

**Р. С. Шибалов, Т. М. Дёмова**  
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)  
**СОЗДАНИЕ ВЕБ РЕСУРСА  
ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ**

В современном мире ни для кого не секрет, что миллиарды людей проводят большое количество времени в сети Интернет. Причин для этого масса: начиная от необходимости работы с сетью до проведения досуга в мировой паутине. Опираясь на различные причины, в сети разрабатывается и внедряется большое количество web-сайтов. Однако, помимо сайтов для работы, в сети имеют большой успех ресурсы, которые позволяют людям каким-либо приемлемым для них способом проводить свое свободное время.

На данный момент интернет-порталы разрабатываются преимущественно на языке гипертекстовой разметки (HTML), используя при этом каскадные таблицы стилей (CSS), flash-анимации и язык программирования JavaScript. Также в последнее время все больше и больше набирают популярность «движки» – системы управления содержанием сайта. Они позволяют людям, не занимающимся web-разработками, разрабатывать свои медиа-ресурсы в сети.

В процессе проектирования сайта был замечен факт: большинство людей быстро теряет интерес к подобным развлечениям, если в

нем отсутствует соревновательная система с другими людьми. В связи с этим пользователи, закончившие свой игровой сеанс (время игры при этом не ограничено), могут сохранить свой результат в базу данных, в процессе работы с которой ресурс выделяет 10 лучших игроков на основе количества их очков и отображает имена и их очки в таблице рекордов. Данная система побуждает людей периодически заходить на ресурс хотя бы для того, чтобы проверить, находятся ли они еще в этой десятке.

Однако существует нюанс: в процессе развития сайта нагрузка на сервер неизбежно растет, в связи с чем вычисления в процессе игры перенесены на клиентскую сторону, а серверу лишь остается зарегистрировать новую игру и по ее окончании зарегистрировать игрока и его результат. Благодаря этой системе сервер значительно разгружается, что позволяет обработать намного большее количество одновременных игровых сеансов.

Для защиты игрового скрипта от взлома применяются некоторые уловки. Например, обфускация кода – приведение исходного текста или исполняемого кода программы к виду, сохраняющему ее функциональность, но затрудняющему анализ, понимание алгоритмов работы и модификацию при декомпиляции. На данном сайте был применен метод шифрования кода.