

кампании, анализировать данные о покупках и предпочтениях клиентов. Появляется возможность оперативно реагировать на изменения спроса, оптимизировать процессы и улучшать качество обслуживания.

Целью данной работы является создания интернет-магазина по продаже печатной продукции. Были выбраны технологии Sublime Text, PHP и MySQL. Sublime Text используется для написания кода, PHP – для бэкенд-части, а MySQL – для работы с базой данных. Этот стек технологий позволит создать удобный и функциональный интернет-магазин. Пользователи смогут просматривать и заказывать различные виды печатной продукции, управлять корзиной покупок, оформлять заказы и оплачивать товары.

Проект выделяется среди других интернет-магазинов своей инновационной реализацией функционала для продажи печатной продукции. Обеспечивается удобство работы с каталогом товаров, разнообразные способы оплаты и доставки, а также интеграцию с системами учета и отслеживания заказов. Пользовательский интерфейс интуитивен, а облачное хранилище данных обеспечивает доступ к информации с любого устройства, подключенного к интернету.

А. Л. Титова, А. В. Лубочкин
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА WEB-ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ВИДЕОКОНФЕРЕНЦИЙ „TALKTIME“

Традиционные способы обмена письмами и телеграммами в большинстве случаев отошли в прошлое. Развитие информационных технологий и электроники привело к появлению и развитию виртуального общения, которое осуществляется с помощью смартфонов и других электронных устройств. В настоящее время виртуальные формы общения отличаются разнообразием и динамикой, и оказывают значительное влияние на другие сферы общения.

Для разработки представляемого веб-приложения использована платформа Node.js, которая позволяет создавать масштабируемые и высокопроизводительные веб-приложения [1]. В качестве языка программирования выбран TypeScript, добавляющий статическую типизацию и другие новые функции для улучшения разработки [2].

В качестве СУБД была выбрана MySQL [3]. Для работы с базой данных использовалась технология TypeORM, которая позволяет работать с базой данных с помощью объектно-ориентированного подхода.

Взаимодействие между клиентом и сервером осуществлялось с помощью архитектурного стиля REST. Для создания пользовательского интерфейса и обеспечения интерактивности приложения использовалась библиотека React [4]. Для стилизации пользовательского интерфейса была выбрана библиотека Bootstrap.

В результате проделанной работы с помощью указанных технологий разработано веб-приложение для организации групповых чатов, которое позволяет общаться в режиме онлайн.

Литература

- 1 Каскиаро, М. Шаблоны проектирования Node.js / М. Каскиаро, Л. Мамино. – М. : ДМК Пресс, 2017. – 396 с.
- 2 Файн, Я. TypeScript быстро / Я. Файн, А. Моисеев. – СПб. : Питер, 2021. – 464 с.
- 3 Шварц, Б. MySQL по максимуму / Б. Шварц. – СПб. : Питер, 2018. – 864 с.
- 4 Бэнкс, А. React и Redux: функциональная веб-разработка / А. Бэнкс, Е. Порселло. – СПб. : Питер, 2018. – 336 с.

З. А. Цитринова, Е. В. Комракова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

РОЛЬ АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ В СОЗДАНИИ АТМОСФЕРЫ И ЭМОЦИОНАЛЬНОГО ВОВЛЕЧЕНИЯ В 3D ИГРАХ НА ПЛАТФОРМЕ UNITY

Аудиовизуальные элементы в 3D играх, созданных на платформе *Unity*, имеют значение в формировании атмосферы и эмоционального вовлечения игроков. Звуковое оформление в компьютерных играх позволяет создавать уникальные игровые миры, вызывать определённые эмоции у игроков, передавать настроение и сущность момента. Платформа *Unity* позволяет импортировать разнообразные звуковые эффек-