

ражениях и сравнивает предсказанные классы с правильными классами. Точность модели определяется сравнением количества правильных предсказаний с общим количеством тестовых изображений;

5) распознавание символов: после успешного обучения и тестирования модели она может быть использована для распознавания символов на новых, неразмеченных изображениях. Модель выполняет классификацию символов на основе их признаков и возвращает предсказанный класс символа.

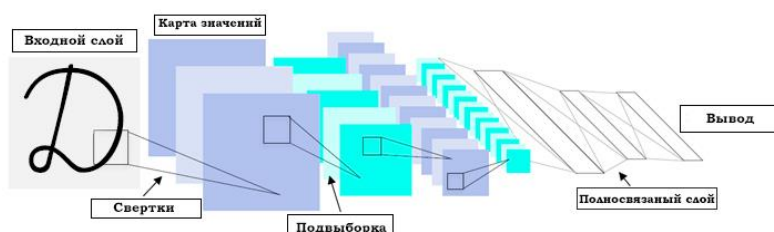


Рисунок 1 – Архитектура нейронной сети для распознавания символов на изображении

Литература

1 Постолиит, А. В. Основы искусственного интеллекта в примерах на Python. Самоучитель. – СПб. : БХВ-Петербург, 2021. – 448 с.

Д. В. Дегтеров

(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

ИГРОВОЕ 2D ПРИЛОЖЕНИЕ „DOUBLE FIGHT“ В ЖАНРЕ «ЭКШЕН-ПЛАТФОРМЕР» С ЭЛЕМЕНТАМИ ФАЙТИНГА И ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДВИЖКА UNITY

В данной работе рассматривается разработка игрового приложения, сочетающего в себе элементы экшен-платформера и файтинга. Игра предназначена для двух игроков, которые могут управлять персонажами на одном устройстве. В работе используется среда разработки *Unity*, позволяющая создавать игры с высоким качеством графики и динамикой.

Одним из ключевых аспектов игры является использование смешанных боевых стилей, что позволяет игрокам экспериментировать с различными стратегиями и тактиками. Динамические сценарии создают разнообразные игровые ситуации, что делает игровой процесс более интересным и непредсказуемым. Работа над игровым

окружением, включая создание уровней и объектов, а также реализация физики и взаимодействия объектов, была выполнена с использованием компонентов *Unity*, таких как *Transform*, *Collider* и *RigidBody*. Игровые персонажи обладают уникальными боевыми стилями и навыками, что позволяет каждому игроку внести свой вклад в общее игровое пространство. Для улучшения игрового процесса реализованы различные бонусы и усилители, которые могут быть подняты игроками в процессе игры.

Основные отличия приложения от аналогов [1] следующие: 1) наличие в игре смешанных боевых стилей; 2) большое количество разнообразного оружия; 3) наличие нескольких карт со своими уникальными игровыми особенностями; 4) игра разрабатывается в формате *2D*, в отличие от прототипов, сделанных в *3D* стилистике.

Литература

1 Создание 2D-игры. Руководство Unity на Русском [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://unityhub.ru/manual/Quickstart2DCreate>. – Дата доступа: 19.02.2024.

С. В. Деренок, Е. М. Березовская
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ВЕБ-СЕРВИСА „TASK MANAGER“

В настоящее время человек сильно загружен разнообразной информацией, которая, в своём большинстве, является важной и требует того, чтобы её не забыть. Поскольку людям периодически надо расслабиться и не содержать у себя в голове большое количество задач, было решено написать приложение в виде сайта, пользуясь которым пользователь сможет облегчить свою жизнь.

Разработанный веб-сайт „Task Manager“ предоставляет пользователям возможность упростить себе жизнь, храня все важные моменты в своих заметках, быстро их фиксировать и сортировать. Основной функцией веб-сайта является возможность вспомнить свои идеи, факты, теории, планы и т.д. Веб-сайт выполняет следующие функции: добавление, удаление и редактирование заметок; разделение задач на активные, выполненные и все задачи. При добавлении своей задачи присутствует функция добавления её по-