

В рамках разработки «Ежедневника автомобилиста» предусмотрено следующее:

1. Функциональность и возможности: сервис будет обладать широким спектром функций, включающих в себя создание и просмотра уведомлений, просмотра историй замены деталей и расходов топлива, просмотр диаграмм и графиков расхода бюджета. Так же для удобной поддержки веб-сервиса будет реализовано три роли: администратор, поддержка и сам пользователь. Что позволит корректно функционировать данному веб-сервису и вовремя устранять неполадки.

2. Персонализация и удобство использования: пользователи смогут настраивать интерфейс «Ежедневника автомобилиста» в соответствии с собственными потребностями и предпочтениями, добавляя персональные напоминания и настройки, а также получать рекомендации и уведомления о необходимом обслуживании и регулярных проверках.

3. Безопасность и конфиденциальность: особое внимание уделяется защите данных пользователей. Вся информация, введенная в «Ежедневник автомобилиста», будет храниться и обрабатываться с соблюдением высоких стандартов безопасности и конфиденциальности, согласно действующим нормативным требованиям и законодательству о защите персональных данных.

4. Мобильная доступность: сервис будет доступен через веб-интерфейс как с персонального компьютера, так и с мобильного устройства, таким образом обеспечивая возможность использования «Ежедневника автомобилиста» на любом устройстве с доступом в Интернет, что значительно повысит его удобство и практичность в повседневной жизни автолюбителей.

В итоге, разработка интерактивного веб-сервиса «Ежедневник автомобилиста» позволит автолюбителям эффективно организовывать управление своим автомобилем, повышать уровень безопасности и комфорта в автомобильной эксплуатации, а также экономить время и ресурсы благодаря автоматизации и систематизации процессов учета и планирования.

**А. Д. Бондарчук**

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **М. А. Подалов**, ст. преподаватель

## **РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ МУЗЫКИ**

В современном мире музыки стал неотъемлемой частью повседневной жизни, а мобильные устройства стали основными источником ее потребления. Цель данного проекта заключается в создании мобильного приложения, обеспечивающего пользователям удобный доступ к музыкальной библиотеке и интегрированным сервисами стриминга, при этом предлагая персонализированные рекомендации, удобный интерфейс и оптимизацию производительности.

Функционал включает в себя три роли: администратор, исполнитель и сам пользователь. Рассмотрим каждого по отдельности:

1. Администратор при входе в систему авторизуется как администратор и имеет определенный функционал:

- просмотр количества прослушиваний аудиофайлов;
- просмотр аудиофайлов, альбомов, плейлистов;
- прослушивание аудиофайлов, альбомов, плейлистов;
- управление воспроизведением аудиофайлов;
- решать добавлять аудиофайл в приложение или нет;
- удаление аудиофайлов, альбомов, плейлистов из приложения.

2. Исполнитель при первоначальном входе в приложение регистрируется, как пользователь и дальше входит, так же как исполнитель. И получает функционал в виде:

- просмотра количества прослушиваний его аудиофайлов;
- предлагать добавить его аудиофайл в приложение;
- удаление альбомов и аудиофайлов исполнителя;
- создание альбомов.

3. Пользователь при первоначальном входе в приложение регистрируется, как пользователь и так же входит, как пользователь, получив функционал в виде:

- просмотра аудиофайлов, плейлистов, альбомов;
- прослушивание аудиофайлов, плейлистов, альбомов;
- создание и удаление плейлистов;
- добавления аудиофайлов в плейлист или же удаления из плейлиста;
- добавление и удаление аудиофайлов или плейлистов в «Моя медиатека»;
- управление воспроизведение аудиофайлов.

Кроме выбора функционал данного мобильного приложения мы использовали:

– IntelliJ IDEA – это интерактивная среда разработки (IDE) от JetBrains, предназначенная для разработки программного обеспечения на различных языках программирования, включая Java, Kotlin, Scala и другие;

– Firebase Realtime Database – облачная база данных, которая обеспечивает синхронизацию данных в реальном времени между мобильными приложениями и сервисом Firebase;

– Figma – онлайн-инструмент или же приложение для персонального компьютера или мобильного устройства для дизайна интерфейсов;

– Kotlin – мощный, современный и многофункциональный язык программирования, который представляет простой и элегантный синтаксис, а также поддержку для различных платформ, включая JVM Android и JavaScript.

Мобильное приложение работает на операционной Android.

В итоге мобильное приложение успешно используется для воспроизведения аудиофайлов.

**Л. Д. Вергунов**

(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

Науч. рук. **Л. К. Титова**, ст. преподаватель

## **РАЗРАБОТКА ИГРОВЫХ МЕХАНИК ШУТЕРА “BULLETS OF DOOM”**

В истории игровой индустрии жанр шутеров по праву считается одним из самых значимых и весомых. Это обусловлено тем, что жанр традиционно входит в число самых популярных из-за отлаженной методологии производства и простоте в освоении игрового процесса. Жанр шутеров насчитывает историю длиной не менее чем в полвека. За все это время он, разумеется, претерпевал значительные изменения, пройдя путь от классических аркадных концепций к глубоким и многогранным игровым мирам. Разработчики по всему миру не боялись экспериментировать с новыми механиками, расширяя возможности игрока, создавая новые поджанры и комбинируя уже существующие. На сегодняшний день существует бесчисленное количество проектов, относящихся к этому обширному жанру, включающих в себя как претенциозные разработки крупных студий с многомиллионными бюджетами, так и небольшие, едва заметные игры от инди-разработчиков. Общим для данных проектов остается присутствие возможности стрельбы, а также некие сущности, выступающие в роли противников.

Об актуальности разработки приложений в данном сегменте игрового рынка лучше всего говорят данные о бюджетах крупных игровых компаний, а также об их годовой