

**Белорусский государственный университет
Факультет социокультурных коммуникаций**

Кафедра информационных технологий

**Реферат дипломной работы
«Реализация ONLINE игры средствами UNITY 3D»**

**Федоров Алексей Сергеевич,
руководитель Нифагин Владимир Александрович**

2015 год

РЕФЕРАТ

Дипломная работа, 66 с., 37 рис., 51 ист., 2 прил.

Ключевые слова: ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА, UNITY, МУЛЬТИПЛЕЕР, PHOTON UNITY 3D NETWORKING FRAMEWORK, UGUI, СИНХРОНИЗАЦИЯ, C#, ОПТИМИЗАЦИЯ, ФАБРИКА ОБЪЕКТОВ, БРАУЗЕРНАЯ ИГРА.

Объект исследования – браузерные игры с возможностью сетевого взаимодействия.

Цель работы – разработка трехмерной игры для браузеров с возможностью взаимодействия пользователей по сети Интернет.

Методы исследования – объектно-ориентированное программирование, компонентно-ориентированное программирование, императивное программирование.

Результатом является созданное трехмерное приложение для браузеров, позволяющее пользователям взаимодействовать по сети Интернет.

Областью применения является внедрение приложения во внешние веб-ресурсы.

РЭФЕРАТ

Дыпломная праца, 66 с., 37 мал., 51 крын., 2 дад.

Ключавыя словы: ГУЛЬНЁВАЕ ПРЫКЛАДАННЕ, ТРОХМЕРНАЯ ГРАФІКА, UNITY, МУЛЬТЫПЛЭЕР, PHOTON UNITY 3D NETWORKING FRAMEWORK, UGUI, СІНХРАНІЗАЦЫЯ, C#, АПТЫМІЗАЦЫЯ, ФАБРЫКА АБ'ЕКТАЎ, БРАЎЗЭРНАЯ ГУЛЬНЯ.

Аб'ект даследавання – браўзэрныя гульні з магчымасцю сеткавага ўзаемадзеяння.

Мэта працы – распрацоўка трохмернай гульні для браўзэраў з магчымасцю ўзаемадзеяння карыстальнікаў па сетцы Інтэрнэт.

Метады даследавання – аб'ектна-арыентаванае праграмаванне, кампанентны-арыентаванае праграмаванне, імператыўнае праграмаванне.

Вынікам з'яўляецца створанае трохмернае прыкладанне для браўзэраў, якое дазваляе карыстальнікам ўзаемадзейнічаць па сетцы Інтэрнэт.

Вобласцю ўжывання з'яўляецца ўкараненне прыкладання ў знешнія вэб-рэсурсы.

ABSTRACT

The diploma paper, 66 p., 37 fig., 51 s., 2 app.

Key words: GAME APPLICATION, THREE-DIMENSIONAL GRAPHICS, UNITY, MULTIPLAYER, PHOTON UNITY 3D NETWORKING FRAMEWORK, uGUI, SYNCHRONIZATION, C#, OPTIMIZATION, OBJECT FACTORY, BROWSER GAME.

Object of research are browser games with Internet interaction possibilities.

The purpose of work is to develop a three-dimensional browser game with Internet interaction possibilities.

Research methods are object-oriented programming, component-oriented programming, and imperative programming.

The result is a three-dimensional browser application with Internet interaction possibilities.

The scope is an integration into external web-resources.