

Таким образом, игровая индустрия сочетает в себе творчество и технические навыки, предлагает большое разнообразие профессий, а *Unity* – это отличный инструмент, позволяющий сделать первые шаги в этом увлекательном и перспективном направлении.

К. Д. Покумейко, А. В. Лубочкин
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА 2D-ИГРЫ В ЖАНРЕ ROGUELIKE С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СРЕДЫ РАЗРАБОТКИ UNITY

Жанр *roguelike* в индустрии игр является популярным жанром, предлагающим игрокам высокую вариативность каждого нового прохождения. Чаще такие игры предлагают игроку некоторое испытание, благодаря чему и происходит постоянное состязание между способностями игрока и игровым контентом, благодаря чему в играх данного жанра не приходится скучать. Разработка игры в таком жанре включает в себя процесс не только программной части, но и качественного балансирования, чтобы игроку на любом этапе было не слишком сложно, но и не слишком легко.

Для разработки игры в жанре *roguelike* использованы игровой движок Unity [1] и язык программирования C# [2].

Игровой движок Unity предоставляет разработчику огромный функционал, благодаря которому можно работать с любой составляющей игры.

Язык программирования C# является удобным и понятным даже для начинающего разработчика, а также поддерживается в Unity, поэтому и был выбран для разработки.

Процесс разработки игры в жанре *roguelike* в первую очередь заставляет задуматься о том, как интересно преподнести игроку некое действие. Уже существует множество игр в данном жанре с самыми безумными идеями, но лишь малая часть из них смогла привлечь игроков.

В созданной игре можно не только окунуться в очередной новый мир с интересным взаимодействием, но и найти что-то особенное, подходящее конкретному игроку.

Литература

- 1 Джейсон, Г. Игровой движок. Программирование и внутреннее устройство / Г. Джейсон. – СПб. : Прогресс книга, 2021. – 1136 с.
- 2 Хокинг, Дж. Unity – в действии. Мультиплатформенная разработка на C# / Дж. Хокинг. – СПб : Питер, 2016. – 336 с.

Е. С. Пялова, Е. А. Левчук
(БГУ, Минск)

РАЗРАБОТКА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННЫХ РЕКОМЕНДАЦИЙ

В современном цифровом мире персонализация пользовательского опыта становится ключевым фактором успеха онлайн-платформ. Пользователи всё чаще ожидают индивидуального подхода, получения релевантного контента и предложений, адаптированных к их уникальным потребностям и предпочтениям.

Целью работы является разработка веб-приложения на основе платформы Django, использующего методы искусственного интеллекта для реализации персонализированных рекомендаций товаров. В рамках работы сформулированы технические требования к продукту, создана модель базы данных, построена архитектура веб-приложения; проанализирован инструментарий; рассмотрены различные методы и подходы построения рекомендательной системы для пользователя веб-приложения.

Спроектирован и реализован функциональный прототип веб-приложения онлайн-магазина с использованием фреймворка Django. Разработанное приложение включает основные функциональные возможности, характерные для онлайн-магазина, такие как регистрация пользователей, просмотр каталога товаров, добавление товаров в корзину и оформление заказа.

Кроме того, разработано несколько прототипов рекомендательной системы на основе искусственного интеллекта, предназначенных для персонализированных рекомендаций пользователям онлайн-магазина. Эти прототипы отличаются алгоритмами выбора рекомендуемых товаров. В разработанных рекомендательных системах ис-