

Одним из ключевых элементов 2D платформеров является уровневый дизайн. Хорошо спроектированные уровни предлагают игрокам интересные головоломки и вызовы, которые требуют логического мышления и исследования окружающей среды.

Несмотря на появление трехмерных игр, 2D платформеры остаются популярными благодаря своей простоте, увлекательному геймплею и возможности предложить игрокам уникальные вызовы и впечатления. Этот жанр продолжает привлекать игроков своей непринужденной атмосферой и возможностью насладиться классическим игровым опытом.

Настоящая работа связана с разработкой 2D игры «Back home». Разработан макет персонажей и геометрия уровней. Игра реализована с использованием среды разработки Unity на языке C#.

В. В. Ринейская, Е. Ю. Кузьменкова
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА КОНФИГУРАЦИИ ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ПРОЦЕССОВ КОМПЬЮТЕРНОГО МАГАЗИНА

В наше время, в условиях стремительного развития информационных технологий, внедрение современных систем автоматизации становится ключевым фактором успеха в ведении бизнеса. Особенно это актуально для торговых предприятий, включая компьютерные магазины. В современном мире, где практически каждый человек пользуется компьютерной техникой, компьютерным магазинам важно быть конкурентоспособными. Клиенты ищут лучшие предложения, качество обслуживания и ассортимент товаров.

Внедрение информационных систем значительно повышает эффективность работы персонала и качество обслуживания клиентов. Автоматизация процессов позволяет оптимизировать работу магазина, ускорить выполнение операций и сократить время на рутинные задачи, такие как учет товаров, оформление заявок и ведение статистики.

Для разработки конфигурации была выбрана платформа «1С:Предприятие 8.3», предназначенная для решения широкого спектра задач автоматизации учета и управления. При создании кон-

фигурации использовался внутренний язык 1С и язык запросов. Разработка происходила в Конфигураторе 1С 8.3 – среде разработки информационных систем на базе платформы «1С:Предприятие».

Конфигурация автоматизирует управление заявками клиентов на ремонт и покупку техники: упрощает оформление и закрытие заявок, позволяет отследить этапы выполнения заказов, затраченное время и материалы. За каждой заявкой на ремонт закрепляется определенный работник. Счет за заказ выставляется исходя из суммы использованных материалов и степени сложности работы.

Конфигурация позволяет вести учет материалов, отслеживая их поступление, расход и распределение по складам. В конфигурации реализована обработка возврата и ремонта товара по гарантии. Также пользователю предоставляется возможность генерации отчетов о продажах, выполненных заявках, остатках товаров и прибыли. Доступный функционал конфигурации зависит от роли пользователя в системе.

С. В. Савонюк

(БрГУ имени А. С. Пушкина, Брест)

IOS-ПРИЛОЖЕНИЕ „GUIDE TO BELARUS“ ДЛЯ ПУТЕШЕСТВИЙ ПО БЕЛАРУСИ

Все мы любим отдохнуть. Одним из лучших способов отдыха является путешествие. Однако при организации путешествий многие сталкиваются с одной и той же проблемой, возникают одни и те же вопросы – «Куда поехать?», «Где найти интересные места и достопримечательности?». Возникла идея разработать мобильное приложение, которое облегчит решение подобных вопросов. Пользователь сможет получать уведомление о ближайших достопримечательностях в соответствии с заданными настройками, а также пользоваться функциями Google Maps.

Целью проекта являлась разработка мобильного приложения, предоставляющего пользователю информацию о достопримечательностях, отелях, местах отдыха, ресторанах и других объектах на территории Беларуси, что в свою очередь позволит улучшить качество путешествий.

Преимущества нашего приложения: