



Курсовий проект

НА ТЕМУ:

ІГРОВИЙ МОДУЛЬ «FENOM»



Вступ

Це захоплююча гра у жанрі платформера з одним рівнем, де головним героєм є сфера, ціль якої зібрати з кусочки фенотипа, після чого зможе завершити гру

Основна мета проекту



Розвиток
логічного
мислення



Розвиток
координації
рухів



Корисним у
навчальному
процесі

Постановка завдання



1.Провести аналіз сучасних ігрових модулів схожого жанру.



2.Дослідити середовище розробки програмного забезпечення Unity.



3.Описати технології та інструменти для створення програмного модуля.



4.Спроектувати UML-діаграми.



5.Розробити схему алгоритму роботи модуля.

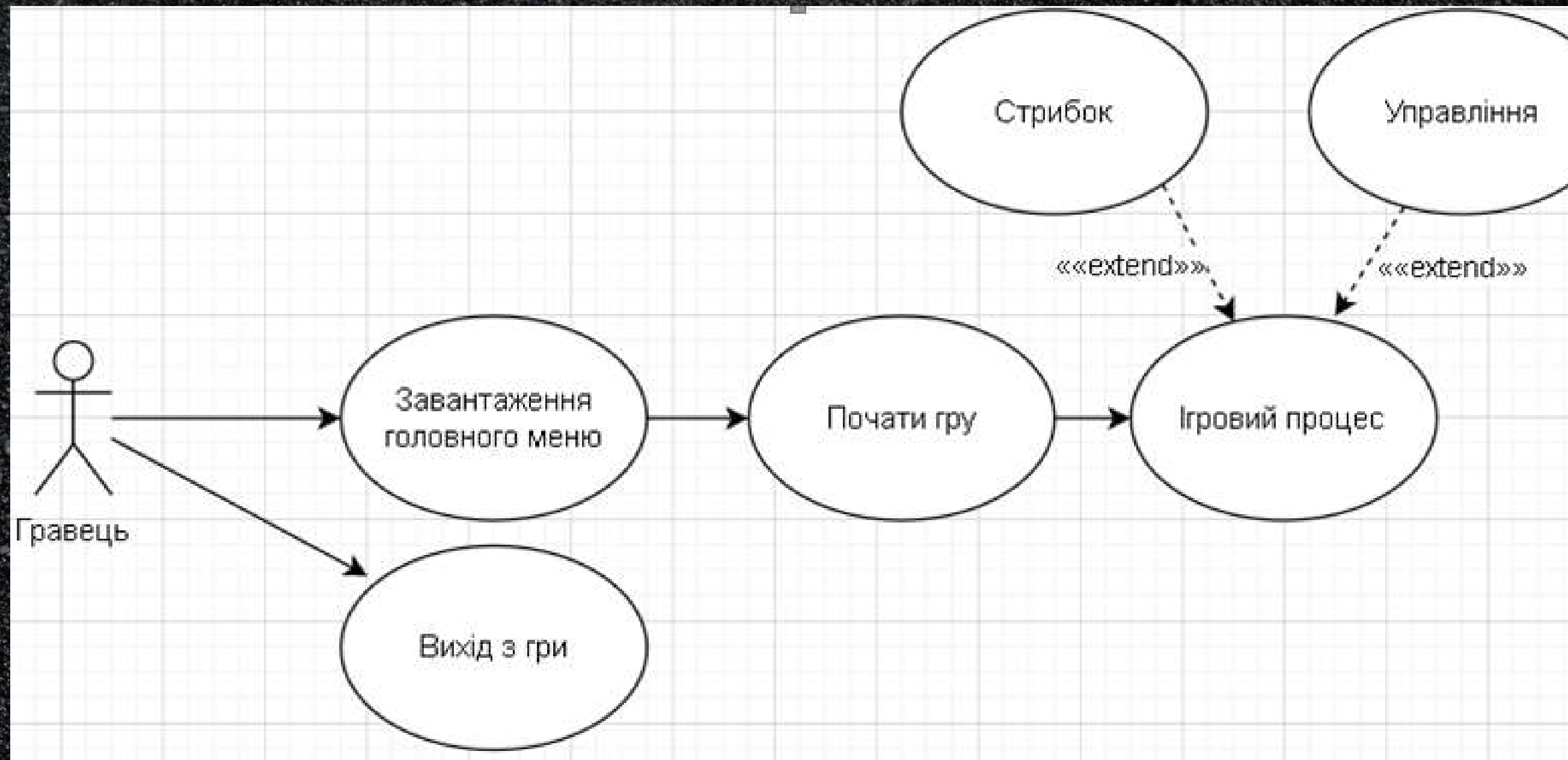


6.Детально описати програмну реалізацію модуля.



7.Зазначити системні вимоги та створити керівництво користувача.

Діаграма використання до ігрового модулю



Діаграма класів до Ігрового модулю

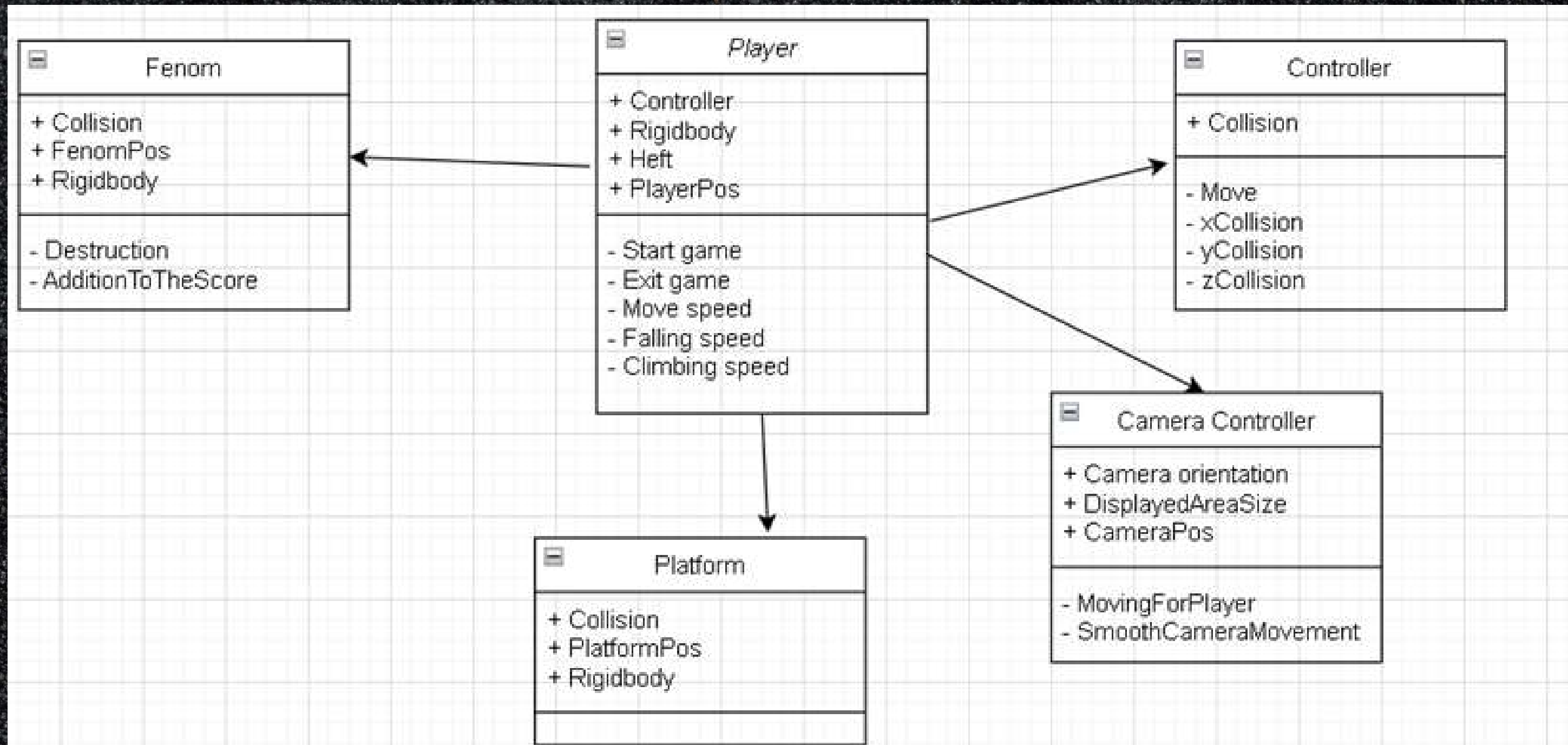
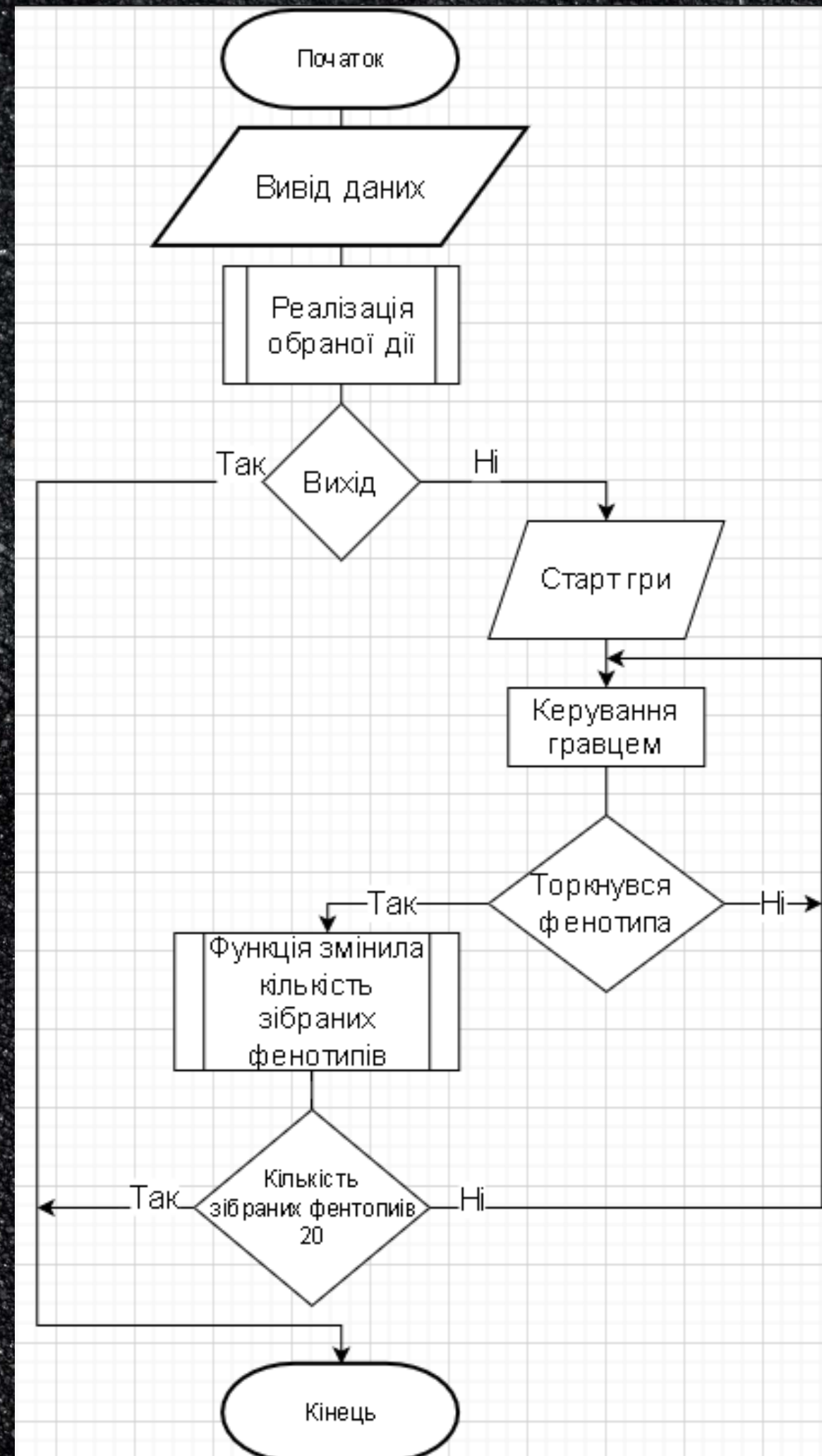
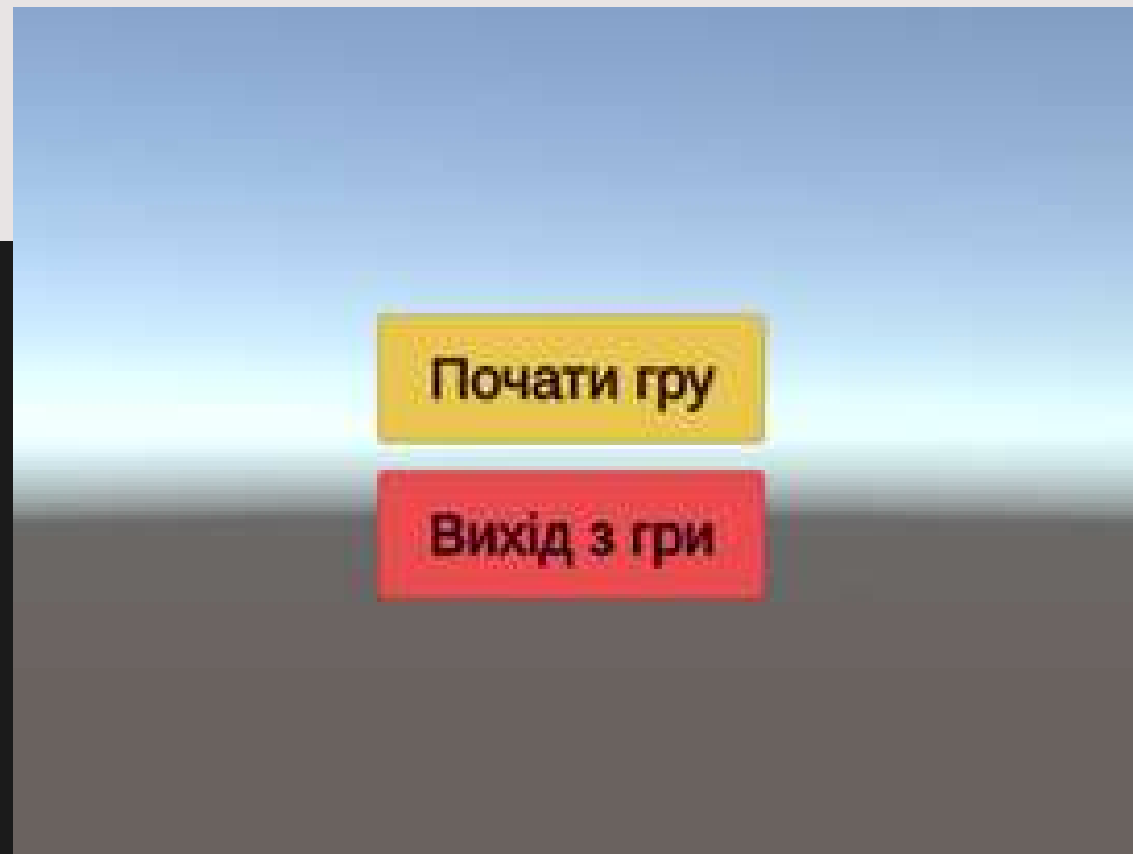


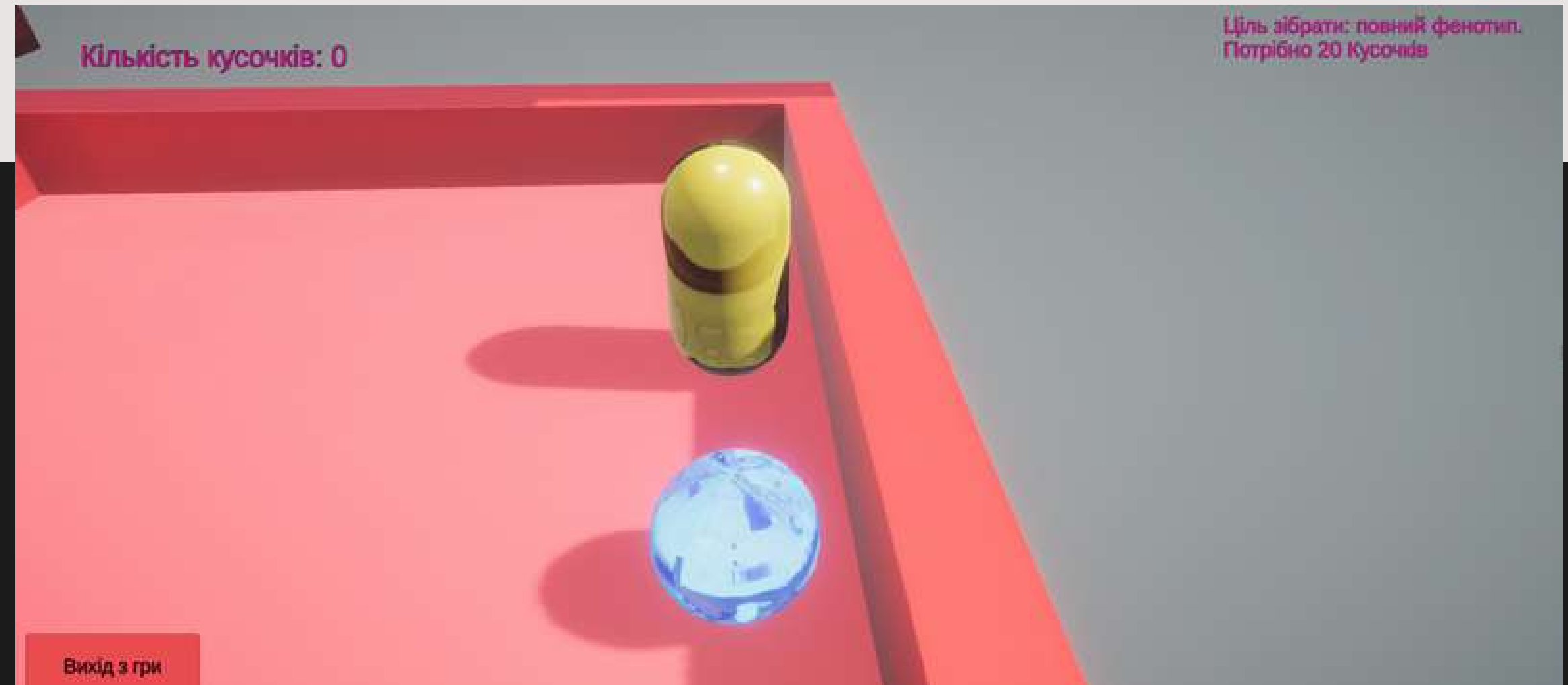
Схема алгоритму роботи модуля



Керівництво користувача



Головне меню
ігрового модулю



Початок ігрового
модулю

Керівництво користувача



Кількість кусочків: 0

Рахунок

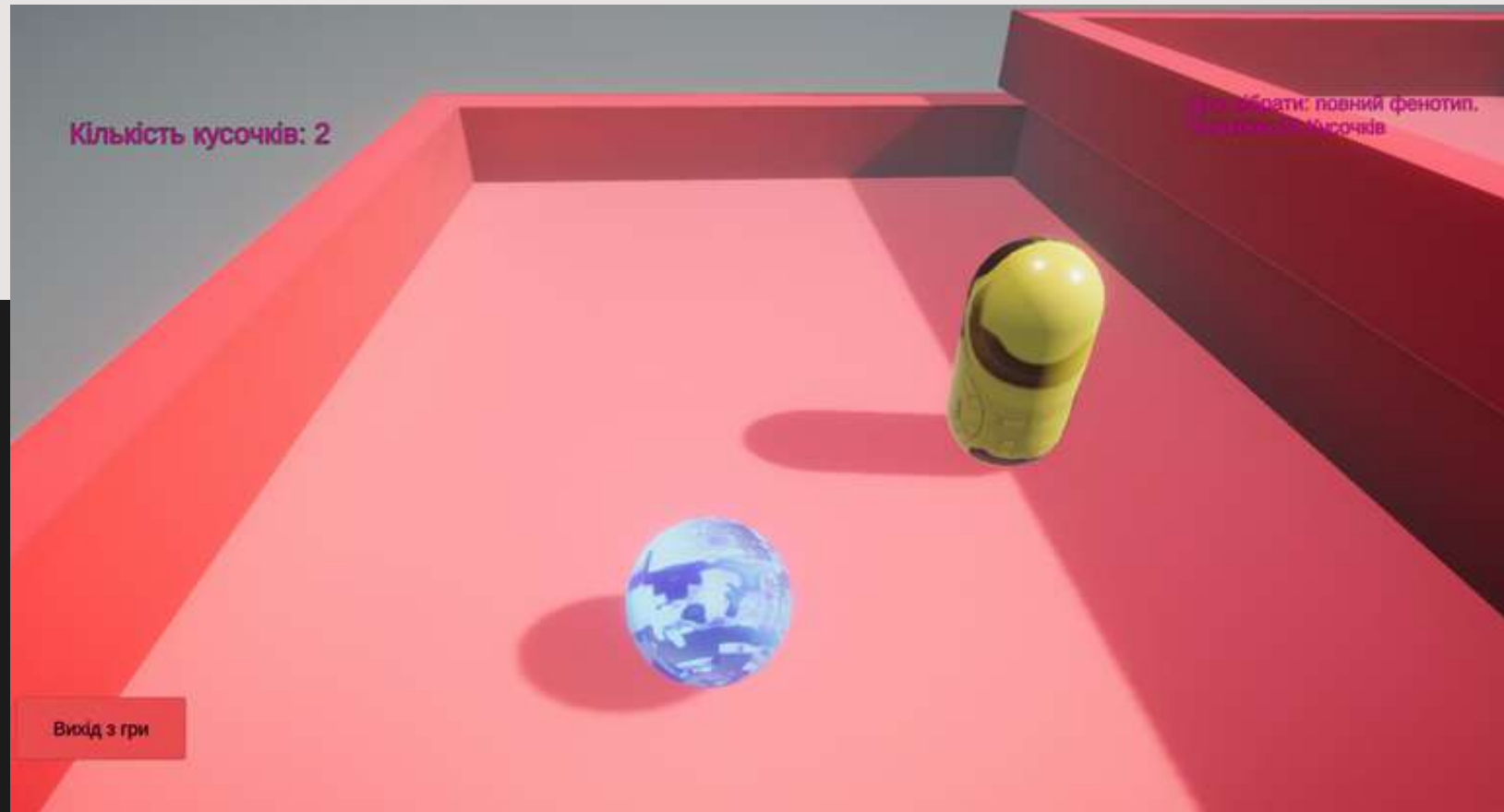
Вихід з гри

Функція "Вихід з гри"

Ціль зібрати: повний фенотип.
Потрібно 20 Кусочків

Ціль гравця

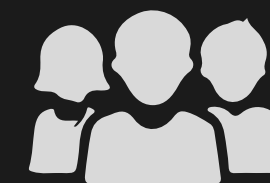
Керівництво користувача



Ігровий процес
та управління гравцем

Вітаю. Ви пройшли гру.

Ціль зібрати: повний фенотип.
Потрібно 20 Кусочків



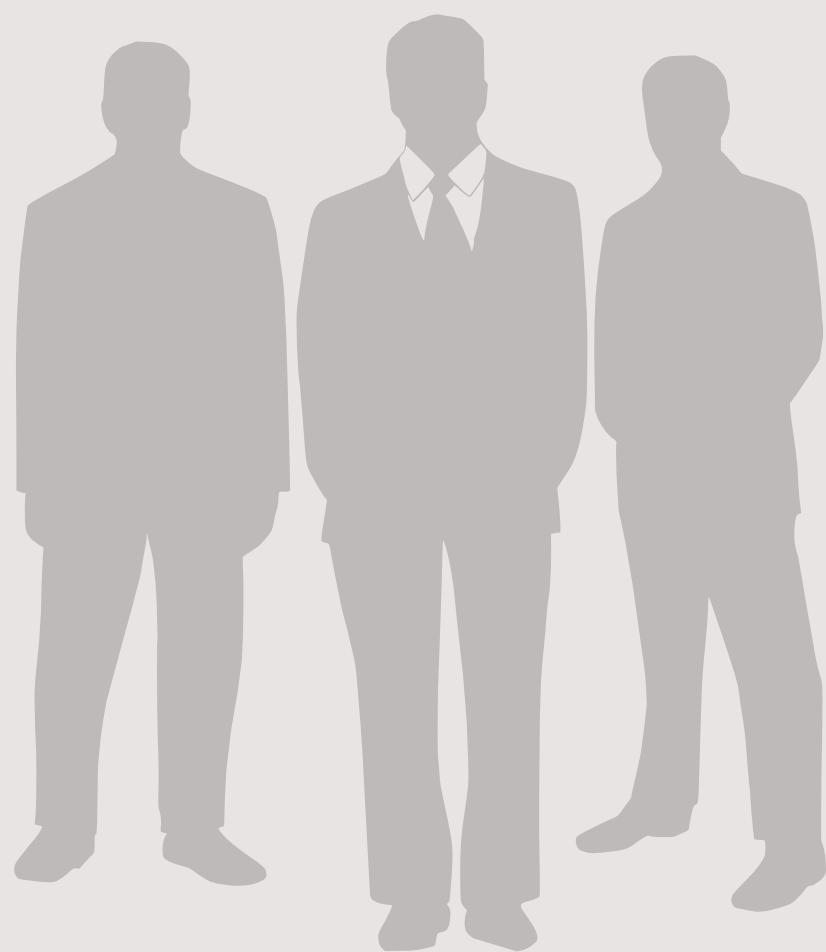
Керівництво користувача

Вихід з гри



Закінчення ігрового модулю

ВИСНОВКИ





Дякуємо за
увагу

