

Освоение среды разработки *Unity* несёт немаловажный характер, так как в современном мире индустрия разработки игр все сильнее распространяется в обществе.

Создание художественного оформления игры выступает важнейшим пунктом процесса разработки. Для отображения объектов используются спрайты, которые не имеют трёхмерной геометрии. Спрайты отображаются на экране как плоские изображения, а камера не имеет перспективы.

Платформер является одним из популярных игровых жанров: основной чертой игрового процесса является прыжки по платформам, сбор предметов, необходимых для победы над врагами или завершения уровня.

Игры данного жанра характеризуются нереалистичностью и мультяшной графикой. Персонажи таких игр представлены мифическими существами.

По окончании проделанной работы было разработано игровое приложение в жанре платформер созданное для операционной системы *Windows* и предназначенное для одного пользователя.

Главная цель игрового приложения заключается в прохождении уровня без потери уровня здоровья. Игра предназначена для использования одним игроком. Игроку необходимо управлять своим персонажем на игровом поле посредством клавиатуры. Игрок передвигается по платформам до тех пор, пока не встретит врага для уничтожения и перехода на следующий уровень. Сложность игры заключается в том, что на пути к врагу встречается множество ловушек, которые отнимают здоровье игрока. Уничтожать врагов можно при помощи горящих шаров, нажимая на пробел. При нулевом уровне здоровья игрока или при попадании игроком на платформу, игра заканчивается.

А. С. Калинин, М. В. Москалева
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ ДЛЯ РЕКЛАМНОЙ ФИРМЫ

Существование и развитие бизнеса в современном обществе нельзя представить без использования современных информационных технологий. В сфере рекламной деятельности это открывает новые

возможности для быстрого поиска информации, продвижение различных товаров, усовершенствование взаимодействия между поставщиком услуг и их потребителем, хранения, обновления и использования наиболее актуальной информации.

Поэтому целью данной работы было разработать автоматизированную информационную систему для персонала рекламной компании. Автоматизация рекламной фирмы позволит увеличить эффективность работы сотрудников, повысить продажи, освободить сотрудников от бумажной работы, оптимизировать процесс обработки заказов на рекламу.

Разработанное приложение позволяет просматривать различную справочную информацию о сотрудниках компании, о заказчиках, о видах услуг. Кроме того, приложение предоставляет возможность корректировки информации пользователям, позволяет осуществлять такие действия, как добавление, удаление, поиск и сортировку необходимых данных. Программа разработана в среде разработки Microsoft Visual Studio на языке C# [1] с использованием технологий Windows Forms. База данных разработана на Microsoft Access. Реализована возможность просмотра необходимых справочников. Реализован модуль работы с объявлениями: добавлять, искать, удалять и сортировать объявления, поступившие от заказчиков.

Разработанная программа является удобной и легкой в использовании, что позволяет оптимизировать работу сотрудников рекламной фирмы.

Литература

1 Албахари, Д. C# 8.0. Карманный справочник: пер. с англ. / Д. Албахари, Б. Албахари. – Санкт-Петербург : ООО «Диалектика», 2020. – 240 с.

Д. А. Карамелева, Е. В. Комракова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

РАБОТА С ШЕЙДЕРАМИ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ИГРЫ «ЛАБИРИНТ» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ГРАФИКИ DIRECTX

Шейдеры – небольшие низкоуровневые программы, которые компилируются и запускаются на определенных этапах графического конвейера. Два основных вида шейдеров это вершинный и пиксель-