

Игрок управляет персонажем, используя клавиатуру и мышь. Персонаж помимо стандартных функций передвижения (вперёд, назад, влево, вправо и прыжок) имеет возможность ускорять движение и режим полёта, что позволит преодолевать препятствия и облегчит прохождение игры.

Модель персонажа смоделирована в программе Blender. Для задания алгоритмов движения в 3D модель персонажа в Unity был добавлен скелет. В основе лежат множества точек, предназначенные для определения в пространстве мест перегиба скелета модели. При помощи этих точек и скриптов было реализовано реалистичное поведение модели, движение при ходьбе, беге и прыжках, схожее с поведением человека.

Е. В. Лянная (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **Е. М. Березовская**, канд. физ.-мат. наук., доцент

РАЗРАБОТКА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ «ОРГАНАЙЗЕР»

В современном мире человек ежедневно выполняет множество дел в различных сферах деятельности. При ускоренном темпе жизни можно забыть о запланированных делах или датах, если о подобных задачах нет напоминания. Именно поэтому на сегодняшний день очень популярны всевозможные сервисы для организации и планирования времени – различные web-сервисы, десктопные и мобильные приложения. Исходя из вышесказанного, планирования дел является важной задачей современного человека. И электронный планировщик поможет вам составить список дел на день, неделю, и даже год.

Целью работы является разработка мобильного web-приложения на платформе Android «Органайзер» для планирования дел пользователя. Разрабатываемое Android-приложение должно позволять добавлять, редактировать и удалять задачи пользователя, должны быть реализованы возможности создания категорий для задач, прикрепления файлов к задачам с последующей загрузкой файлов из хранилища и также возможность манипулирования с выполненными задачами пользователя.

Разработанное web-приложение на платформе Android состоит из двух компонентов – «Клиент» и «Сервер».

Клиентом выступает любое устройство способное выполнять HTTP-запрос и предоставляющее конечным пользователям друже-

ственный интерфейс. Клиентское устройство использует ресурсы сервера и предоставляет пользователю удобный графический интерфейс для управления этими ресурсами. Клиентская станция не имеет непосредственной связи с базой данных для обеспечения безопасности данных. В качестве клиентской станции выбрано мобильное устройство на платформе Android.

В качестве серверной части выбрана платформа Firebase. Данная платформа позволяет работать с данными, которые хранятся как JSON, синхронизируются в реальном времени и доступны при отсутствии интернета.

Разработка была протестирована на мобильном телефоне Samsung Galaxy s10e с версией Android 9 и эмуляторе Galaxy Nexus api24 с Android версией 7. Приложение используется для планирования дел пользователя, с целью оптимизации своего рабочего времени.

И. С. Мамичев (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **Е. М. Березовская**, канд. физ.-мат. наук, доцент

СТРУКТУРА WEB-ПРИЛОЖЕНИЯ ПОКУПКИ, ПРОДАЖИ И ОБМЕНА ТОВАРАМИ

Каждая успешная торговая компания в современном информационном обществе должна иметь собственный интернет-магазин, который обеспечит информационную поддержку существующего бизнеса и увеличит уровень продаж. В процессе выполнения работы разработана виртуальная торговая площадка. Данное web-приложение несет как новостную функцию, так и функцию покупки, продажи и обмена товарами.

Разработанное web-приложение имеет следующие основные функции.

1. Просмотр каталога товаров для продажи.
2. Просмотр объявлений по обмену, покупке и продаже от пользователей сайта.
3. Поиск товаров и объявлений по категориям.
4. Сортировка товаров и объявлений.
5. Добавление желаемого товара в корзину.
6. Просмотр новостей.
7. Возможность зарегистрироваться и авторизоваться.