

На уровне около 80 отметок, получение оценки perfect дает игроку 500 очков, таким образом, максимальное количество полученных очков может быть 80000. После завершения уровня общее количество очков переводится в частицы света по курсу 20 к 1, таким образом, максимально возможное количество частиц света, которое игрок может получить за уровень 4000. Стоимость активации одной лампы 2500, так игроку понадобится пройти минимум два уровня, чтобы перейти к новой локации и новой части сюжета.

В результате рывл рассчитан баланс получения очков на уровнях и конвертация их в игровую валюту для игры «Starry Sky», разработанной на игровом движке GameMaker Studio 2.

**П. И. Карпов, И. Л. Стефановский**  
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

## **ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ В ЖАНРЕ ROGUELIKE С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ГРАФИЧЕСКОГО ДВИЖКА UNITY**

Разработка игрового приложения с использованием графического движка Unity в жанре roguelike – процесс создания видеоигры, в которой игрок контролирует персонажа, целью которого проходить этажи с генерирующимся лабиринтом.

При разработке были созданы генерирующиеся комнаты, которые присутствуют на каждом этаже. В данных комнатах могут генерироваться сундуки с предметами, а также монстры, которых игроку предстоит зачистить. Также игроку начисляются кристаллы за прохождение каждого этажа, за которые он может улучшать характеристики оружия, либо персонажа.

Разработка начинается с реализации генерации лабиринта, для этого была создана комната из 2D спрайтов, которую впоследствии можно будет скопировать для скриптовой генерации. Для генерации лабиринта за основу была взята двумерная матрица, в которой генерация происходит по соседним позициям.

Далее был реализован игровой персонаж. Для этого был создан спрайт, который впоследствии был анимирован. После были реализованы соответствующие игровые скрипты для персонажа.

Далее были реализованы враги. Для этого были созданы несколько спрайтов, которые впоследствии были анимированы. А также

скрипт поиска комфортной позиции для генерации врагов. Далее были написаны скрипты для поиска и сражения с игроком.

Далее была реализована система характеристик игрока. Для этого был написан скрипт, который внедряет систему изменения жизни, скорости атаки и передвижения игрока.

Далее была реализована система оружия и его градации. Для этого были созданы несколько спрайтов оружия. А также написаны скрипты, которые используют характеристики персонажа, а также характеристики, которые выпадают при получении оружия при прохождении лабиринта. У оружия присутствует система градации, а также система уникальных характеристик, которые зависят от стихий. Данные стихии делятся на несколько групп и дают сопротивления и увеличения соответствующей группы.

**Р. В. Ковалёв, М. В. Москалева**  
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

## **РАЗРАБОТКА АВТОМАТИЗИРОВАННОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ СЕРВИСНОГО ЦЕНТРА ПО РЕМОНТУ ТЕХНИКИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЯЗЫКА C#**

Электротехника и электрификация, в ходе своей эволюции, изменили человеческую жизнедеятельность. На данный момент в каждой семье есть 1-2 и более электрических приборов и техники. С развитием электротехники стало возможным хранить огромные объёмы информации в маленьких устройствах, содержать скоропортящиеся продукты в холодильных камерах, общаться на расстоянии и многое другое. Но у каждой техники есть свой срок эксплуатации. Выбрасывать повреждённую электротехнику не целесообразно, хотя бы по экологической причине. Поэтому для решения вопросов по ремонту вышедшей из строя техники стали широко распространяться сервисные центры.

В настоящее время существуют различные сервисные центры, которые могут заниматься ремонтом только одного вида техники или разных. Основная задача таких центров – помощь клиенту с возникшими вопросами, касающихся услуг, предоставляемых компанией, осуществление диагностики неисправности, заказ деталей, вышедших из строя, осуществление непосредственно самого ремонта техники.