УДК 004.514:004.032.6

АНАЛІЗ ЗАСОБІВ РОЗРОБКИ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ІГРОВОГО КОНТЕНТУ ЗАСОБАМИ СЕРЕДОВИЩА PYTHON НА ПРИКЛАДІ ГРИ «ЗМІЙКА»

Гришко А.Д.
Науковий керівник – к.т.н., проф. Колендовська М.М.
Харківський національний університет радіоелектроніки, каф. МІРЕС,
м. Харків, Україна
тел. +38(066) 855-94-85, e-mail: anton.hryshko@nure.ua

The Snake game is quite a fun and entertaining game that can keep players busy for a few minutes or hours. Nowadays, the game is available on various platforms - from classic arcade machines to mobile devices and various computers. It is also worth noting that some developers create new versions of the snake game, adding new elements and functions, which makes the game even more interesting and attractive for players.

Дуже важливо на етапі створення прототипу реалізувати тільки те, що потрібно перевірити, і в короткий термін. Прототип повинен бути простим у реалізації, оскільки після досягнення поставлених перед ним цілей він повинен бути «викинутий».

Важливим етапом розробки будь-якої гри є створення прототипу. Те, що добре виглядає «на папері», не обов'язково буде цікавим насправді. Прототип реалізований для оцінки основного ігрового процесу, перевірки різних гіпотез, тестування ігрової механіки та перевірки ключових технічних моментів.

Нова гра починається не лише з ідеї, а й з детального опису ключових складників продукту. Такий опис називається концепт-документом. Його використовують і глобальні ігрові гіганти, і аматори в розробці ігор. Концепт має коротко та лаконічно донести до реципієнта ідею проєкту.

В ході роботи над проектом було обрано середовище Python.

Python є однією з найбільш популярних мов програмування для розробки ігов, в тому числі і гри зміка. Основні переваги Python для розробки ігор полягають у його простоті, ефективності та гнучкості.

Крім того, Python має широкий вибір сторонніх бібліотек та фрейм ворків, які можуть допомогти в розробці гри. Також Python має дуже велику та активні спільноту розробників, яка надає безкоштовну допомогу та підтримку, а також розробляє. нові інструменти та бібліотеки для полегшення роботи з Python.

Отже, Python – це досить гарний вибір для розробки гри змійка, оскільки він має потужні інструменти та підтримку спільноти, що дозволяє розробити якісну та ефективну гру.

Гра «Змійка» біла розроблена ще в 1976 році і вона стала однією з перших комп'ютерних ігор. Протягом багатьох років вона була дуже попу-

лярною і стала класикою жанру арканних ігор.

Гра може здаватися досить старою але вона все ще дуже актуальна і ось чому:

1. Проста та доступна. Гра має просту механіку а інтерфейс, що робіть її дуже легкою навіть для тих, хто ніколи не грав в комп'ютерні ігри.
2. Розвага. Надає користувачам відпочинок від повсякденних справ і дає можливість на деякий час відволіктися від реальності.
3. Віртуальна залежність. Може стати дуже захоплюючою і викликати залежність, що робить її актуальною для тих, хто любить відчувати адреналін та емоції від гри.
4. Розвиток навичок. Гра може розвивати навички швидкості реакції, координації та стратегії, що є важливими для тих, хто хоче збільшити можливості у грі.

Крім того, вона є досить веселою та розважальною грою, яка може затримати гравців на декілька хвилин або годин. У наш час гра доступна на різних платформах – від класичних арканих автоматів до мобільних пристроїв та різноманітних комп'ютерів.

Також варто зазначити, зо деякі розробники створюють нові версії гри змійка, додавши нові елементи та функції, що робить гру ще більш цікавою та привабливою для гравців.

Список використаних джерел:

1. URL: https://termin.in.ua/tyzer-teaser/(дата звернення: 25.03.2023)
2. URL: http://visnyk.ukrbook.net/article/download/259619/256157/(дата звернення: 25.03.2023)
3. Principles Of Construction And Assessment Of Technical Characteristics Of Multi-Frequency Atmospheric Sodar In The Humidity Measurement Mode / Kartashov, V.M., Sidorov, G.I., Sheiko, S.A., Kolendovskaya, M.M., Sergienko, O.Yu. // Telecommunications And Radio Engineering (English Translation Of Elektrosvyaz And Radiotekhnika), 2020, ISSN Print: 0040-2508, ISSN Online: 1943-6009, DOI: 10.1615/TelecomRadEng.v79.i4.50, p. 323-333/
4. Степко М.Ф. Компетентнісний підхід до організації підготовки фахівців, його розуміння і проблеми використання у вищій школі України / Степко М.Ф. // Педагогіка і психологія. Вісник АПН України. – 2009. – № 2. – С. 42 – 50.
5. URL: https://lviv.logos-academy.com/igrova-industriya-istoriyi-perspektyvy-yak-staty-rozrobnykom-igor/(дата звернення: 25.03.2023)