

танный веб-сайт может быть использован в ситуациях, когда необходимо узнать подробную информацию о данном виде спорта, атлетах, представляющих нашу страну на мировой арене, календарь ближайших соревнований, изучить правила и основные документы, а также актуальные новости, относящиеся к этому виду спорта.

### **Литература**

- 1 Фрейн, Б. HTML5 и CSS3. Разработка сайтов для любых браузеров и любых устройств / 2-е изд. – СПб. : Питер, 2017. – 272 с.
- 2 Фельке-Моррис, Т. Большая книга веб-дизайна / Терри Фельке-Моррис; пер. с англ. Н. А. Райтмана. – М. : Эксмо, 2012. – 608 с.

**А. А. Близнец**

*(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)*

## **РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ В ЖАНРЕ ПОШАГОВАЯ-ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В СРЕДЕ UNITY**

Unity – среда разработки, предназначенная для создания разнообразных 2D и 3D видеоигр, визуализаций, симуляций и других интерактивных приложений. Unity поддерживает различные платформы, включая компьютеры, мобильные устройства и игровые консоли.

Данная среда разработки предоставляет мощный набор инструментов для создания игр, включая графический редактор, систему физики, анимации, возможность писать программные сценарии на языке C# и другие функциональные возможности.

Жанр пошаговых стратегий в компьютерных играх представляет собой категорию игр, в которых игровой процесс развивается последовательными ходами или действиями игрока. Пошаговые стратегии по-прежнему имеют свою постоянную аудиторию.

Игровое приложение разработано для персональных компьютеров с операционной системой Windows. В игровом приложении используется 3D графика и движок Unity, также приложение предназначено для одного пользователя.

Игровой процесс заключается в поочередных тактических ходах игрока, игрок контролирует, какие действия будут выполнять его главный герой и неограниченное количество дополнительных персонажей. Игрок может перемещать всех своих персонажей по игровому

полю и выполнять ряд predetermined действий для каждого отдельного типа персонажей. Персонажи игрока и противника (ИИ) ходят по очереди, расходуя на различные действия ограниченное количество очков. В процессе игры происходят столкновения с персонажами под управлением искусственного интеллекта, который определяет набор оптимальных ходов для своих персонажей. Цель игрока уничтожить вражеского героя и защитить собственного.

Основные отличия заключаются в отсутствии фиксированного размера боевых отрядов, в возможности создавать укрепления и другие строения различной специфики в пошаговом режиме, а также в смешении элементов поджанра тактических стратегий, таких как: тактический-варгейм и ролевая пошаговая стратегия.

**А. В. Бойко, И. А. Бойко**  
(БрГТУ, Брест)

## **МАКЕТИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ ОКОННЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ**

В работе в качестве объекта для изучения рассмотрены результаты анализа автоматизируемой предметной области [1], выполненного на базе объектной парадигмы, в части их полноты и достаточности для построения макетов проектов – действующих прототипов оконных приложений.

Соответственно подход к макетированию основывается на применении формализованных в терминах языка моделирования UML результатов объектно-ориентированного анализа [2], типовых каркасов проектов оконных событийных приложений, правил модификации указанных шаблонов по результатам анализа.

Акцент сделан на отработке правил, процедур генерации моделей. В качестве минимально необходимого источника проектной информации рассмотрены диаграммы прецедентов UML, дополненные описанием иерархии окон пользовательского интерфейса, фрагментами диаграмм видов деятельности и состояний для формализованного представления алгоритмов прецедентов.

Указанное в совокупности отображает заданные сценарии использования приложений.

Задача решена путем формирования правил модификации каркасов и разработки приложения, обеспечивающего: функционирова-