

КЛАСИФІКАЦІЯ ТА ПОРІВНЯЛЬНИЙ АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ІГРОВИХ ПРОГРАМ

Савальчук Т.В., Слюсар А.М.

Науковий керівник – доц., к.т.н. Войтко В.В.

В умовах стрімкого розвитку науки і техніки спостерігається, так звана, акселерація у світосприйнятті дітей і підлітків, що породжує потребу розробки нових методів і технологій розвитку таких якостей людини, які сприяють активізації розумових здібностей учнів у процесі здобуття нових знань. Слід зазначити, що ігрова індустрія не тільки ставить наголос на покращенні наукових знань, а й займається розробкою розважальних ігрових програм, як засобів релаксації. Отже, ігрові програми сьогодні є досить популярними в різних сферах діяльності людей і користуються великим попитом. Тому розробка і дослідження ігрових технологій як проблемних засобів активізації навчального процесу є актуальною задачею сьогодення.

Метою роботи є систематизація ігрових програм та засобів їх реалізації, визначення і критеріальний аналіз їх експлуатаційних характеристик.

Об'єктом дослідження постають сучасні ігрові технології. Під предметом дослідження розуміємо ігрові програми, засоби їх реалізації та експлуатації.

Задачами дослідження вбачаємо аналіз та систематизацію ігрових програм, критеріальний аналіз і узагальнення експлуатаційних характеристик сучасних ігрових платформ та каркасів.

Сучасні комп'ютерні ігри класифікуємо за ключовими параметрами: за жанрами, за ігровими платформами, за кількістю гравців, за умовами розповсюдження, за видом поставки.

Ігрові платформи є базовим критерієм технічної реалізації програми. За експлуатаційними характеристиками узагальнено визначають 3 типи ігрових платформ: персональні комп'ютери (ПК), ігрові консолі/приставки, мобільні телефони і кармані портативні комп'ютери (КПК).

Для проведення порівняльного аналізу можливостей використання ігрових каркасів розроблено систему критеріїв їх оцінювання: 3D рендеринг, фізичний, звуковий параметр, скріптинг, штучний інтелект, мережевий показник, керування пам'яттю, багатопотоковість, кросплатформовість.