

Д. С. Гуринович, Г. Л. Карасёва
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА И РЕАЛИЗАЦИЯ ЛОГИЧЕСКОЙ ИГРЫ «ЗАРАЖЕНИЕ»

Создание видеоигр является одним из крупнейших сегментов индустрии развлечений. В течение долгих лет популярность видеоигр растёт и востребованность в создании новых игровых приложений крайне высокая.

В ходе работы была создана логическая игра «Заражение» в жанре головоломка. В качестве инструментов реализации был выбран востребованный в настоящее время язык программирования JavaScript, CSS, и HTML.

Алгоритм прохождения игры «Заражение» заключается в постройке сооружений за игровую валюту, которые используются для уничтожения вируса. Когда вирус полностью уничтожен или нет больше свободных клеток от вируса – игра заканчивается.

На рисунке 1 показано клеточное поле игры «Заражение». Оранжевые и красные клетки – вирус. Остальные клетки с номерами 1-3 – сооружения для борьбы с вирусом.

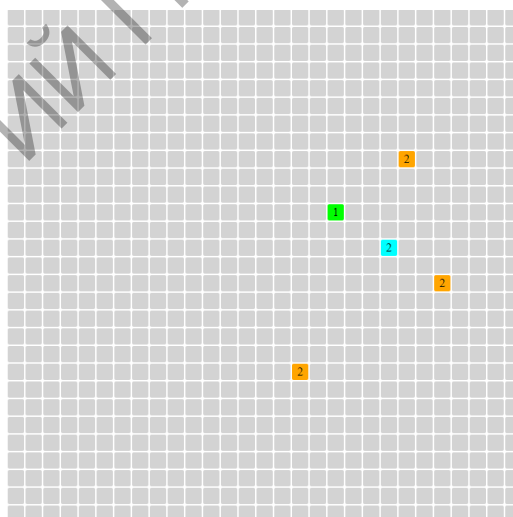


Рисунок 1 – Клеточное поле игры «Заражение»

Игровое приложение может использоваться для весёлого времяпровождения и совершенствования логических способностей пользователя.