

странстве исследователи сталкиваются с рядом трудностей. В большинстве сервисов, основное внимание уделено документам и архивам из США и стран западной Европы. При этом архивные данные стран бывшего СССР либо мало представлены, либо вовсе отсутствуют. Доступ к ним затруднен из-за разрозненности данных, ограничений доступа и отсутствия современных цифровых коллекций, что усложняет генеалогические исследования.

Решением проблемы является создание специализированной информационной системы, ориентированной на обработку и визуализацию генеалогических данных из архивов стран СНГ и документов прежде всего связанных с историческими событиями этих стран. Система должна поддерживать хранение данных о людях, их родственниках, датах рождения и смерти, браках, событиях в жизни и других важных моментах. Пользователи смогут создавать родословные деревья, отслеживать семейные связи. Одним из преимуществ будет использование технологий оптического распознавания символов (OCR) для автоматической расшифровки архивных документов.

В рамках проектирования были определены требования к системе, разработаны сценарии взаимодействия, спроектирован интерфейс и выбрана технологическая база. Эти результаты обеспечивают основу для дальнейшей разработки и тестирования системы, с целью создания удобного, надежного и функционального веб-приложения для работы с генеалогическими данными.

А. Ю. Юрков, Д. С. Кузьменков
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ „GHOSTY’S FARKLE“ В СРЕДЕ UNITY

Современные мобильные игры занимают значительное место в жизни пользователей, объединяя развлечение, обучение и возможность соревноваться с другими игроками. Они становятся частью повседневной жизни, предлагая не только способ расслабиться, но и развить логическое мышление, реакцию и стратегическое планирование. Игровая индустрия охватывает различные платформы, включая персональные компьютеры, консоли и мобильные устройства. Развитие технологий

позволяет создавать более сложные и увлекательные проекты, которые привлекают широкую аудиторию. Игры стали важным инструментом для социального взаимодействия, помогая людям находить единомышленников и соревноваться в игровых рейтингах.

Разработка мобильных игр требует тщательного выбора инструментов и технологий, определяющих качество и функциональность конечного продукта. Одним из наиболее популярных игровых движков является Unity, который предоставляет мощные инструменты для создания игровых миров, а также широкие возможности оптимизации. Использование языка программирования C# делает разработку гибкой и доступной даже для небольших команд разработчиков.

В рамках проекта „Ghosty’s Farkle“ воссоздана игровая механика, основанная на классической игре в кости. Основной задачей является набор максимального количества очков, используя комбинации значений выпавших кубиков. Игрок может рисковать, продолжая броски, либо остановиться, сохранив заработанные очки. Процесс сопровождается анимацией, звуковыми эффектами и пользовательским интерфейсом, обеспечивающим удобство управления.

При создании „Ghosty’s Farkle“ особое внимание уделялось визуальному оформлению, интуитивному управлению и игровому балансу. Unity позволил реализовать динамическое изменение игрового процесса, настройку уровней сложности и адаптацию под различные мобильные устройства. Благодаря встроенным средствам оптимизации обеспечена плавность работы на разных моделях смартфонов. Таким образом, „Ghosty’s Farkle“ является примером успешного использования современных инструментов разработки, позволяя создать увлекательный и комфортный игровой процесс.

А. А. Юрова, Д. С. Кузьменков
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ВЕБ-САЙТА ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ И КОНТРОЛЬНЫМ РАБОТАМ ПО МАТЕМАТИКЕ И ИНФОРМАТИКЕ

Математика и информатика играют ключевую роль в современном мире, пронизывая практически все сферы нашей жизни,