

### Литература

1 Официальная документация Unity [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.unity.com/>. – Дата доступа: 10.09.2023.

**Д. В. Лашкин, Е. А. Ружицкая**  
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

## РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА «КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ»

Разработана клиентская часть интернет-магазина «Компьютеры и комплектующие».

При разработке приложения были использованы: HTML 5 и CSS 3, фреймворк Bootstrap и SCSS.

Bootstrap обеспечивает простоту и эффективность в разработке web-приложений, а также позволяет создавать адаптивные и стильные интерфейсы без необходимости писать много кода с нуля. Основными компонентами Bootstrap являются: система сеток, типографика, формы, кнопки, навигация, компоненты интерфейса, иконки и изображения, JavaScript-плагины для дополнительной интерактивности, такие как модальные окна, всплывающие подсказки, карусели и другие.

SCSS (Sassy CSS) представляет собой надмножество обычного CSS, предоставляющее дополнительные функции и возможности для более удобного и эффективного написания стилей. Он использует синтаксис, который напоминает обычный CSS, но вводит дополнительные концепции, такие как переменные, вложенные правила, миксины и другие возможности.

Сайт содержит 4 страницы: «Главная», «Купить», «Почему мы?», «Связаться».

Вверху главной страницы располагаются название сайта и карусель с новостями. Здесь же отображаются наиболее популярные товары, при выборе которых происходит перенаправление на отдельные страницы с полным описанием товара.

Страница «Купить» содержит изображение товара и его цену. При выборе товара открывается отдельная страница с товаром и его характеристиками. При нажатии кнопки «Приобрести» происходит переход на страницу «Связаться».

На странице «Почему мы?» содержится информация о компании и интерактивная карта с местонахождением магазина и формой обратной связи.

Страница «Связаться» содержит руководство по оформлению заказа, способе его получения и необходимой контактной информацией.

**И. А. Лебедев, А. Б. Демуськов**  
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

## **РАЗРАБОТКА ANDROID-ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ МАРШРУТА ОБЩЕСТВЕННОГО ТРАНСПОРТА**

В современном мире появляется множество новых технологий, которые значительно облегчают жизнь современному человеку. Однако старшее поколение не успевает приспособливаться к новым технологиям и зачастую отвергают их, в силу их сложности и непонятности. Многие люди используют общественный транспорт для передвижения на довольно внушительные или же наоборот незначительные расстояния, но не все люди в совершенстве понимают схему движения общественного транспорта. Было решено разработать такое Android-приложение, которое бы оказало помощь в определении подходящего маршрута общественного транспорта для передвижения с одной остановки на другую.

Данное приложение будет разработано в такой среде разработки как Android Studio: здесь находятся все инструменты, которые позволят довольно легко создать приложение для Android. Преимуществом данной среды является то, что в ней есть встроенный визуальный UI-редактор, который значительно упрощает создание внешней части приложения.

Для создания Android-приложения можно использовать такие языки как Java и Kotlin. Данное приложение будет разработано на таком языке программирования как Kotlin. В отличие от некоторых языков, Kotlin чрезвычайно компактен – можно выполнять сложные операции всего в одной строке кода. Kotlin позволяет создавать объектно-ориентированный код, в котором используются классы, наследование и полиморфизм, как и в языке Java. Но Kotlin также поддерживает функциональное программирование.