

на мобильных устройствах. Визуализация аналитических данных позволяет владельцам бизнеса отслеживать статистику продаж и поведение пользователей, что способствует улучшению стратегии развития интернет-магазина.

Литература

- 1 Макфарланд, Д. Современный JavaScript и асинхронное программирование / Д. Макфарланд. – Санкт-Петербург : Питер, 2020. – 448 с.
- 2 Никсон, Р. Разработка RESTful API на Java / Р. Никсон. – Москва : Питер, 2021. – 320 с.

М. А. Дубровский, Н. Б. Осипенко
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ДОСТАВКИ ЕДЫ НА ПЛАТФОРМЕ ASP.NET

В современных условиях цифровизации и активного развития электронной коммерции онлайн-сервисы по доставке еды приобретают все большую популярность. Удобство использования, широкие возможности персонализации заказов, а также сокращение времени на оформление и получение блюд делают такие сервисы востребованными среди пользователей. Разработка веб-приложения для доставки еды является актуальной задачей, поскольку оно позволяет клиентам быстро и удобно оформлять заказы, взаимодействовать с меню ресторана и получать актуальную информацию о статусе доставки без необходимости установки мобильного приложения. Эффективное приложение такого типа должно быть клиент-серверным, включающим базу данных. Грамотная архитектура и качественная оптимизация системы обеспечат стабильность работы сервиса, высокую скорость отклика и удобный пользовательский интерфейс.

Целью работы является создание веб-приложения Dostavochka на языке программирования C#, включающего функционал оформления заказов, управления корзиной, взаимодействия с меню ресторана и системы доставки, сравнимого с такими лидерами рынка, как Uber Eats или Яндекс.Еда. Были изучены современные технологические реше-

ния, используемые в индустрии онлайн-доставки, а основной фокус проекта посвящен проверке того, как база данных MS SQL обеспечивает масштабируемость приложения и защиту пользовательских данных. В результате исследования были выявлены методы, обеспечивающие безопасное хранение и передачу данных заказов и платежной информации, создана эффективная база данных, обеспечивающая масштабируемость; разработаны удобные пользовательские интерфейсы для покупателей, ресторанов и курьеров; реализована функционально насыщенная серверная часть, обеспечивающая надежное взаимодействие между пользователями.

В приложении Dostavochka предусмотрены три основные роли пользователей: покупатель, ресторан и курьер, каждая из которых обладает уникальными возможностями и интерфейсом. В результате создан прототип приложения доставки еды на платформе ASP.NET, позволяющий покупателям быстро и удобно заказывать еду, ресторанам управлять заказами, а курьерам эффективно выполнять доставки.

М. В. Ешман

(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА СЕТЕВОГО ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ В ЖАНРЕ ROGUELIKE С ПРОЦЕДУРНО-ГЕНЕРИРУЕМЫМ ОКРУЖЕНИЕМ

Процедурная генерация – это метод создания контента с использованием алгоритмов, который позволяет создавать разнообразные и уникальные элементы игры без необходимости ручной работы над каждой деталью. Эта технология получила широкое распространение в жанре *roguelike*, где ключевую роль играют исследование, неожиданность и высокая реиграбельность. Процедурная генерация позволяет создавать динамическое окружение, которое меняется от одной игровой сессии к другой, обеспечивая уникальный опыт для каждого игрока. Исторически этот подход начал активно применяться в 1980-х годах, начиная с таких игр, как *Rogue*, которая задала стандарты для жанра. Преимущества процедурной генерации включают экономию ресурсов разработчиков, создание непредсказуемого игрового процесса и стимул для игроков возвращаться к игре снова и снова.