

Класс GameModeBase содержит в себе основу правил для игрового режима. Данные правила включают в себя:

- количество присутствующих игроков, а также максимальное количество игроков;
- как игроки входят в игру (выбор точки возрождения и другое поведение респауна игроков);
- можно ли ставить игру на паузу;
- переходы между уровнями.

Класс PlayerController – это нефизические игровые пешки, которые могут быть прикреплены к игровой пешке для управления ее действиями.

Класс Character – игровые пешки, у которых есть меш, коллизия и встроенная логика движения. Данный класс отвечает за все физическое взаимодействие между игроком и игровым миром.

Класс AIController – базовый класс контроллеров для управляемых искусственным интеллектом пешек.

Класс AnimInstance отвечает за контроль различных анимаций у игровых пешек.

Также в Unreal Engine 4 есть удобная система Cascade для создания эффектов частиц. Данная система позволяет создавать модульные эффекты и легко управлять поведением частиц.

Исходя из простоты и эффективности данного игрового движка, он является лучшим вариантом для разработки современных игровых приложений. Также Unreal Engine 4 лидирует в других сферах – от креативных, до научных. Поэтому время и силы, вложенные в его изучение при разработке игрового приложения «Ocean Story» в жанре adventure, окупятся в долгоиграющей перспективе. Приобретенные навыки помогут выделиться на рынке труда и ещё долгое время останутся актуальными.

**Е. П. Ступкина**

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **Е. А. Ружицкая**, канд. физ.-мат. наук, доцент

## **РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ WEB-ПРИЛОЖЕНИЯ «ЮВЕЛИРНЫЙ МАГАЗИН»**

Сегодня важным при создании интернет-магазина является удобство использования. Для популярности приложения ему недостаточно быть функциональным – оно должно быть еще и удобным. Разрабо-

тан интернет-магазин по продаже ювелирных изделий, позволяющий в любое удобное время ознакомиться с ассортиментом ювелирных украшений и выбрать понравившийся товар.

В разработанном приложении реализован просмотр ювелирных изделий, выбор желаемого вида украшения с указанием цены и материала, из которого изготовлено украшение, а также добавление и удаление товаров из корзины, очистки корзины и рассчитывающее общую сумму за товары, регистрацию и авторизацию пользователя.

На сайте реализованы следующие возможности:

- слад-шоу, содержащий информацию об акциях и новых поступлениях;
- просмотр выбранной продукции и увеличение его количества;
- добавление товаров в корзину (реализовано с помощью сессий);
- регистрация и авторизация, путем заполнения формы с предусмотренными реквизитами, где содержатся личные данные. В случае, регистрации, если такой пользователь уже существует, выведется сообщение об ошибке регистрации.

Разработка интернет-магазина ювелирных изделий осуществлялась с использованием следующих технологий: HTML5, CSS3, JavaScript, PHP.

Выбор этих технологий обусловлен огромным перечнем возможностей web дизайна, легкостью понимания, скоростью загрузки, широкой сферой применения, блочной ориентации, которая облегчает разработку единого стиля страницы сайта.

**О. В. Сухомеров**

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **А. А. Зайцев**, ст. преподаватель

## **МУЛЬТИПЛАТФОРМА DEFOLD ДЛЯ РАЗРАБОТКИ ANDROID**

**Проблематика.** С учетом современных пандемических проблем в мире, многих призывают оставаться дома, некоторые подверглись и вынуждены оставаться дома. И те, и другие обязаны, находится дома без возможности выйти в общественные места. Дабы люди могли отвлекаться от данных печальных реалий, а также для тренировки концентрации и внимания, требуется создавать больше приложений и игр, особенно на мобильные устройства, так как компьютеры зача-