

В процессе разработки использовались современные технологии и методы программирования. Игровой движок Unity обеспечил гибкость при создании игровых механик и интерфейсов.

**П. О. Богданович**  
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

## **РАЗРАБОТКА WEB-САЙТА ДЛЯ ПЕКАРНИ**

После того как пекарня открыла свои двери, пора задуматься о создании стильного и функционального сайта, который обеспечит её рост и узнаваемость. Такой ресурс не только помогает привлекать новых клиентов, но и служит удобным инструментом для предоставления актуальной информации о продукции и услугах, а также для улучшения взаимодействия с покупателями. В условиях современного рынка, где многие решения принимаются через интернет, наличие качественного веб-ресурса становится неотъемлемой частью успеха бизнеса.

Разработанный веб-сайт выполняет несколько ключевых задач: оперативно информирует пользователей о новинках, акциях и скидках, способствует увеличению продаж и стимулирует спрос на товары. Также сайт служит важным каналом для интернет-продвижения и привлечения новых партнёров, что расширяет возможности для бизнеса. Это позволяет не только укрепить позиции на рынке, но и расширить аудиторию клиентов. На сайте можно найти подробные сведения о самой пекарне, истории её создания и владельце, ассортименте продукции, а также режиме работы. Яркие и качественные фотографии товаров помогают клиентам лучше понять, чего ожидать, а каждое предложение – от хлеба до десертов – сопровождается подробным описанием, что позволяет пользователям с лёгкостью ориентироваться в большом ассортименте. Для удобства общения на платформе предусмотрены контактные данные и ссылки на социальные сети, что упрощает процесс связи с клиентами и партнёрами. Дизайн платформы был тщательно продуман с акцентом на современные визуальные решения, что не только привлекает внимание, но и делает сайт удобным и интуитивно понятным. Лаконичный и стильный интерфейс позволяет легко находить необходимую информацию. Особое внимание уделено адаптивности дизайна, чтобы сайт одинаково хорошо отображался на различных устройствах.

В процессе разработки использовались такие технологии, как HTML для структурирования страниц, CSS для оформления и стилизации, а также JavaScript для добавления интерактивных элементов.

**А. А. Будковская**  
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

## **РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНОГО КОМПЛЕКСА АВТОМАТИЗАЦИИ ПРИЮТА ДЛЯ БЕЗДОМНЫХ ЖИВОТНЫХ**

Питомцы являются неотъемлемой частью большинства людей. Они наши верные друзья и помощники во многом. Так, например, собак повсеместно тренируют для работы в правоохранительных органах и помощи людям с ограниченными возможностями, а некоторые кафе нанимают котов для привлечения и досуга посетителей.

Однако не многие люди могут позволить себе домашнего питомца – из-за финансовых ограничений, отсутствия опыта ухода или состояния здоровья. В таких случаях они обращаются к приютам: кто-то, чтобы найти помощь, а кто-то, чтобы помочь.

Практически все приюты в нашей стране являются волонтерскими организациями, в связи с чем они не редко сталкиваются со многими трудностями, в том числе организационными и финансовыми.

Разрабатываемый программный комплекс призван помочь приютам с данными проблемами. Так, например, он позволит работникам приюта легче отслеживать животных, будь то поход к ветеринару, приём пищи, выгул или иная деятельность, а также вести новостные обновления по каждому.

Для других людей приложение станет удобным инструментом для помощи приюту и взаимодействия с ним. Потенциальный хозяин, становясь опекуном животного, сможет узнавать актуальную информацию о любимцах, помогать волонтерам финансово или же приезжать поиграть и выгулять животное.

Также благодаря разрабатываемому программному комплексу рассчитывается привлечь внимание подрастающего поколения к проблемам бездомных животных путём игровых интерактивов. Данные интерактивы нацелены не только на расширение кругозора детей, но и помощь им обучиться уходу за животными, а также стать подтверждением, что они готовы нести ответственность за питомца.