

**П. М. Храпунова, Л. И. Короткевич**  
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

## **РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ДИСПЕТЧЕРСКОЙ ВУЗА**

Высшие учебные заведения сталкиваются с проблемой оптимального распределения аудиторий при составлении расписания. Учет множества параметров делает этот процесс достаточно сложным. Ручная проверка доступности аудиторий, внесение изменений и разрешение конфликтов требуют значительных временных затрат. Автоматизация работы диспетчерской вуза особенно актуальна в условиях ограниченного количества учебных аудиторий.

В ходе работы над приложением была изучена и проанализирована предметная область, определены ее основные сущности и связи между ними. Результатом стала база данных приложения, для создания которой на сервере баз данных был разработан скрипт на языке SQL.

Для работников диспетчерской вуза в приложении разработана функциональность, охватывающая все основные аспекты работы с аудиторным фондом вуза. В приложении можно управлять выбором аудиторий на основе заданных параметров (размер группы, вместимость и оснащение аудитории, смена занятий, пожелания деканатов), есть возможность гибкой настройки параметров выбора (например, можно указать приоритетные аудитории для отдельных дисциплин), реализован интерактивный интерфейс для удобного просмотра информации о занятости аудиторий с учетом различных критериев. Все это экономит время на распределение аудиторий, повышает точность и надежность информации о занятости аудиторий. В приложении также разработан набор отчетов, позволяющих анализировать загруженность аудиторного фонда для оптимизации его использования.

При разработке приложения большое внимание было уделено созданию удобного и современного пользовательского интерфейса с использованием библиотеки MaterialSkin.

Десктопное клиент-серверное приложение разработано на языке C# в среде Visual Studio. В качестве сервера баз данных используется Microsoft SQL Server. Часть функциональности приложения реализована на языке Transact-SQL на сервере баз данных.

Разработанное приложение позволяет повысить эффективность использования аудиторного фонда вуза и снизить временные затраты на составление расписания, что делает его удобным инструментом для повышения эффективности работы диспетчерской вуза.

**А. Н. Черкас, Д. С. Кузьменков**  
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

## **РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ „GREEN WAY“ В СРЕДЕ UNITY**

Современные игровые приложения часто сводят моральный выбор к упрощённым решениям (например, «добро» vs «зло»), что ограничивает глубину рефлексии игрока. Возникает вопрос: можно ли создать игру, где этические дилеммы становятся основой геймплея, а победа достигается через понимание, а не через насилие? Решением стала разработка приложения „Green Way“ – проекта, который трансформирует игровой процесс в инструмент самопознания и эмоционального роста.

Разработанная на Unity [1] и C#, игра сочетает философские идеи с техническими решениями. Например, механики динамически связывают действия игрока с состоянием мира: агрессия вредит окружению, а мирные решения открывают новые пути. Для этого используются системы событий (Unity EventSystem), триггеры и алгоритмы AI на базе NavMesh. Логика диалогов и последствий выбора реализована через ScriptableObjects, что обеспечивает гибкость нарратива.

Важной частью игрового приложения стала оптимизация: упрощённые шейдеры, пулы объектов и эффективное управление ресурсами гарантируют стабильную работу. Финальная механика подводит игрока к осознанию, что его решения напрямую влияют на финальный исход – это реализовано через сохранение ключевых выборов (PlayerPrefs).

„Green Way“ – это не просто игровое приложение, а диалог с самим собой, где победа измеряется не очками, а глубиной понимания. Дальнейшие планы по развитию приложения включают внедрение процедурной генерации уровней и кооперативного режима,