

**Е. А. Силивон, Г. Л. Карасёва**  
*(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)*

## **РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ЗМЕЙКА**

Создание видеоигр является одним из наиболее крупных сегментов индустрии развлечений. Масштабы игровой индустрии сопо-

ставимы с киноиндустрией, а по скорости роста за последние пять лет индустрия видеоигр существенно ее опередила.

В ходе работы была создана игра Змейки в жанре головоломка. В качестве инструментов реализации был выбран становящийся все более востребованным язык программирования JavaScript [1], интегрированная среда разработки Visual Studio Code на JavaScript, CSS, HTML и база данных firebase.

Алгоритм прохождения игры Змейка заключается в поглощении пищи, определенным объектом. С каждым поглощением объект увеличивается. Когда объект врежется в себя, игра заканчивается. Управление объектом осуществляется клавишами Home, PgUp, PgDn, End. Счёт каждого игрока сохраняется в базе данных.

На рисунке 1а) показан начальный фрагмент игры Змейка. Повернув объект вниз и влево, объект увеличится, а пища появится в другом месте экрана, как на рисунок 1б), при этом счёт в игре увеличился на единицу.

При запуске игры, если пользователь не прошел регистрацию, показывается компонент Auth, который служит для этого действия. Игровое приложение может использоваться для весёлого времяпровождения и совершенствования логических способностей пользователя.



Рисунок 1 – Фрагменты игры Змейка

### Литература

1 Беляев, С. А. Разработка игр на языке JavaScript / С. А. Беляев. – Лань, 2020. – 128 с.