

TALLINNA TEHNIKAÜLIKOOL

Inseneriteaduskond

Virumaa kolledž

Artur Vassiljev

**2D mängu loomine Eesti  
Kaevandusmuuseumi jaoks**

Rakendusinfotehnoloogia õppekava lõputöö

Juhendaja: J. Kuzmina, lektor

Kohtla-Järve 2019

# KOKKUVÕTE

Loputoo koostamisel oli:

- tutvus mängumootoriga Unity;
- uuris rakenduse mängu loogika ülesehitust;
- õppis 2D graafika loomist;
- õppis objektide animeerimist;
- objektide omavahelise toime.

Põhiprobleemid, millega autor kokku puutus - graafika loomine ja kõikide tellija poolt antud nõuete realiseerimine. Töötamata varem valitud tarkvaraga, kulus palju aega tööpõhimõtte omandamisele ja mõistmisele. Olemata kunstnik, tuli töötada graafikaga, et mängul oleks meeldiv välisilme, on ju graafika esimene, millega mängija kokku puutub ning millest kujuneb esmamulje.

Loodud rakendust on lihtne muuta, lisades sellele uusi objekte, uusi tasemeid ja palju muud. Muutes ja tehes rakenduse keerulisemaks, võib seda kasutada ka koolides õpetamise eesmärgil või teistes taolise temaatikaga muuseumides.

Uurinud läbi kaevanduse temaatikaga seotud mängud, võib öelda, et sarnaseid sellele ei ole. Leida võib hulgaliselt kaevamismänge, kuid nende eesmärgiks on vääriskivide kaevandamine nende edasiseks müügiks, raha teenimiseks, mingit muud mõtet nendel ei ole, autori rakenduse eesmärgiks aga on mitte ainult põlevkivi kaevandamine, vaid ka näidata mängijale, kui võrd tähtis on õppida, et olla konkurentsivõimeline.

Tulevikus on plaanis:

- kohandatud rakenduse loomine, mis võib tõrgeteta töötada kõikidel platvormidel;
- tegelaskujudele täiendavate võimaluste lisamine hariduse saamiseni;
- luua huvitavad ülesanded, mis on ajaliselt piiratud ja nende läbimisel mänguauhindade saamise võimalus;
- mitmikrežiimi loomine;