

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,

улучшая её удобство и комфорт. Математика помогает развивать интеллект и логическое мышление. А с помощью информатики можно автоматизировать процессы и значительно ускорить поиск оптимальных решений для многих задач.

В связи с этим был разработан веб-сайт с тестами по основным темам для повторения и закрепления пройденного материала, а также проверки полученных навыков и умений по математике и информатике с учётом учебных программ и стандартов образования для соответствующих классов с использованием языка гипертекстовой разметки документов HTML, таблиц каскадных стилей CSS и языка программирования JavaScript. Используемые технологии на протяжении достаточно большого промежутка времени уже не раз подтверждали свою эффективность при создании различных веб-сайтов.

На главной странице веб-сайта расположены две кнопки «Математика» и «Информатика». При выборе одного из двух разделов вы перейдёте на страницу, на которой находится теоретический материал и тесты по различным темам выбранного предмета. Также на этой странице есть раздел «Интересные задачи», в котором находятся задания, требующие нестандартного подхода. Они помогают развивать аналитическое и логическое мышление и готовят учеников к будущим вызовам. Среди этих заданий есть и текстовые задачи, благодаря которым можно найти связь изучаемого материала в математике или информатике с реальной жизнью. Это помогает обрести мотивацию для изучения предметов дальше.

Таким образом, разработанный сайт предлагает структурированную навигацию по теоретическим материалам и тестам, что позволяет учащимся легко находить нужные темы и проходить тестирование. Использование ссылок и выпадающих списков делает интерфейс интуитивно понятным и удобным для пользователей. В дальнейшем веб-сайт можно обновлять, добавляя новые темы и задания, чтобы учащиеся могли и дальше расширять свои знания по математике и информатике.