

ход – одна буква от игрока. Если буква есть в слове, то она появляется на всех правильных позициях. Если введенной буквы нет в слове, то поэлементно рисуется изображение (всего семь элементов). Игра заканчивается либо победой пользователя, если он успел отгадать слово за семь ходов, либо проигрышем. Отгадываемое слово является именем существительным в именительном падеже единственного числа, либо множественного, если у слова не имеется формы единственного числа.

Классически, в качестве изображения рисуется повешенный человек, но исходя из гуманных соображений и возрастного ценза, принято решение добавить, для визуализации ходов, возможность выбора изображения из имеющихся изображений или возможность разработки собственного изображения из элементарных геометрических фигур. Планируется реализовать возможность выбора уровня сложности игры в зависимости от возраста игрока.

В приложении для отгаданных слов предусмотрено хранение статистики количества затраченных на их отгадывание шагов. Также предусмотрено хранение рейтинга игроков – для этого перед началом раунда игры пользователь себя идентифицирует.

Для разработки используется среда разработки Visual Studio и язык программирования C#, с использованием встроенных библиотек и методов. Для хранения слов используются текстовые файлы. Каждый файл – отдельная категория (тема). Управление составом слов предусмотрено пользовательским интерфейсом приложения.

Преимуществом такого варианта игры является возможность соблюдать возрастные требования, а также простой и интуитивный пользовательский интерфейс программы.

К. И. Каландарова, Е. В. Комракова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ В ЖАНРЕ ПЛАТФОРМЕР НА ИГРОВОМ ДВИЖКЕ UNITY

Unity – межплатформенная среда разработки, предназначенная для создания 2D и 3D-игр, а также интерактивного контента. Позволяет создавать приложения, работающие под большинством современными операционными системами, а также на игровых приставках.

Освоение среды разработки *Unity* несёт немаловажный характер, так как в современном мире индустрия разработки игр все сильнее распространяется в обществе.

Создание художественного оформления игры выступает важнейшим пунктом процесса разработки. Для отображения объектов используются спрайты, которые не имеют трёхмерной геометрии. Спрайты отображаются на экране как плоские изображения, а камера не имеет перспективы.

Платформер является одним из популярных игровых жанров: основной чертой игрового процесса является прыжки по платформам, сбор предметов, необходимых для победы над врагами или завершения уровня.

Игры данного жанра характеризуются нереалистичностью и мультяшной графикой. Персонажи таких игр представлены мифическими существами.

По окончании проделанной работы было разработано игровое приложение в жанре платформер созданное для операционной системы *Windows* и предназначенное для одного пользователя.

Главная цель игрового приложения заключается в прохождении уровня без потери уровня здоровья. Игра предназначена для использования одним игроком. Игроку необходимо управлять своим персонажем на игровом поле посредством клавиатуры. Игрок передвигается по платформам до тех пор, пока не встретит врага для уничтожения и перехода на следующий уровень. Сложность игры заключается в том, что на пути к врагу встречается множество ловушек, которые отнимают здоровье игрока. Уничтожать врагов можно при помощи горящих шаров, нажимая на пробел. При нулевом уровне здоровья игрока или при непопадании игроком на платформу, игра заканчивается.

А. С. Калинин, М. В. Москалева
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ ДЛЯ РЕКЛАМНОЙ ФИРМЫ

Существование и развитие бизнеса в современном обществе нельзя представить без использования современных информационных технологий. В сфере рекламной деятельности это открывает новые