

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-