

При подключении игры, созданной на Godot, к платформе сначала инициализируется SDK, что открывает доступ к возможностям сервиса. Таблицы лидеров позволяют игрокам соревноваться, сравнивая свои результаты. Авторизация требуется для сохранения прогресса и достижений. Монетизация осуществляется через рекламу: полно экранную и вознаграждаемую, которая дает игрокам бонусы за просмотр. Также SDK обеспечивает сохранение данных пользователя, позволяя продолжить игру с последнего момента.

Экспорт игры на платформу требует нескольких этапов. Сначала проект адаптируется для работы в веб-среде, включая настройку движка Godot для HTML5-экспорта. Затем добавляются скрипты SDK, которые загружаются в HTML-файл, обеспечивая взаимодействие игры с сервисами Яндекса. После этого в коде прописываются вызовы функций SDK, таких как работа с таблицами лидеров, авторизацией и рекламой. На финальном этапе создается экспортируемый HTML-файл с встроенными ресурсами и проверяется его корректность, чтобы убедиться в стабильной работе игры на платформе.

Использование SDK упрощает интеграцию с Яндекс Игры, делая проект удобным, функциональным и привлекательным для пользователей.

**Д. В. Лашкин, Е. А. Ружицкая**  
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

## **ПРОЕКТИРОВАНИЕ БАЗЫ ДАННЫХ ДЛЯ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА «КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ»**

Разработана база данных для интернет-магазина, специализирующегося на продаже компьютеров и комплектующих. Проект направлен на создание надежного и эффективного web-приложения, которое позволяет управлять данными о пользователях, товарах и заказах с помощью современных web-технологий. В процессе работы была спроектирована и реализована многофункциональная система, использующая серверные технологии PHP, MySQL и web-сервер Apache. Эти технологии обеспечивают возможность динами-

ческой обработки данных, взаимодействия с базой данных и предоставления пользователю актуальной информации о товарах, доступных для покупки.

Основные функции приложения включают в себя регистрацию и авторизацию пользователей, ведение каталога товаров, с возможностью их фильтрации и сортировки, управление корзиной покупок, оформление заказов и отслеживание их статуса. Система администрирования позволяет контролировать ассортимент товаров и управлять пользователями, предоставляя гибкий интерфейс для управления данными.

Проект был выполнен с использованием стека технологий XAMPP, который включает в себя сервер Apache, систему управления базами данных MySQL, язык программирования PHP и интерфейс для работы с базой данных phpMyAdmin. Это позволило обеспечить легкость установки и настройки системы, а также удобное администрирование базы данных. Реляционная модель базы данных была выбрана для эффективной организации данных, что позволило обеспечить целостность и согласованность данных, а также оптимизировать операции по их выборке, добавлению и изменению.

Таким образом, в ходе работы была реализована функциональная система для интернет-магазина, обеспечивающая автоматизацию основных бизнес-процессов, связанных с продажей товаров и взаимодействием с пользователями.

**М. А. Лашкин, Д. С. Кузьменков**  
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

## **РАЗРАБОТКА ЧАТ-БОТА ДЛЯ МЕССЕНДЖЕРА TELEGRAM ДЛЯ АГРЕГАЦИИ ОБЪЯВЛЕНИЙ С САЙТА AV.BY**

В современном мире, где цифровизация и автоматизация становятся неотъемлемой частью повседневной жизни, разработка чат-ботов для быстрого доступа к информации приобретает все большую актуальность. Одной из сфер, в которой автоматизированные сервисы значительно упрощают процесс поиска и обработки данных, является рынок онлайн-объявлений. В этом контексте разработка чат-