

AudioSource – источник звука. Для добавления звука в игровой проект на *Unity* необходимо добавить компонент *Audio Source* объекту, который будет издавать звук. После добавления компонент необходимо его настроить: в поле *AudioClip* добавляется выбранная запись звука. Также необходимо прописать поведение звука в компоненте-скрипте объекта, для этого существует код вида *audioSource.Play()*;

Был разработан игровой проект двухмерного платформера на прохождение уровней. Во время игры персонаж должен собирать монеты и ключи, с помощью которых он увеличивает игровой счёт и переходит на следующие уровни. Для игрока были добавлены скрипты управления и воспроизведения звука при определённых игровых событиях. Для монеты добавлен скрипт реакции на нахождение рядом игрока. При приближении игрока к монете исполняется скрипт, проигрывающий определённый звук. Компонент *AudioSource* настроен таким образом, что звук воспроизводит не монета, а игрок, поднимающий её. Таким образом, игнорируется ошибка, при которой при поднятии монеты звук, закреплённый за ней, не воспроизводится ввиду удаления объекта “монета”.

Литература

1 Бонд, Джереми Гибсон. *Unity и C#*. Геймдев от идеи до реализации / Джереми Гибсон Бонд. – СПб. : Питер, 2022. – 127 с.

В. Н. Шевчук, С. В. Киргинцева
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА САЙТА «АВТОМОБИЛИ AUDI» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ HTML И CSS

В настоящее время существует огромное количество способов рекламы: телевидение, радио, средства массовой информации, баннеры, сайты и тому подобное. Веб-ресурсы позволяют предоставлять информацию о компаниях, ее товарах и услугах, сообщать о новостях компаний и режиме их работы, содержать отзывы клиентов. Актуальность разработки сайтов очевидна из-за скорости подачи информации широкому кругу лиц, возможности организовать обратную связь с клиентами, оперативной связи с филиалами и представителями в разных концах страны и за рубежом.

Разработан сайт «Автосалон Audi», для реализации которого использовались различные возможности HTML [1-3]. Верстка сайта была реализована с помощью фреймворка Bootstrap. При запуске веб-приложения пользователю представляется возможным видеть главную страницу с логотипом «Audi» и видеороликом компании, при этом предусмотрен переход на страницы «Модельный ряд», «Услуги», «Дилеры», «Drive2» и «Обратный звонок».

На странице «Модельный ряд» отражен перечень автомобилей с указанием номера кузова. На странице «Услуги» пользователь может записаться на тест драйв автомобиля, указав свои данные. На страницах «Дилеры» и «Drive2» предусмотрен просмотр информации об автосалонах «Audi» и переход на сайт автомобильного клуба «Audi» в Беларуси соответственно. На странице «Обратный звонок» представлена возможность записи на звонок от официального дилера Беларуси, указав свои данные в соответствующих строках.

Литература

- 1 Лещев, Д. Создание интерактивного web-сайта / Д. Лещев. – СПб. : Питер, 2003. – 544 с.
- 2 Холмогоров, В. Основы веб-мастерства: учебный курс / В. Холмогоров. – 2-е издание.– СПб. : Питер, 2003. – 467 с.
- 3 Гончаров, А. Ю. Самоучитель Html / А. Ю. Гончаров. – СПб. : Питер, 2001. – 382 с.

А. Х. Эль-гади, В. В. Орлов
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА АДАПТИВНОЙ ЧАСТИ ВЕБ-САЙТА «СТОМАТОЛОГИЧЕСКАЯ КЛИНИКА» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ HTML 5, CSS 3, PHP И JAVASCRIPT

Развитие технологий привело к тому, что в настоящее время используется множество различных устройств для отображения информации из сети интернет (планшеты, смартфоны, мониторы), и в прошлом, если мы обходились одним видом для просмотра сайтов, а именно разрешение мониторов компьютеров, то на сегодняшний день доступ к информации осуществляется с помощью мобильных