

**РЕЦЕНЗІЯ**  
**на кваліфікаційну роботу**  
**за першим (бакалаврським) рівнем освіти**

здобувача вищої освіти

Бабенка Віталія Віталійовича

(прізвище, ім'я, по батькові)

Факультет (інститут)

Навчально-наукового інституту математики та  
інформаційних технологій

(повна назва)

Спеціальність

121-Інженерія програмного забезпечення

(код, назва)

на тему:

**«Аналіз та розробка ігрового проєкту на основі  
UNITY3D»**

На рецензію надано роботу, яка складається з 73 сторінки, 55 рисунків, 5 таблиць, 42 бібліографічних посилань.

Робота виконана у вигляді текстового документу і програмного продукту у відповідності із завданням. Текстова частина містить вступ, три розділи, висновки, список літератури, технічне завдання.

Головною метою роботи є аналіз та розробка ігрового проєкту на основі UNITY3D.

В роботі проведено огляд та аналіз популярних сучасних засобів для розробки ігор та їх представників, розбиття засобів на класи за їх базовими заявленими функціональними можливостями. Визначено оптимальні сфери використання для інструментальних засобів спираючись на аналіз процесу розробки прототипів. Приводиться порівняльна характеристика ігрових движків (Unity, Torque 2D/3D, CryEngine 3, UDK, Frostbite Engine). Проведено аналіз функціональних можливостей Unity 3D.

В результаті узагальнення всієї наявної інформації по роботі з Unity 3D, була розроблена архітектура ігрового проєкту. Описано основні модулі ігрового додатку та ігровий цикл. Описано основні етапи реалізації ігрового проєкту.

Додаток роботи містить програмний код розробленої програми.

Бакалаврська робота має послідовну структуру, розділи зв'язані між собою, більшість основних положень добре обґрунтовані.

Вважаю, що тема роботи розкрита і відповідає вимогам до дипломних робіт зі спеціальності 121-Інженерія програмного забезпечення та заслуговує оцінки «добре».

**Рецензент**

д професор кафедри  
математики та інформатики  
д.т.н, проф.



Ю. Г. Козуб