

Материалы XXV Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 21–23 марта 2022 г.

который содержит огромный набор инструментов для работы с текстурами и моделями игры, например, данный движок имеет встроенный редактор спрайтов, что позволяет прямо в приложении работать с текстурами.

При разработке был сделан акцент на сюжете и визуальной составляющей игры «Mysterious Mine».

Для игры был выбран необычный сюжет и вымышленный мир, который будет интересно изучать новому игроку. Для последующего удержания игрока были добавлены интересные сюжетные повороты, которых игрок не мог ожидать в начале прохождения.

Визуальная составляющая игры выполнена в простом стиле, который не перегружен деталями. Для текстур была выбрана мягкая палитра цветов, так как считается, что такие цвета позволяют расслабиться и насладиться игровым процессом.

Литература

1 Абрамян, Михаил. Visual C# на примерах / Михаил Абрамян. – М. : БХВ-Петербург, 2016. – 436 с.

2 Хокинг, Д. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C# / Д. Хокинг. – М. : Питер, 2018. – 608 с.

Б. А. Гродзицкий

(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

ИНТЕРАКТИВНЫЙ ПОМОЩНИК ПО ОТСЛЕЖИВАНИЮ ДИНАМИКИ СТОИМОСТИ ТОВАРА

В случае, когда пользователь хочет отслеживать динамику стоимости интересующего его товара, он, скорее всего, прибегнет к варианту сохранения страницы товара в закладках своего браузера. Такой подход имеет ряд недостатков: пользователь должен самостоятельно проверять страницу товара; пользователь должен помнить стоимость товара на момент предыдущего посещения, чтобы иметь возможность сравнить стоимость; пользователь загромождает свой список вкладок; возникают трудности в случае необходимости отслеживать множество товаров.

Альтернативой такому методу может послужить интерактивный помощник. Для устранения вышеперечисленных недостатков он реализует следующий функционал: обработка ссылок на товар, отправленные пользователями; хранение имени и стоимости товара в своей базе данных; предоставление удобного доступа к выборочному просмотру товаров из списка отслеживаемых товаров; возможность удаления товара из списка отслеживаемых товаров; защита от повторного внесения ссылки товара в список отслеживаемых товаров пользователем (в случае если пользователь уже отслеживает товар по этой ссылке); уведомление пользователя в случае изменения стоимости отслеживаемого товара.

Разработанный интерактивный помощник осуществляет работу с данными с использованием компактной встраиваемой СУБД SQLite. Функционал интерактивного помощника реализован с помощью языка программирования Python и его библиотек, таких как: aiogram – это простой и полностью асинхронный фреймворк для Telegram Bot API; sqlite3 – встроенный в Python модуль, позволяющий работать с SQLite; beautifulsoup4 – это библиотека Python для извлечения данных из файлов HTML и XML, работающая с парсером. Средой размещения интерактивного помощника был выбран мессенджер telegram. На данный момент он является одним из популярнейших мессенджеров у пользователей смартфонов и у разработчиков ботов. Для отслеживания были выбраны крупные интернет-площадки по реализации различных товаров – onliner, aliexpress и kufar.

А. В. Громыко, А. В. Клименко
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА КЛИЕНТ-СЕРВЕРНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ПО РЕМОНТУ ДРОНОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ASP.NET CORE И REACT

В современном мире все большую популярность приобретает использование дронов в различных сферах. Дроны, как и другие летательные аппараты нуждаются в обслуживании, а иногда и в ремонте или замене деталей. Специально для этих целей и разработано данное приложение, предоставляющее возможность клиенту назначить ремонт или обслуживание своего дрона не выходя из дома.