
Н. А. Сидоренко, С. В. Киргинцева
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

**РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСА WEB-САЙТА
«МАГАЗИН ЦИФРОВЫХ ИГР И ИГРОВОЙ ПЕРИФЕРИИ»**

web-

phpMyAdmin

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

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПОНЕНТА RIGIDBODY ПРИ СОЗДАНИИ ИГРЫ В UNITY

body

NVIDIA PhysX.

rigid-

Rigidbody

AddTorque

Rigidbody

AddForce