

ОЙЫН ҚҰРАУҒА АРНАЛҒАН ПРОГРАММАЛАР

Хасенова А.А., Каменова Ш.К., Айдынова Б.А.

Е.А. Бөкетов атындағы Қарағанды мемлекеттік университеті Қарағанды, Қазақстан

E-mail: Aigera_0089@mail.ru

Қазіргі замандағы ғылым мен білімнің жедел дамуы ақпараттық-әдістемелік негізде білім беруде, жаңа технологияларды қолдану жетекші рөл атқарады. Компьютерлік ойындар – ойын процессін ұйымдастыруға арналған компьютерлік программа. Қазіргі уақытта компьютерлік ойындар қатарында видео ойындар қолданылады. Компьютерлік ойындар дисплей экранында көрсетіледі және ойындарға арналған арнайы программалар бар. Компьютерлік ойындар программасына ойынның өзін құру, дыбыс қосу, телетайп жатады. Өзіне үйретуші программа элементтерін қосатын, өз ойыңызды ойын барысында өзі арқылы берілетін және осыған байланысты мүмкіндігіңізді пайдалана алу құрметіне орай қызығушылығын артып, әрі қарай жақсы сақталатын ойын, бұл салада тәжірбиесі мол адамның көмегіне сүйенбей компьютер ойынын әртүрлі программада құрастыруға болады. Бізге дейін ойластырылып қойған стандартты ойын элементтерінің программалауымен айналысудың қажеті қанша одан да ойынның дәрежелерін, ойынның қаһарманы мен жауларын, жаңа қызықты оқиғаларды ойлап табу жалпы көркемдік құрастыруымен айналысқан дұрыс болар. Осы мақсат үшін де арнайы құралдар мен ойын қозғалтқыштары жасалып шығарылған.

2D екіөлшемді ойындарын құрастыруға арналған программа - Game Marker. Game Marker программасы екі өлшемді ойындарды құрастыруға арналған программа. Код жолдарының орнына ойын кейіпкерлерінің дайын әрекеттері қойылады. Қолданушы тек ойын объектілерін құрып, оларды екі өлшемді спрайттармен немесе анимациялармен қамтамасыз етеді, ал қалған объектілер арасындағы байланысу ережесін құру, объектілерді дәрежесі бойынша орнату, графика және анимацияны «Game Marker» программасында өзге программаларды қолданбайда құрастыруға болады.

Бұл программада ойындардың көрінісі жоғарыдан және платформерлер көрінісі қырынан жақсы шығады. «Game Marker» қызықты, дамыған және өзінің программалау кодын қосу мүмкіндігі бар. «Game Maker Pro» программасының тегін нұсқасы қарапайым қолданушыларды ақылы нұсқасымен салыстырғанда еш шектемейді. Ақылы нұсқасы нағыз кәсіби программашыларға ғана қызықты қиын бағдарламалық модульдерге жол ашады.

3D үшөлшемді ойындарын құруға арналған программалар 3D Rad. 3D ойын қозғалтқыштарының ішіндегі ең арзан нұсқасы. Программаны мүлдем тегін пайдалануға болады, ал 5\$ төлеу арқылы сіз ең жаңа жаңартуларды олардың шығу күні ала аласыз (тегін нұсқада жаңартулар тек 3 айдан кейін ғана пайда болады). Бұл қозғалтқыш көбінесе жарыс ойындарын құрастырғанда қолданылады.

Программа қарапайым және түсінікті интерфейсімен ерекшеленеді. «3D Rad» жеке плагиндердің орнатқышын қолдайды, алдын ала орнатылған ИИ моделін, карта көлеңкесін, текстураны қарастырады және онлайн ойындарды құру мүмкіндігіне ие.

Ойын құруға қажеттінің барлығын қамтитын комплексті құрал Unity 3D. Unity 3D пакетіне DirectX және Open GL мүмкіндіктерін толық пайдаланатын графикалық қозғалтқыш, 3D моделінің кірістірілген редакторы, шейдерлер, көлеңкелер, ландшафтар, физика мен дыбыстарды құру және өңдеу үшін жеке программалар, сондай - ақ скриптердің бай кітапханасын қамтиды. «Unity 3D» арқылы өзге программалар туралы мүлдем ұмытуға немесе оларды қолдануды минимумға шығаруға болады.

«Unity 3D» кез келген жанрда ойын құруға мүмкіндік береді. Платформа ретінде кез келген қарапайым компьютерлер (Windows XP/Vista/7.OSX), мобильді құрылғылар (Android. IOS. Blackberry), консолды ойындар (Wii, Playstation3, Xbox), интернет браузерлер (Flash, Web Player) жарамды. Ойынды интернет арқылы толық команда құрамымен бірігіп құруға мүмкіндік беретін ерекше топтық құрылым жүйесі Asset Server бар.

«Unity 3D» программасының кемшілігі - программаны құру үшін компьютерлік программалау тілін ең болмағанда ортаңғы деңгейде білу қажет. Дайын практикалық программалау шешімдерінің бай кітапханасына және жылдам компиляциясы бар күшті скрипті қозғалтқыштарының барына қарамастан, кодтың бір бөлігін JavaScript немесе C# - та жазуға тура келеді.

Әдебиеттер тізімі

2. *Стулмен Э., Грин Дж.* Изучаем C#. Включая C# .NET 4.0 и Visual Studio 2010. 2-е издание (Бестселлеры O'Reilly) – 2012.
3. *Sue Blackman* “Beginning 3DGame Development with Unity” 2011.