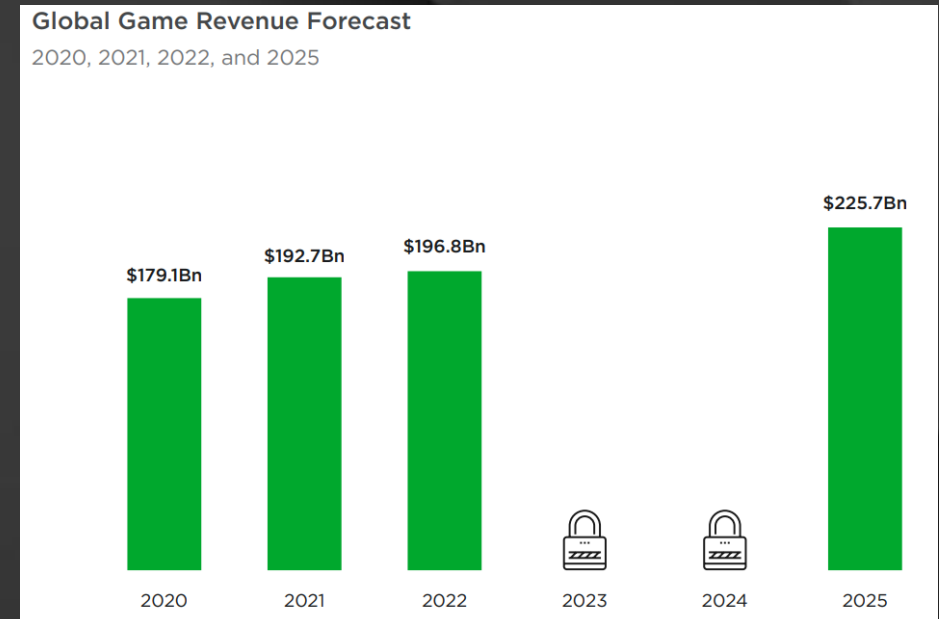
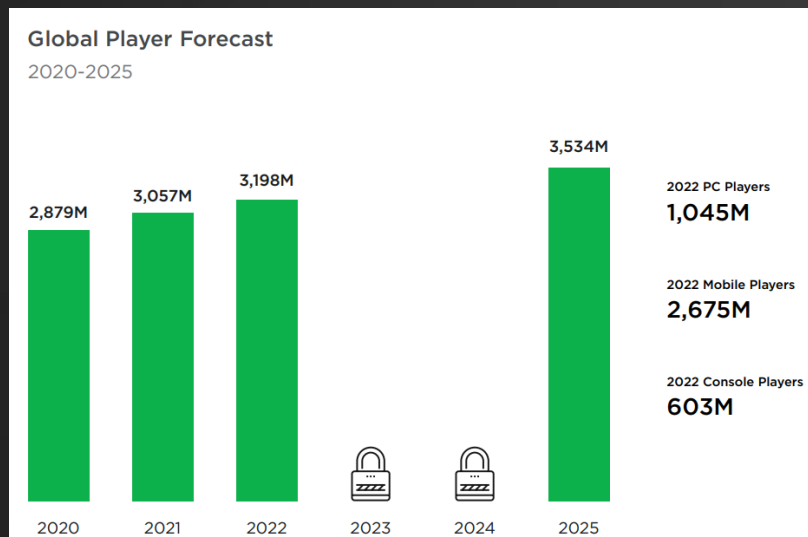
Науковий керівник Борозенний Сергій Олександрович

Вступ

Актуальність: ринок ігор, Unreal Engine.

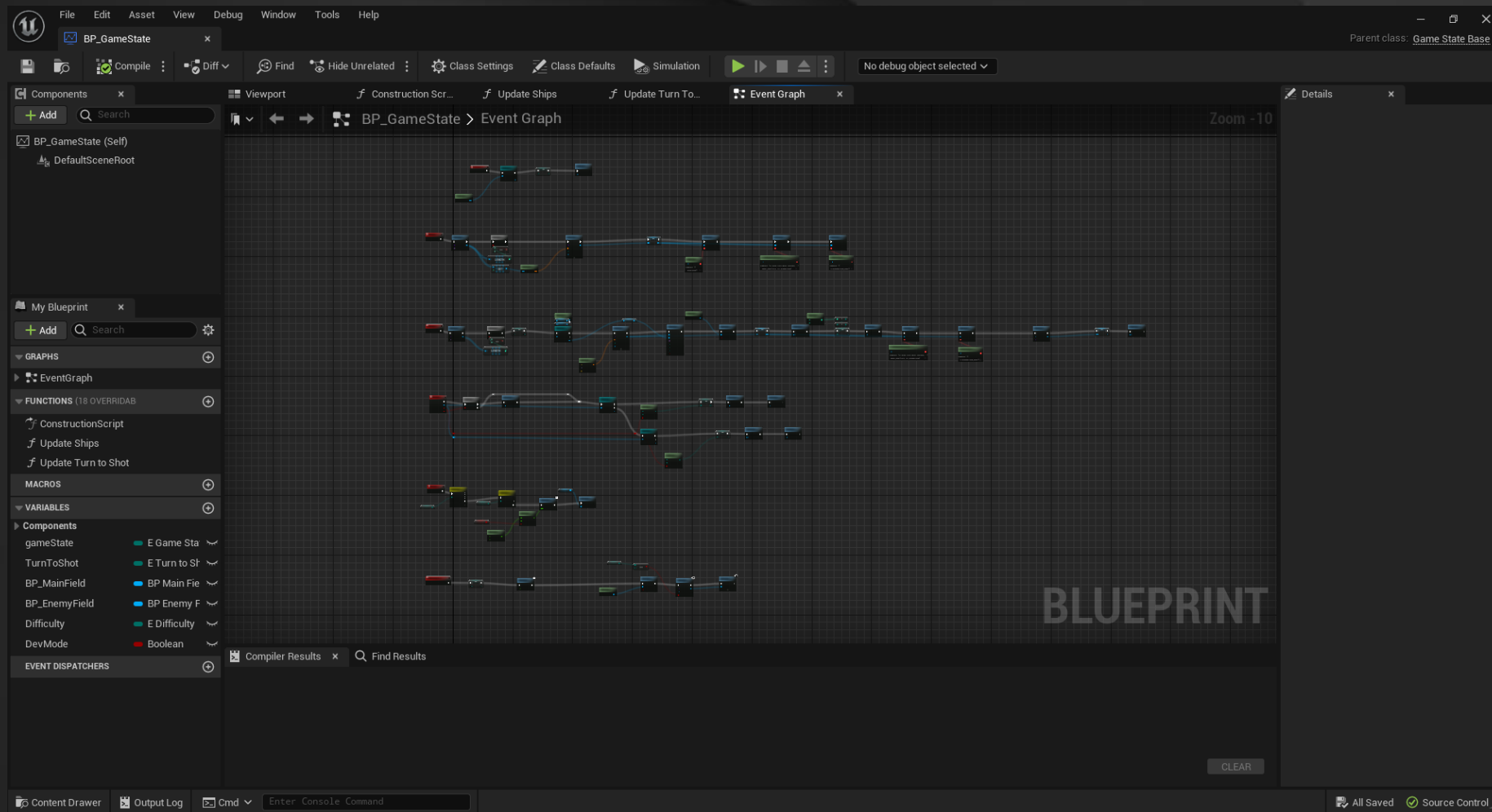
Мета: дослідження процесу розробки гри на Unreal Engine 5 з використанням візуальної мови програмування Blueprint.

Постановка задачі: розробка гри “Морський бій” на unreal engine 5.



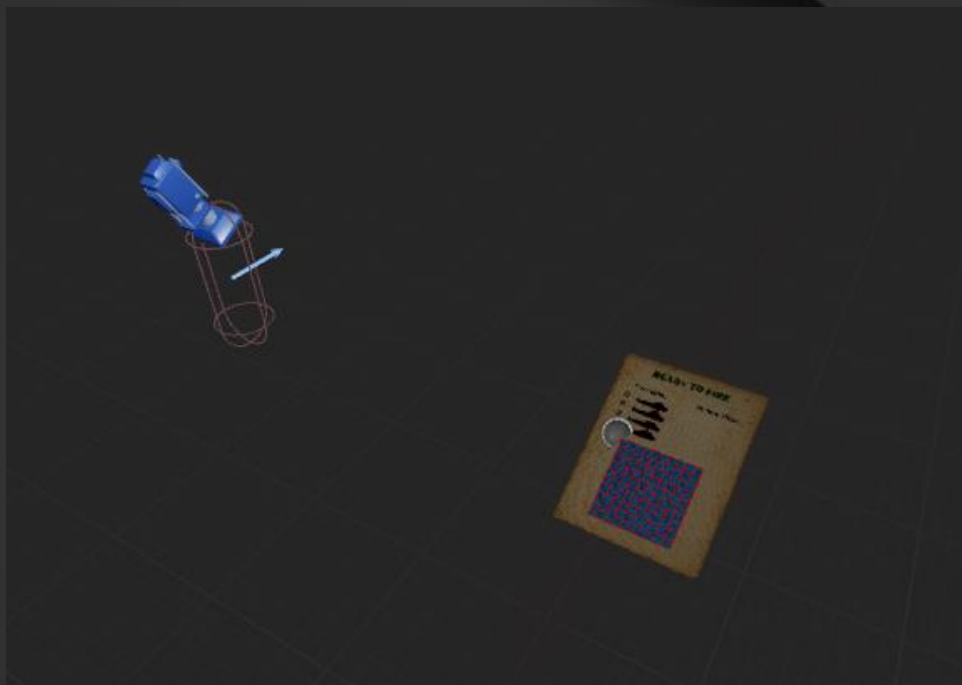
Огляд класів

BP_GameState



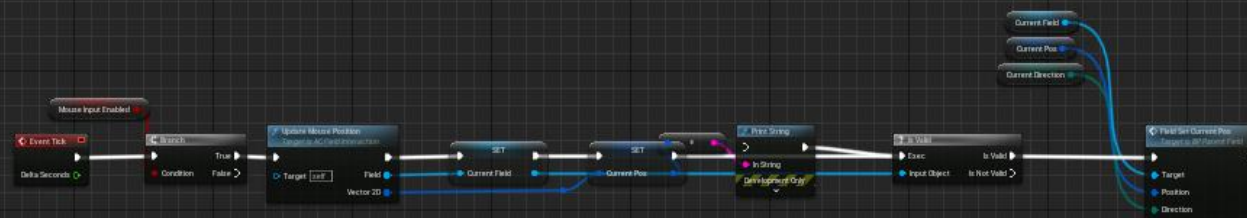
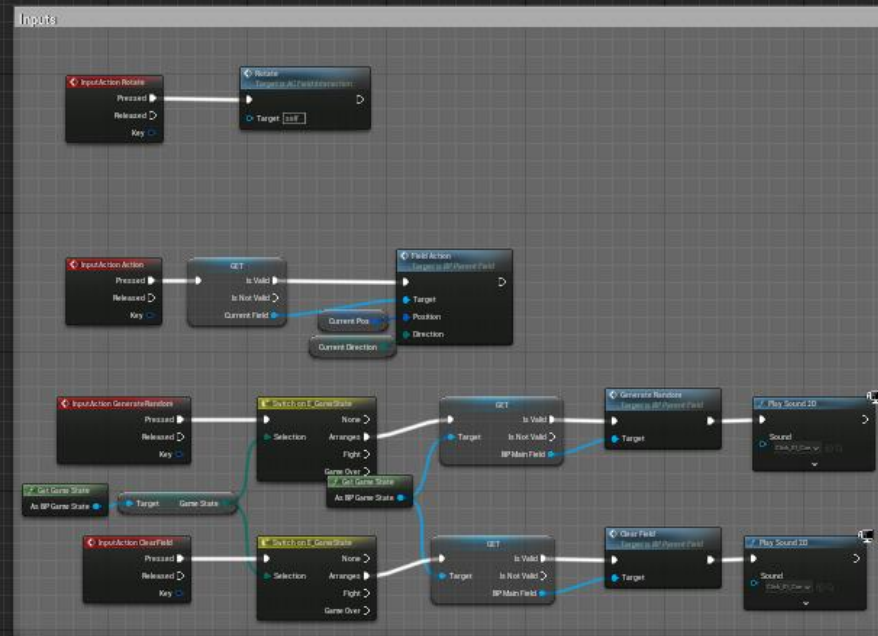
Огляд класів

BP_MainCharacter



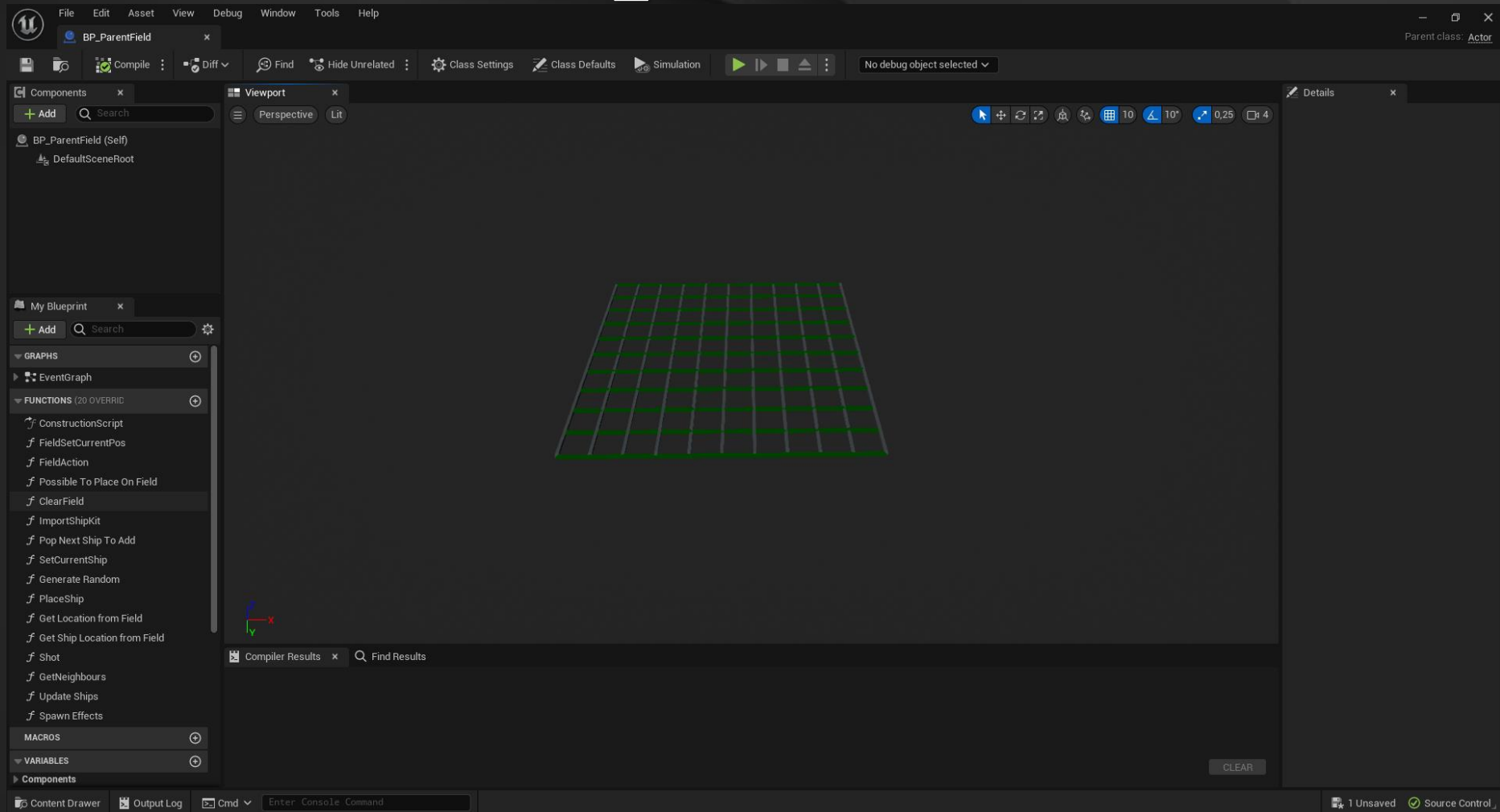
Огляд класів

AC_FieldInteraction



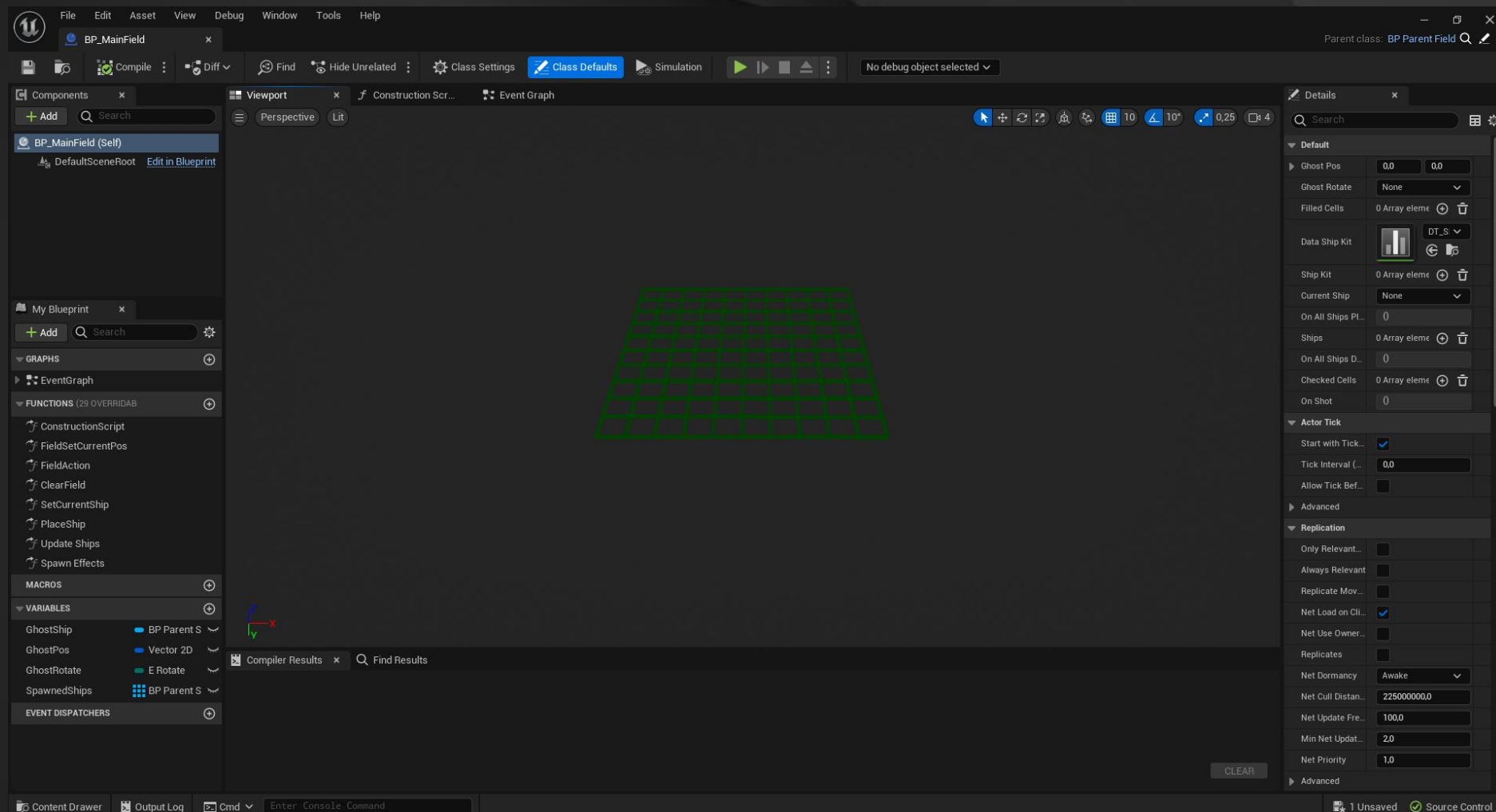
Огляд класів

BP_ParentField



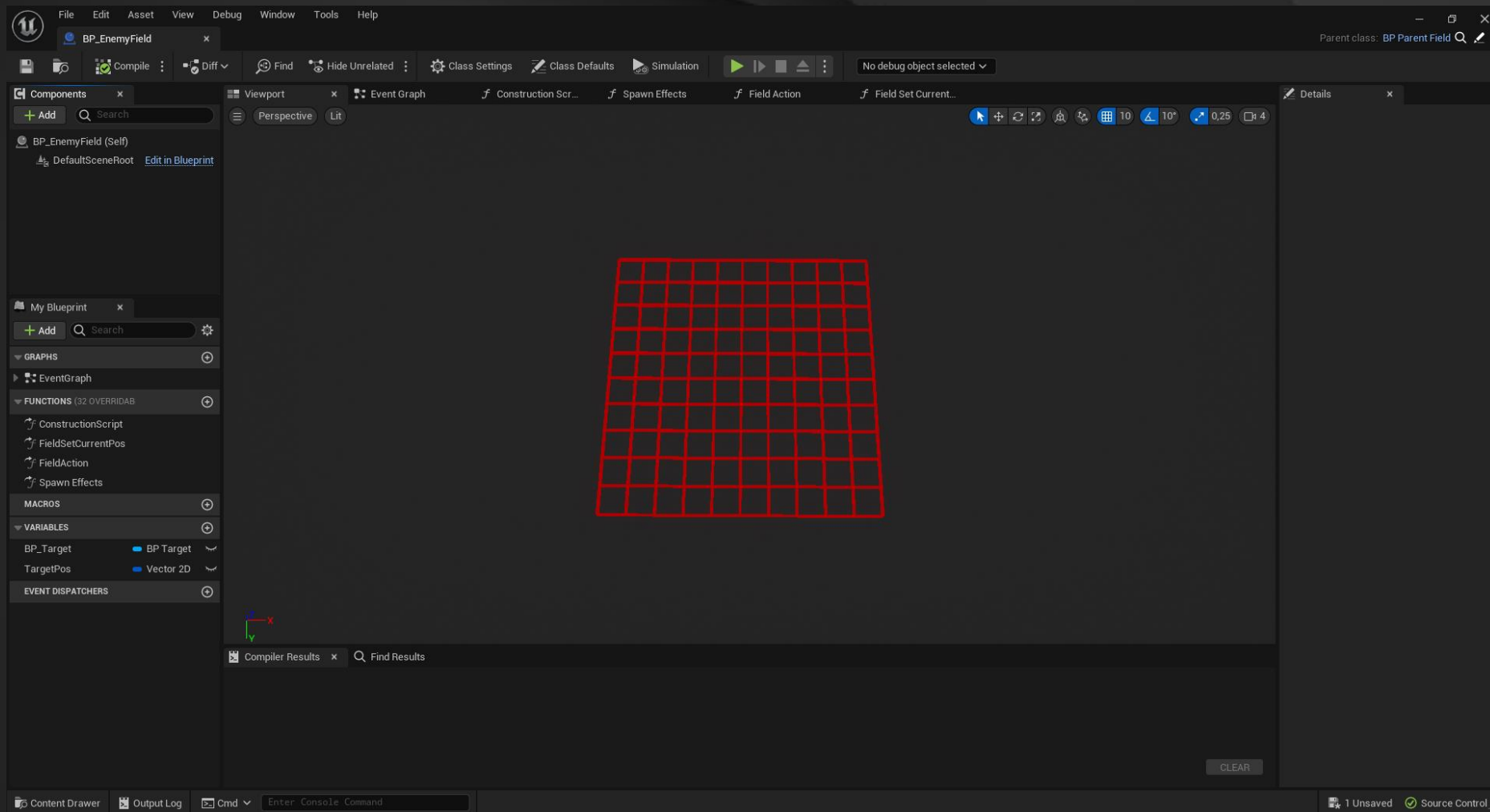
Огляд класів

BP_MainField



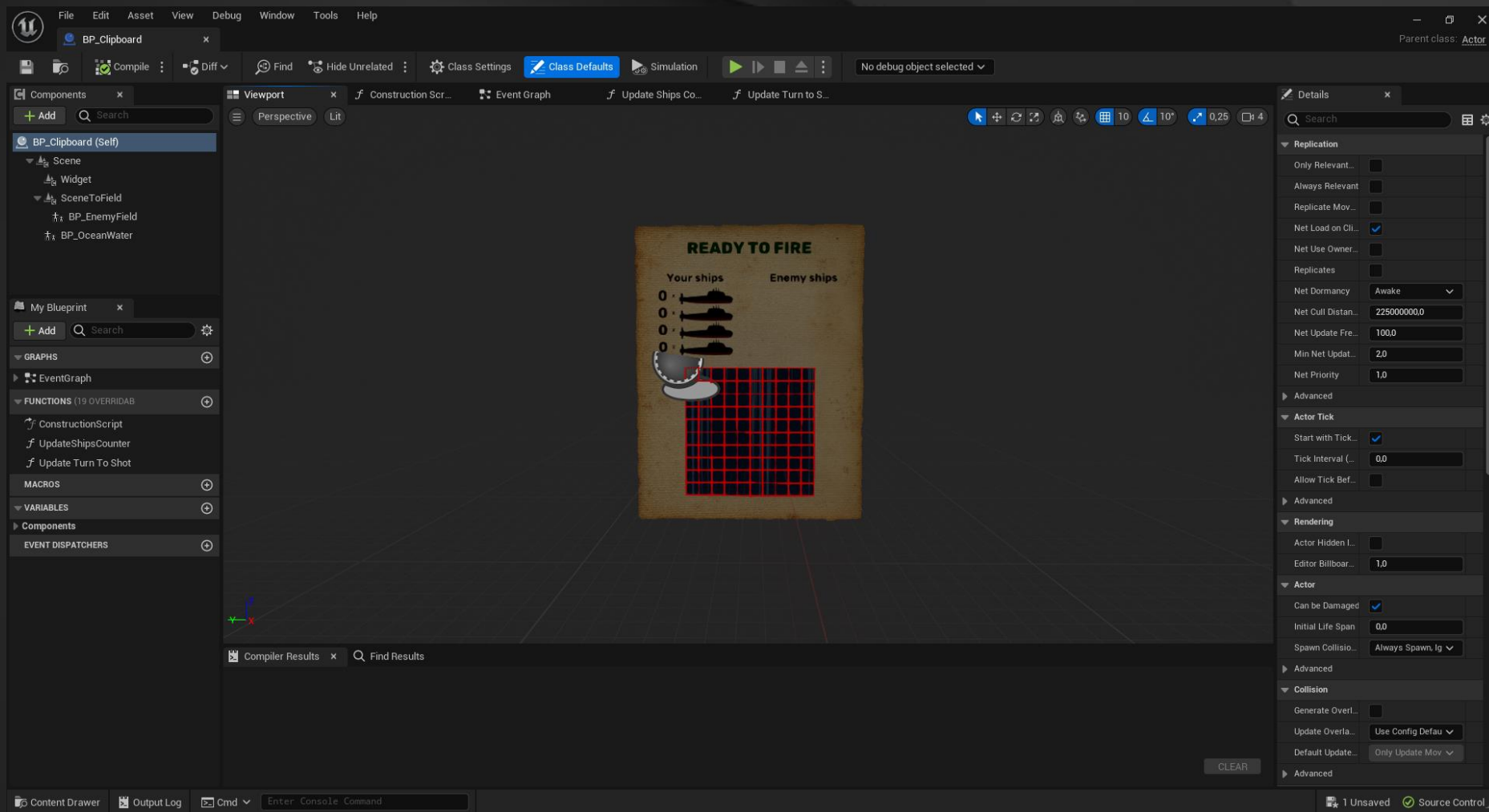
Огляд класів

BP_EnergyField



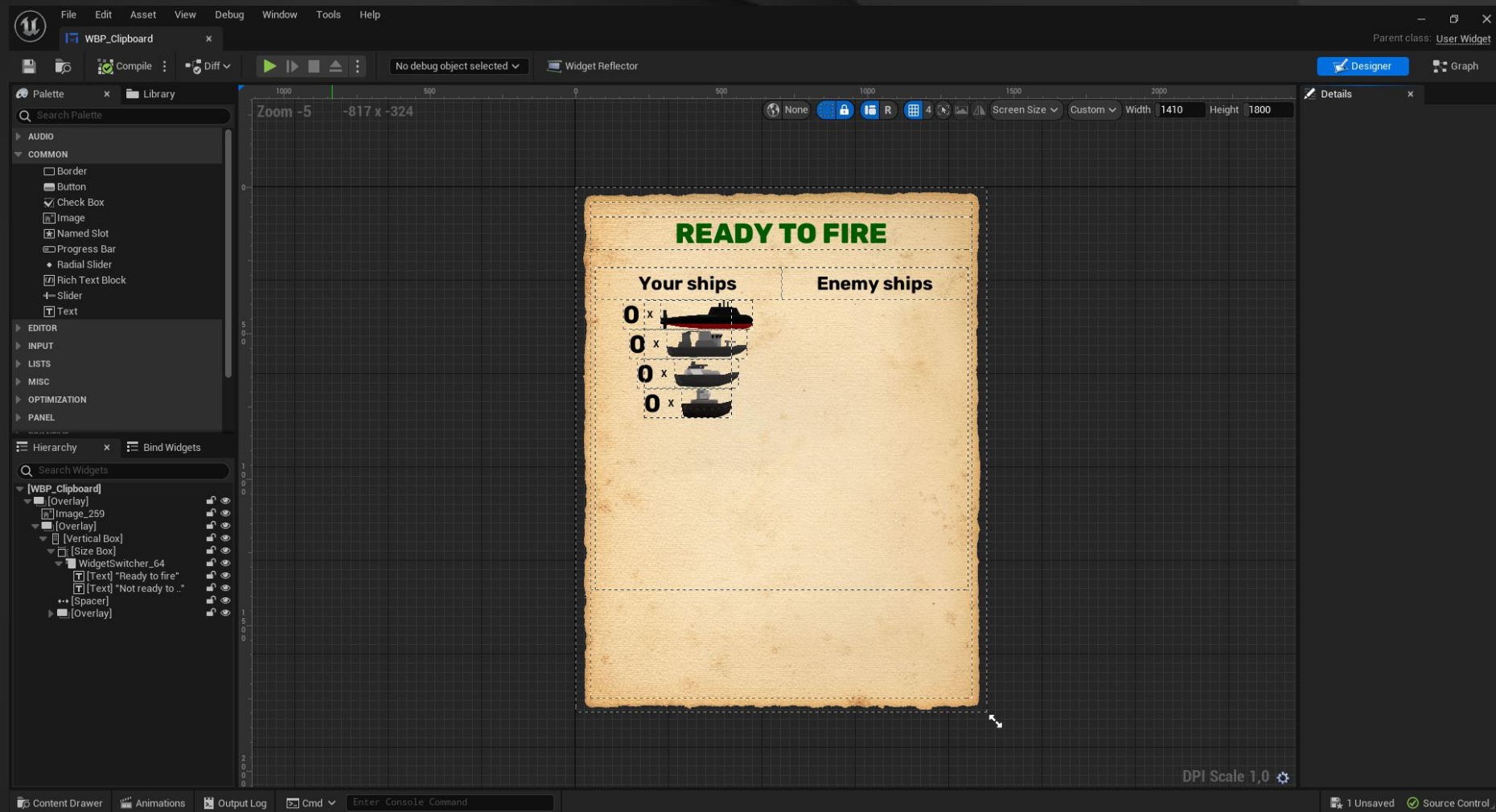
Огляд класів

BP_Clipboard



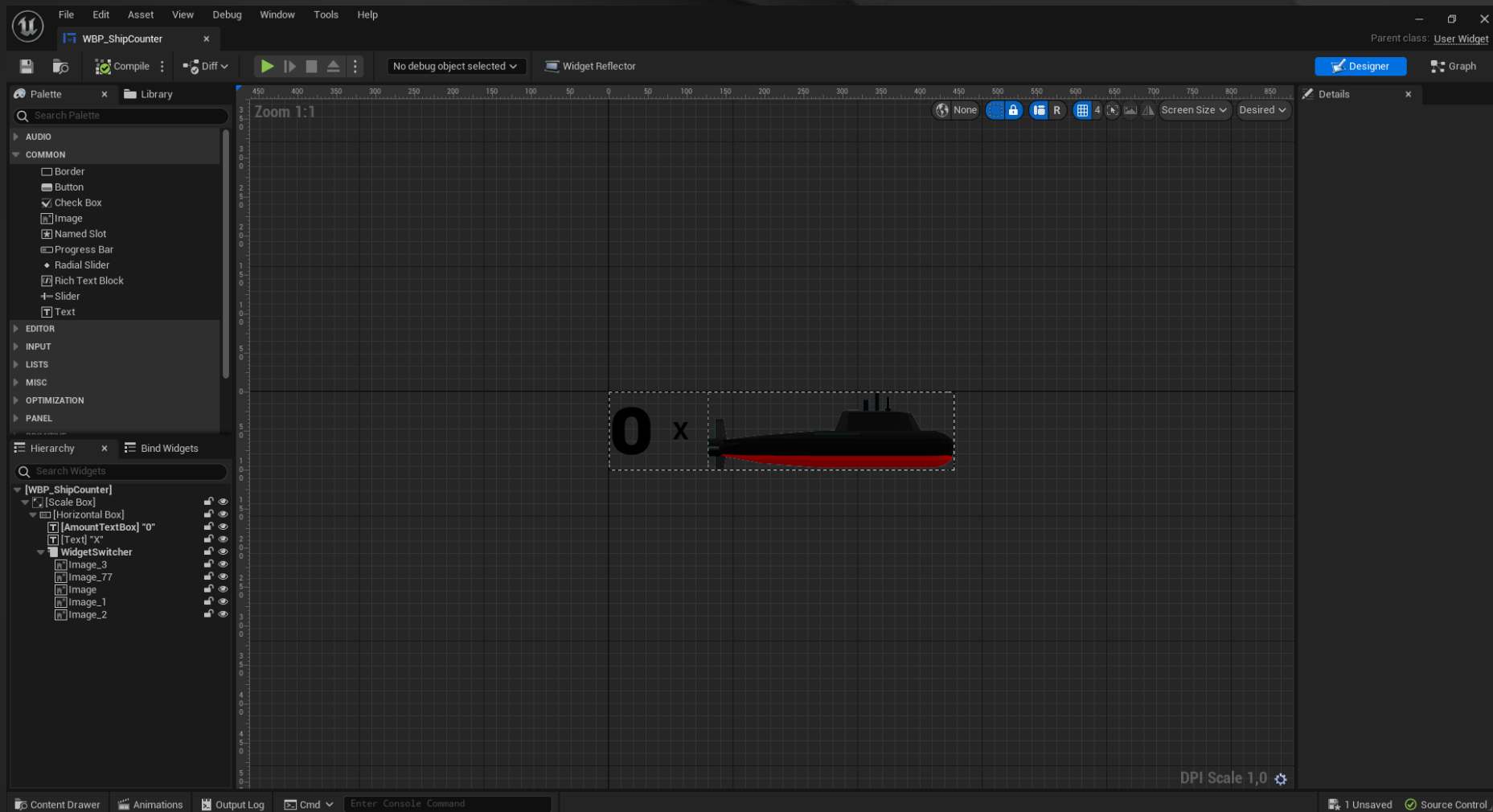
Огляд класів

WBP_Clipboard



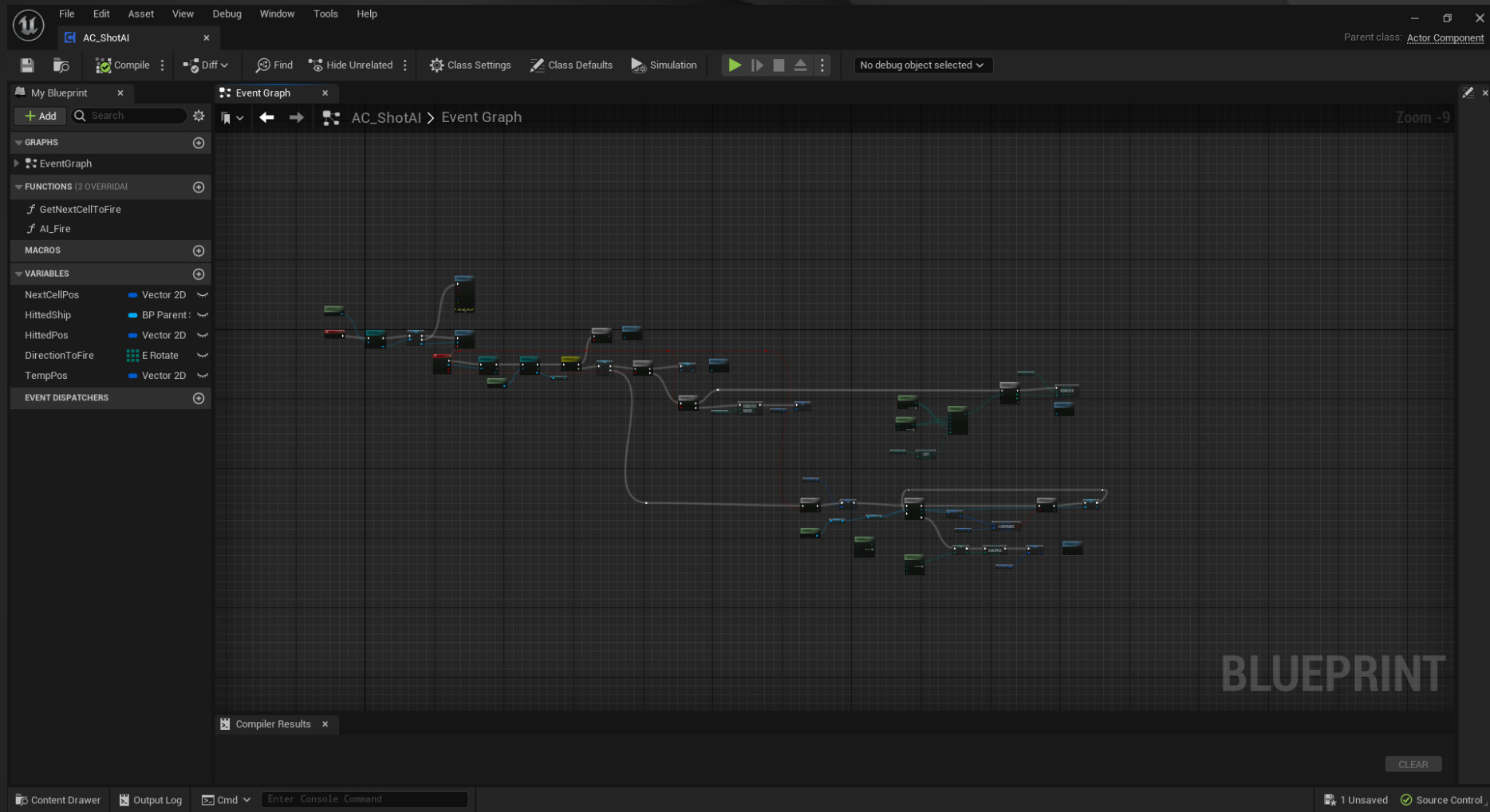
Огляд класів

WBP_ShipCounter



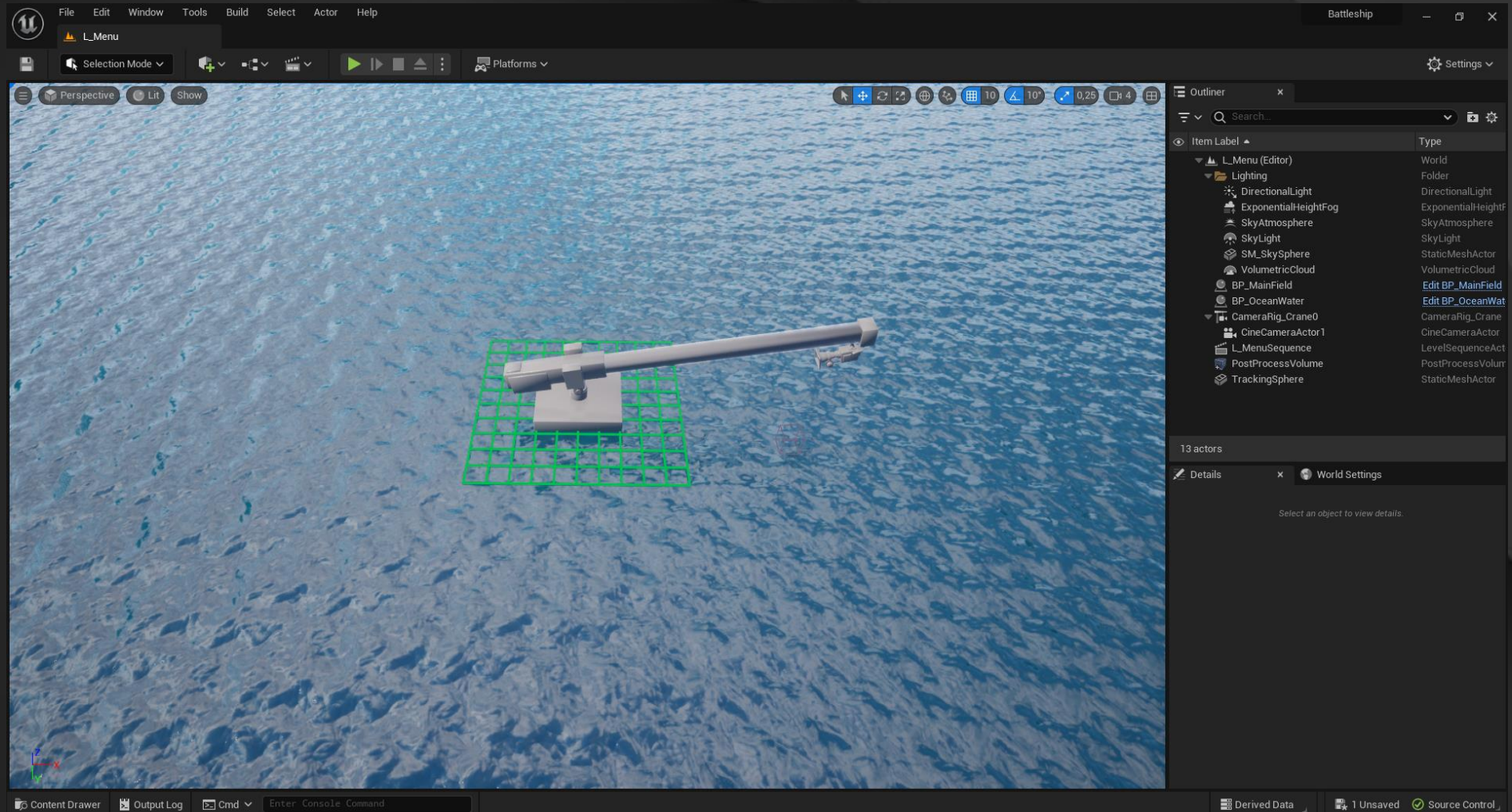
Огляд класів

AC_ShotAI



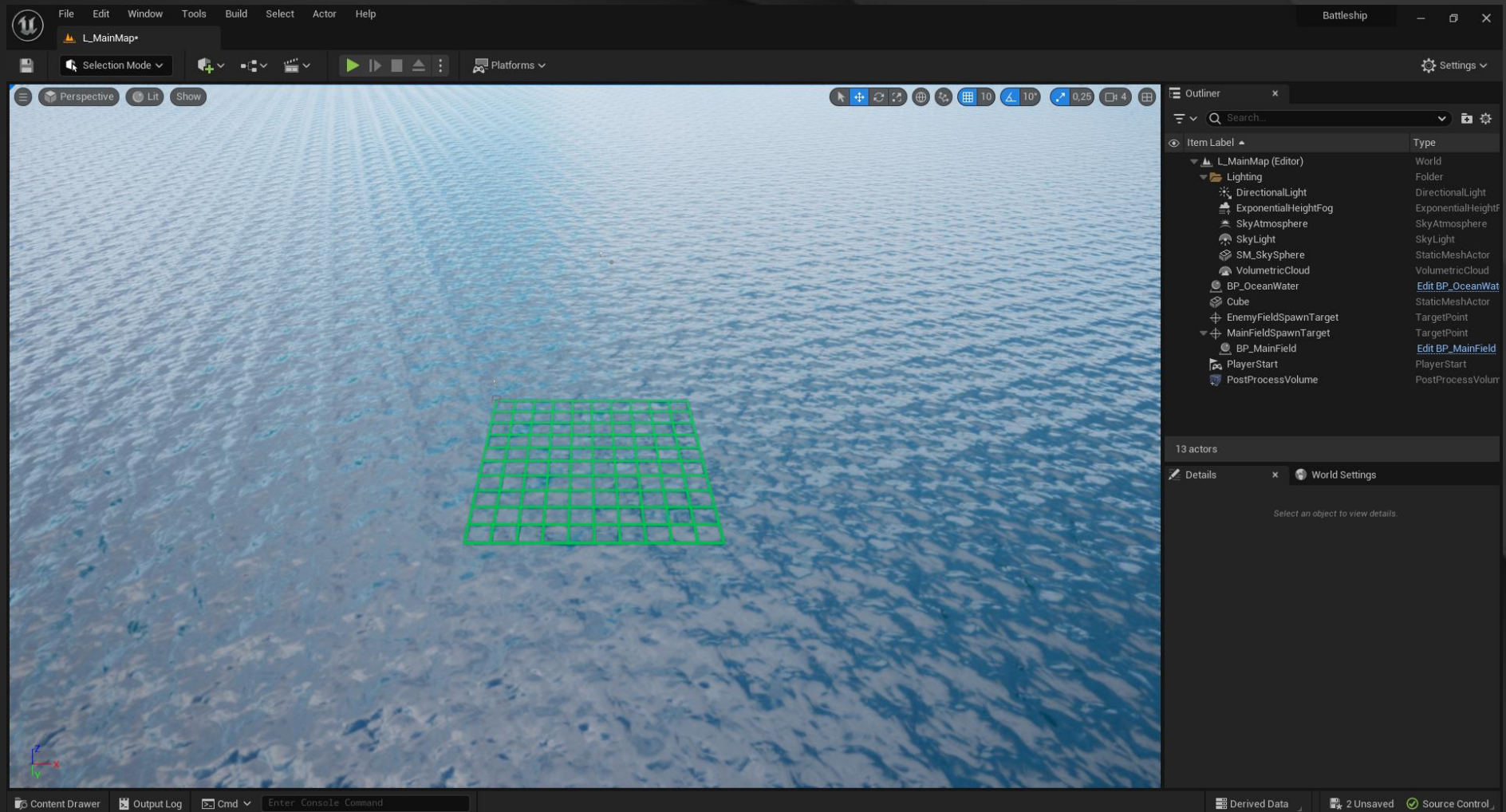
Огляд рівнів

L_Menu

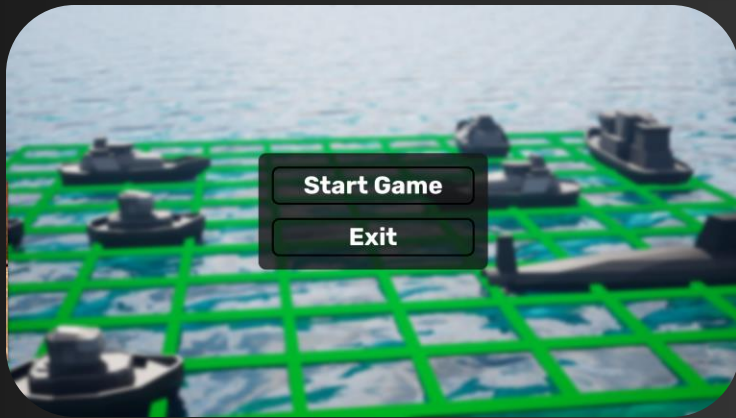


Огляд рівнів

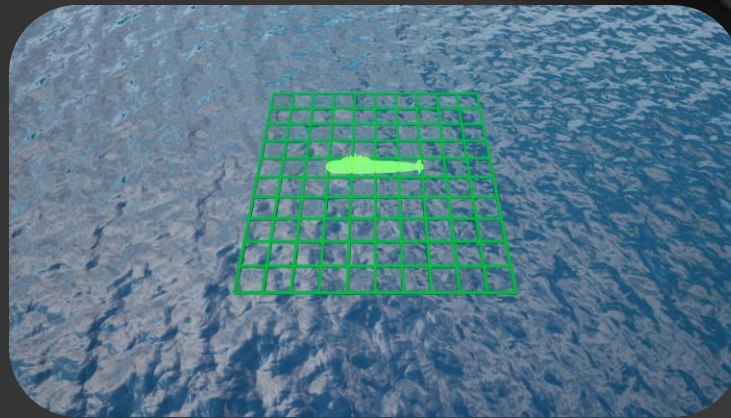
L_MainMap



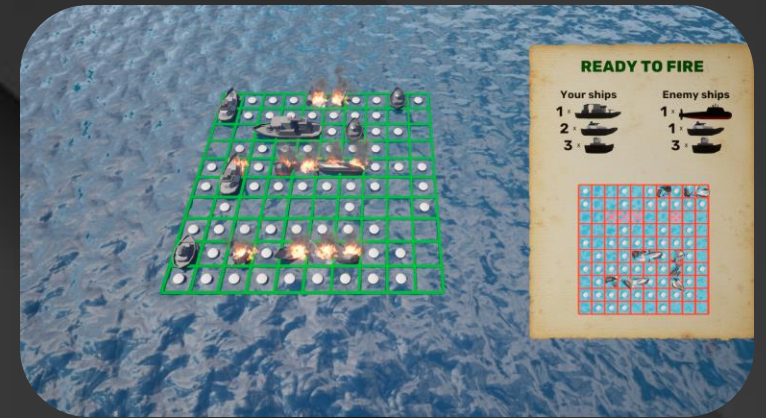
Реалізація гри “Морський бій”



1. Меню



2. Підготовка



3. Битва

Висновок

Результатом курсової роботи стала гра “Морський бій”.
Наведено детальний опис всіх класів та методів, які були використані при розробці гри, а також описано логіку гри та геймплей. Гра повністю готова і може бути використана як готовий продукт.

Дякую за увагу