

Они позволяют не только добавить цвета сайту, но и отредактировать местоположение информационных блоков на странице. Всё это помогает лучше воспринимать информацию, находящуюся на странице. Добавить функционал и сделать сайт более удобным помогает JavaScript. Это один из самых популярных языков, используемых в браузерах.

Используя эти технологии, был создан веб-сайт для помощи кураторам академических групп. В работе куратора используется большое количество информации. Поэтому сайт «помощник куратора академической группы» станет незаменимым средством в работе.

Разработанный веб-сайт позволит хранить данные о мероприятиях. Записывать дату, фамилию куратора, тему, краткое описание мероприятия и т.д. В любое время получать доступ к этим записям, реализована возможность редактировать и удалять их. Реализован поиск групп по фамилии куратора и куратора по названию группы. Также существует возможность скачивания материалов для кураторских часов, что заметно облегчает работу куратора. Сайт имеет интуитивно понятный интерфейс. Даже человек, который не очень хорошо владеет навыками работы с компьютером, сможет без труда использовать этот веб-сайт. Все элементы логически расположены на странице. Также организована связь куратора и группы, что позволяет тратить меньше времени на заполнения формы мероприятий. При выборе одного пункта (куратора), второй (группа) выберется автоматически.

В. В. Овсяников, Е. Ю. Кузьменкова
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ГЕЙМПЛЕЯ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «MYSTERIOUS MINE» В СРЕДЕ UNITY

Игры в жизни людей присутствовали всегда: шашки, шахматы, кости, карты. Но с развитием новейших технологий игры вышли на качественно другой уровень. Сейчас не нужно брать с собой в путешествие шахматную доску или игральные карты, на случай, если в дороге захочется отдохнуть – достаточно лишь наличие смартфона. Поэтому в последнее время огромными темпами набирает обороты мобильный гейминг. Одной из игр, представленных на мобильных устройствах, является «Mysterious Mine».

При разработке игрового приложения была использована среда Unity. Она была выбрана по нескольким причинам. Во-первых, Unity предоставляет встроенные инструменты для работы с физикой, анимацией, графикой и скриптами. Во-вторых, за счёт богатого пользовательского интерфейса в Unity разработка даже относительно крупных проектов проходит значительно быстрее, чем в других средах разработки. В-третьих, в Unity встроена огромная библиотека уже готовых ассетов и плагинов, что также ускоряет процесс разработки игры. Для реализации игровой логики и геймплея использовался язык программирования C#.

Весь геймплей в «Mysterious Mine» разделён на две части: «подготовку» и «вылазку». Во время первой игрок должен закупить различные необходимые для спуска в шахту предметы с целью обеспечения выживания в тяжёлых подземных условиях, для продвижения вглубь горы и поиска скрытых в её глубинах сокровищ. Вторая и основная часть геймплея – это непосредственно исследование подземного мира, в ходе которого игрок, постепенно улучшая своё снаряжение, будет продвигаться всё глубже и глубже, встречая всё более странные, а значит и более дорогие предметы. Главному герою предстоит погрузиться в глубины Таинственной Горы, полной тайн, загадок и опасностей: нехватка кислорода, риск попасть под обвал, полное отсутствие солнечного света, ограниченность свободного пространства, при этом необходимо умело использовать приобретенные предметы. Но любой риск для главного героя оправдывает его конечную цель – несметные, неисчислимы богатства, которые скрывает в своих недрах Таинственная Гора.

Е. В. Овчинникова, И. Л. Ковалева
(БНТУ, Минск)

ПРОГРАММА ДЛЯ ТЕСТИРОВАНИЯ БАЗОВЫХ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЕЙ ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЙ

Для того, чтобы сделать выводы о работоспособности основных функций веб-приложения, необходимо уже на начальных этапах проводить тестирование наиболее его важных модулей, которые отвечают за реализацию базовой логики приложения. Такое тестирование