

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 portalу, 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-

шинстве случаев пользователи не в курсе о данном сборе их личной информации.

В проведенном исследовании выполнен анализ средств и методов для реализации таргетированной рекламы в мобильных приложениях. Изучены методы получения данных пользователей сети. Показана опасность таргетированной рекламы в отношении личных данных пользователей.

Наилучшим вариантом было выбрано использование SDK технологии. SDK – это пакет инструментов, который помогает приложению функционировать. Сами по себе они не являются программами слежения, но помогают реализовывать этот процесс [1]. Эта технология позволяет как собирать информацию со смартфона, так и показывать целевые объявления на ее основе. Например, рекламный SDK Facebook включает все имеющиеся у соцсети данные о пользователе и передает их другим приложениям с SDK, установленным на устройстве.

Проведённое исследование может быть успешно использовано в разработке современных мобильных приложений, которые предназначены для актуализации и формирования таргетированной рекламы конечному пользователю.

Литература

1 SDK [Электронный ресурс] / Национальная библиотека им. Н. Э. Баумана. – bmstu.wiki, 2017. – Режим доступа: [ru.bmstu.wiki/SDK \(Software Development Kit\)](http://ru.bmstu.wiki/SDK_(Software_Development_Kit)). – Дата доступа: 8.12.2021.

П. М. Клименков, Е. М. Березовская
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ОНЛАЙН-СЕРВИСА ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ПРАЗДНИЧНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ

В современной жизни стало возможным проведения различных действий через интернет, не только развлекательных, но и полезных для быта, например, оплата коммунальных услуг, заказ продуктов. Благодаря этому многое упростилось в жизни человека, не нужно стоять в очередях или ездить на дальние расстояния, чтобы что-то купить или чему-то научиться. Бизнес стремительно перемещается в ин-