

влекаясь на низкоуровневое программирование для передачи данных по сети интернет. В качестве базы данных используется Microsoft SQL Server [2, 3], а в качестве посредника между базой данных и приложением выступает технология EntityFramework Core, которая позволяет писать запросы к базе данных, используя язык C#.

В веб-сервисе реализована возможность различного уровня доступа к данным: уровень администратора, пользователя и мастера. Пользователю доступен основной функционал для оставления заявки, включающий в себя заполнение данных о себе, модель велосипеда, предполагаемые детали велосипеда для замены, место прибытия мастера и комментарий пользователя. Пользователь имеет возможность посмотреть статус текущей и детали прошлых заявок. Мастер имеет возможность следить за оставленными заявками, менять их статус, управлять деталями на складе и заказывать новые по необходимости. Администратору, помимо ранее описанных возможностей, доступно управление пользователями: просмотр зарегистрированных пользователей, изменение роли пользователя до мастера.

Литература

1 Metanit – сайт о программировании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://metanit.com>. – Дата доступа: 10.01.2022.

2 Петкович, Д. Microsoft SQL Server 2008. Руководство для начинающих / Д. Петкович. – М. : БХВ-Петербург, 2017. – 800 с.

3 Тернстрем, Т. Microsoft SQL Server 2008. Разработка баз данных. Учебный курс Microsoft (+ CD-ROM) / Т. Тернстрем. – М. : Русская Редакция, 2015. – 825 с.

П. А. Кितिца, М. В. Москалева
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «TOWER OF DESIRES»

В настоящее время компьютерные игры являются одним из самых популярных видов развлечений для аудитории всех возрастов. По данным на 2020 год, компьютерными играми увлекается около 3,1 млрд человек, что составляет 40% населения Земли. Существует огромное количество игровых жанров, что позволяет пользователю найти игру на любой вкус.

Компьютерная игра «Tower of Desires» является представителем жанра «roguelike», характерной особенностью которого является необходимость начинать прохождение заново после каждого поражения. Игра разработана в среде Unity [1] с использованием языка C# [2]. Игровой движок Unity является одним из самых популярных и доступных, что делает разработку компьютерных игр доступной даже для начинающих программистов.

Пользователь управляет игровым персонажем, целью которого является победа над всеми врагами на уровне, чтобы получить доступ к порталу, который ведёт на следующую локацию. Реализовано несколько типов врагов как дальнего, так и ближнего боя, что делает игровой процесс разнообразнее, динамичнее и интереснее. Также в игре существует система практически неограниченного прогресса персонажа: после прохождения уровня пользователю даётся на выбор несколько способностей, повышающих характеристики персонажа. Однако вместе с этим враги также получают усиления, так что игровой процесс сбалансирован и не может стать для пользователя слишком лёгким или тяжёлым. Также в игре реализована система паузы, что позволяет пользователю прервать игровой процесс в любой момент, а позже продолжить с того же места, где он остановился.

Литература

1 Хокинг, Д. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C#. 2-е межд. изд. / Д. Хокинг. – СПб. : Питер, 2019. – 352 с.

А. Н. Клебча

(ГрГУ им. Я. Купалы, Гродно)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ SDK ДЛЯ СБОРА ИНФОРМАЦИИ В МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЯХ

Современный мир тяжело представить без рекламы. Это актуальная тема для каждого человека из-за её распространенности. Она находится на каждом шагу. Используя социальные сети, мы сталкиваемся с таргетированной рекламой. Принцип работы таргетированной рекламы связан со сбором информации. Это одновременно и хорошо и плохо т.к. рекламодателям нужно меньше средств, однако в боль-