

контактные телефоны, электронная почта, дополнительные контакты в мессенджерах, а также адреса для самовывоза товара.

8. Частые вопросы. Раздел, в котором размещены ответы на часто задаваемые вопросы покупателей.

Разработанный программный продукт позволит решить бизнес задачи предприятия по реализации расходных материалов для дизайна помещений, а также автоматизировать процессы складского управления товарами.

А. С. Гончаров, Д. С. Кузьменков
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ ВЗАИМООТНОШЕНИЯМИ С КЛИЕНТАМИ

В современном мире достаточно хорошо развит средний и малый бизнес. В любом уголке мира всегда можно заметить множество различных заведений, например, парикмахерскую, салон красоты, какой-то медицинский центр, кофейню и другое. Многие из этих заведений пользуются какими-то программами для составления расписания работы сотрудников, учёта их больничных, отпусков, зарплаты, записи клиентов, составления различной статистики, учёта количества товара в заведении и на складе. Пока ещё большое количество заведений не использует систему управления взаимоотношениями с клиентами (далее СУВК). Кто-то пользуется Microsoft Excel, кто-то записывает в тетради или в блокноте, а кто-то использует несколько приложений, так как зачастую не хватает возможностей в уже существующих СУВК.

Для упрощения управления взаимодействия с клиентами, было спроектировано и разработано специальное приложение с удобным и понятным пользовательским интерфейсом, множеством новых возможностей, которых не хватает в конкурирующих приложениях, большому количеству заведений. В данной СУВК появляется возможность следить за количеством расходных материалов, их стоимостью, на каком они находятся складе или салоне, отслеживать затраты на расходные материалы, и следить, куда пропадает избыток, если таковой имеется. Был разработан календарь для записи клиентов, разбитый по дням и временным промежуткам, которые пользователь мо-

жет настроить по своему усмотрению. Также был разработан календарь работников, в котором отображены выходные, рабочие, декретные, отпускные и больничные дни. Эти календари связаны друг с другом, если у работника были записи, и он вдруг заболел, то об этом будут всплывать нотификации, по каждому клиенту, а также будет отправлено сообщение для каждого менеджера.

Клиентская часть приложения была разработана на Angular 11. Для разметки и дизайна были использованы: HTML, CSS, Angular Material, а также разработаны свои стили. Разработанное приложение обладает широким спектром возможностей, позволяет настраивать свой визитный сайт, проводить работу с клиентами и сотрудниками.

К. С. Горбатова, В. В. Орлов
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНОЙ 2D-ИГРЫ «QUIBBLE» В ЖАНРЕ КВЕСТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СРЕДЫ РАЗРАБОТКИ UNITY

Компьютерные игры относятся к числу актуальных проблем современной науки, так как представляют собой уникальный продукт развития техники и современной личности. Игры помогают нам смоделировать различные жизненные ситуации, проблемы и выдают некоторые возможные пути их решения. Игра содержит в себе все необходимые предпосылки для естественного развития личности и культуры общества. Основной проблемой при разработке компьютерных игр является создание интересного сюжета, смысла, интриги, а также соответствие игр должному качеству графического интерфейса.

В данном проекте графический интерфейс отлично продуман, реализован в полной мере и отвечает всем требованиям, предъявляемым к интерфейсу компьютерных игр. Данная компьютерная игра «Quibble» предназначена для развития логики, фантазии, а также позволяет повысить внимание. Таким образом, компьютерная игра «Quibble» делает наиболее увлекательным и полезным времяпрепровождения.

При создании компьютерной игры был использован язык программирования C# [1, 2]. Проект был реализован с использованием игрового движка «Unity» [3, 4], поддерживающий компонентно-ориентированный подход к разработке программных систем.