возможность использовать для связи ссылки на социальные сети, такие как facebook и twitter.

Но это еще не все варианты организации обратной связи заказчика с разработчиком. Популярный способ – скачать и заполнить бриф. Это идеальный вариант для качественного оформления заказа. В предлагаемой анкете клиент может указать абсолютно всё: для кого нужен заказ, какие сроки выполнения, бюджет, концепция, технические характеристики и многое другое. Для этого на сайте предусмотрена кнопка “Скачать бриф на заказ работы”, после нажатия которой браузер скачает .docx файл. Далее предполагается, что заказчик заполняет скачанную форму и отошлет ее на почту разработчика.

Подводя итоги можно сказать, что обратная связь является неотъемлемой частью работы с клиентом. В разработке сайта-портфолио программиста были представлены все возможные способы связи.

Н. А. Сидоренко, С. В. Киргинцева
(*ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель*)

РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСА WEB-САЙТА «МАГАЗИН ЦИФРОВЫХ ИГР И ИГРОВОЙ ПЕРИФЕРИИ»

В настоящее время интернет становится всё более развитой средой для осуществления коммуникаций с потребителями. Стремительным темпом растёт количество различных web-сайтов и торговых площадок. Но, тем не менее, одной из самых популярных категорий сайтов являются интернет-магазины. Интернет-магазины позволяют людям получить информацию о товарах и услугах магазинов, а также приобрести какой-либо товар, не выходя из дома.

При работе с интерфейсом важно точно предоставлять интересующую информацию для пользователя. Также при разработке не стоит забывать о безопасности персональных данных.

Пользователь разработанного сайта может узнать информацию о гарантии товара, список актуальных товаров, информацию о доставке товара. Кроме того, сайт предоставляет возможность пользователям совершать покупки в онлайн-режиме круглосуточно.

Разработано web-приложение, обеспечивающее выполнение ряд функций: отображение информации о стоимости товара, выполнение

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИМЕНИ Ф. СКОРИНЫ

операций покупки товара, выполнение регистрации пользователя, отображение истории покупки товара, занесение товара в корзину пользователя, редактирование профиля, предоставление административных привилегий.

Интерфейс приложения имеет адаптивный дизайн, что позволяет пользователю комфортно использовать функции на мобильном и десктопном устройстве через браузер.

В качестве хранилища данных о пользователях, играх, предметах и услуг используется база данных, созданная и управляемая средствами СУБД phpMyAdmin. Данная СУБД считается подходящим решением для сложных операций с большими объемами данных.

В. А. Талатай, Е. В. Комракова
(*ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель*)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПОНЕНТА RIGIDBODY ПРИ СОЗДАНИИ ИГРЫ В UNITY

Любой игровой объект должен содержать в себе твёрдое тело, чтобы быть подверженным гравитации, действовать согласно назначенным путём скриптинга силам, или взаимодействовать с другими объектами через физический движок *NVIDIA PhysX*. Компонент *rigidbody* определяет игровой объект как физическое тело и используется для реалистичного перемещения твёрдых тел, на которые воздействуют сила вращения и другие силы.

Когда объект находится под управлением физики, он перемещается частично независимо от своих родителей. Если переместить одного из родителей, они потянут за собой *Rigidbody* потомков. Однако, твёрдые тела также будут падать вниз под воздействием силы тяжести и реагировать на события столкновений.

Чтобы контролировать твёрдые тела, в основном можно использовать скрипты для добавления сил и вращения. Также можно это сделать, вызвав на твёрдом теле (*Rigidbody*) объекта *AddForce*() и *AddTorque*(), что при использовании физики не должна напрямую меняться трансформация объекта.

Игровой проект представляет собой бегающего человечка, который должен уклоняться от катящихся шаров, и за каждый мимо пролетевший него шар будут начисляться очки на счёт игрока.

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИМЕНИ Ф. СКОРИНЫ