

В заключение, первые шаги в IT-индустрии могут быть как сложными, так и полезными. Однако, при правильном подходе, ресурсах и мышлении, любой может начать успешную карьеру в этой динамичной и постоянно развивающейся сфере.

Подводя итоги, следует сказать, что необходимо начать учиться, общаться с единомышленниками и никогда не прекращать расширять свои знания и навыки в этой захватывающей и динамичной отрасли.

А. К. Черкасов, Е. В. Комракова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА СТИЛИСТИКИ И СЮЖЕТА 2D-ИГРЫ

2D-графику можно рассматривать как простую и доступную форму искусства. Это относится к созданию изображений или иллюстраций в двух измерениях, как правило, на плоской поверхности, такой как экран или бумага. В IT-индустрии 2D-графика играет важную роль в различных областях, таких как игровой дизайн, анимация и графический дизайн.

При разработке игры, был учтён ряд игровых аспектов: геймплей, художественный стиль, звуковое сопровождение, пользовательский интерфейс, сюжет и история персонажей и т.д. Проработка этих аспектов заключалась в их связывании друг с другом таким образом, чтобы, например, звуковое сопровождение не конфликтовало с тем, что происходит на сцене.

За основу сюжета была взята идея о возвращении в родные места и освобождении этих мест от сил зла, заполонивших все уголки когда-то светлого поместья, в котором главный герой провёл детство. На помощь главному герою приходят его друзья, родные и даже монстры.

Главным двигателем прогресса игрока является небольшой, но проработанный сюжет, на который опирается логика мира, действия внутриигровых персонажей и, в некоторых случаях, логика самого игрока, принимающего на себя роль главного героя, живущего в этом мире. Во время создания сюжета или так называемого «бэкграунда» мира необходимо было придерживаться основных принципов режиссирования, чтобы избежать появления в сюжете скучных или откровенно неинтересных моментов, повторяющихся историй или сцен, а

также «лишних» персонажей, судьба которых игрокам бывает не интересна, что идет вразрез с авторскими ожиданиями.

Примером хорошего сюжета может быть не только гигантские миры, но и добротные продуманные локальные события, захватывающие лишь определенную группу персонажей и местность, что и было продемонстрировано во время разработки игры.

В результате проработки всех сюжетных и игровых аспектов был описан полноценный игровой сюжет, бэкграунд мира, а также характеры неигровых персонажей, встречающихся с игроком по мере игры. Стиль разработанной игры вышел ярким и запоминающимся, а сюжет – небанальным и затягивающим, как и ожидалось.

Д. Г. Шумилов, Е. В. Комракова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ДЛЯ IOS И ANDROID

Для разработки мобильных приложений под каждую из существующих платформ существуют средства, представленные разработчиками данной платформы:

- *Xcode* – официальная среда разработки для *iOS*, которая включает в себя множество инструментов для разработки приложений,
- *Android Studio* – официальная среда разработки для *Android*, которая предлагает множество инструментов для разработки, включая интегрированную среду разработки (*IDE*).

Каждое из представленных выше средств обладает рядом своих преимуществ, но также у каждой есть один недостаток: для разработки одного приложения для двух систем необходимы разные специалисты, из-за различия технологий и языков, разработка занимает больше времени и требует больших затрат заказчика.

Для решения данной проблемы существуют решения, которые позволяют разрабатывать приложение под одну кодовую базу и одним пользовательским интерфейсом:

- *React Native* – фреймворк для разработки кроссплатформенных мобильных приложений, позволяющий разрабатывать приложения для *iOS* и *Android* используя *JavaScript* и *React*;