

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,

где компромисс между игроками будет ключом к прогрессу. Разработанный проект демонстрирует, как Unity и C# позволяют создавать программные продукты, которые ставят глубину понимания выше традиционных метрик успеха.

### Литература

1 Хокинг, Д. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C# / Д. Хокинг. – С.-Петербург : Питер, 2016. – 336 с.

**Д. С. Чёрная, Д. С. Кузьменков**  
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

## **РАЗРАБОТКА ВЕБ-САЙТА МАГАЗИНА ОДЕЖДЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ HTML5, CSS3, JAVASCRIPT**

Начиная с самого зарождения всемирной паутины и до сегодняшних дней, веб-сайты являются основным средством передачи информации и обмена данными между людьми. Изначально работающие для передачи информации между учеными, сейчас веб-сайты успешно внедрили в повседневную жизнь обычных пользователей сети и передают невероятное многообразие информации.

Следует отметить, что с развитием интернета, развивается и общество. В настоящее время у работающих людей остаётся всё меньше времени на закрытие своих материальных потребностей. Люди всё больше акцентируют своё внимание на работе, зачастую даже отдавая своё свободное время. Исходя из этого, всё чаще отмечается тенденция оптимизации всех отраслей жизни с целью уменьшения затраты времени. Примером тому могут послужить кассы самообслуживания в магазинах, и перенос многих сервисов из физического варианта в онлайн.

Следовательно, разработка и организация работы веб-сайта магазина одежды является одним из решений выделения определённого количества времени на поход в магазины одежды, выбор, примерки, покупка. Веб-сайты различных магазинов уже многие десятилетия играют значимую роль в жизнях людей по всему миру. И основная причина – доступность в любое время вне зависимости от места и времени.