

ждение о новом зле, угрожающем миру, и необходимости найти героя, который сможет его противостоять. Игроку предлагается создать своего уникального персонажа, выбрав его внешность, класс, навыки и характеристики, который встречается с мудрым наставником, предлагающим первый квест. Этот квест будет служить введением в игровой мир и основные механики игры. Персонаж игрока прибывает в первый город, где он может взаимодействовать с другими персонажами, получать новые квесты и выполнять задания для развития своих навыков и получения опыта. Также получает задание найти древний артефакт, который может помочь в борьбе со злом. Ему предстоит исследовать различные локации, сражаться с монстрами и решать головоломки, чтобы достичь своей цели. Далее он путешествует во второй город, где сталкивается с новыми вызовами и возможностями: может найти новых союзников, получить лучшее снаряжение и принять участие в эпических сражениях. Персонаж игрока получает финальный квест, который приведет его к прямому столкновению с главным антагонистом и его силами зла. Если игрок сумеет победить антагониста, мир будет спасен и игрок станет настоящим лордом. После победы над антагонистом игрок возвращается в главный город, где его встречают как героя и нового лорда.

Литература

1 Джереми Гибсон Бонд . Unity и C#/ Геймдев от идеи до реализации. – Питер, 2020. – 924 с.

А. С. Козичев, Е. Ю. Кузьменкова
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА „PROBOOK“ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЯЗЫКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ JAVA

В 21 веке трудно представить нашу жизнь без интернета и устройств, позволяющих получить к нему доступ. Однако, несмотря на повсеместную цифровизацию нашей жизни, до сих пор множество людей предпочитают читать книги и журналы в печатном варианте. В тоже время поход по магазинам в поиске нужной книги может отнимать так много дорогого для нас времени. Именно в связи с этой проблемой многие владельцы книжных издательств и магазинов за-

интересованы в возможности продажи книг через интернет. Это не только отличная возможность увеличить собственную прибыль, но и способ экономии времени покупателя.

В процессе разработки интернет-магазина был использован язык программирования Java, важным достоинством которого является огромное количество библиотек и фреймворков, которые позволяют упростить процесс разработки и сделать приложение более качественным и удобным для пользователя. Для создания пользовательского интерфейса использовалась библиотека React.js, которая позволила создать одностраничные приложения с понятным и динамически изменяемым интерфейсом. Для работы с БД и хранения в ней данных использовалась СУБД MySQL.

При посещении интернет-магазина пользователь может просматривать предложенный каталог книг, подробную информацию о выбранной книге и отзывы к ней. Однако для того, чтобы добавить её в список избранных или оставить свой отзыв о книге, потребуется осуществить регистрацию. Также зарегистрированный пользователь может просматривать историю своих предыдущих заказов и статус текущих. Для того чтобы заказать книгу, её необходимо добавить в корзину и перейти к оформлению заказа, где потребуется выбрать один из ранее добавленных адресов доставки или добавить новый. Для администрирования сайта предусмотрена админ-панель, дающая доступ к информации о книгах, издателях, авторах, пользователях и возможность её редактирования. Например, можно изменить статус заказа или убрать книгу из каталога в случае её отсутствия на складе или у поставщика.

В. В. Козликовская, Е. М. Березовская
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ „INSEARCHOFFOOD“. СОБСТВЕННЫЙ ГИД В МИРЕ КУЛИНАРИИ

В современном мире, где телефоны стали неотъемлемой частью повседневной жизни, разработка мобильных приложений становится ключевым шагом в удовлетворении различных потребностей пользователей.