

## АНОТАЦІЯ

Денисов Д.М. «Система генерації шляхів гри "Лабіринт" на основі технології Unity3D». НТУУ «КПІ ім. Ігоря Сікорського», Київ, 2018.

Дипломний проект присвячений розробці системи, що генерує шляхи гри «Лабіринт», з генерацією розміщення перешкод з простим і зрозумілим інтерфейсом.

Текстова документація містить інформацію про призначення, проектування, розробку, тестування та особливості роботи із програмною системою. Велика увага була приділена вибору технічних засобів для реалізації та проектуванню, оскільки розроблювана система являє собою гру для відпочинку.

Ключові слова: гра, лабіринт, Unity3D.

Розмір пояснювальної записки – 68 аркушів, містить 32 ілюстрації.

## ANNOTATION

Denysov D.M. "The system of generating game paths" Labyrinth "based on Unity3D technology». NTUU "Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute", Kyiv, 2018.

The diploma project is devoted to the development of a system that generates the paths of the game "Labyrinth", with the generation of obstacles with a simple and clear interface.

The text documentation contains information on designation, design, development, testing and features of work with the software system. Much attention was paid to the choice of technical means for implementation and design, since the developed system is a recreational game.

Keywords: game, labyrinth, Unity3D.

The size of the explanatory note is 68 sheets, contains 32 illustrations.