

ского ядра, характеристик конкурентной выдачи приводит к заметному приросту числа пользователей, подъему позиций сайта в среднем на 15–16%. Дальнейшие мероприятия, повышение «юзабилити» обеспечивают рост конверсии до 14–15%, снижение отказов до 1–2%. Это закладывает базу дальнейшего роста посещений, подъема позиций сайта с увеличением срока его использования особенно в начальный период эксплуатации. Приведенные результаты подтверждаются «выгрузками» из сервис-аналитики в разрезе наиболее используемых ПС.

Литература

1 Энж, Э. SEO – Искусство раскрутки сайтов / Э. Энж, С. Спенсер, Дж. Стрикчиола. – БХВ-Петербург, 2017. – 812 с.

2 Технологии оптимизации и продвижения сайтов в поисковых системах [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <http://webcomme.ru/seo/seo-tehnologies-articles.html>. – Дата доступа: 11.01.2020.

Н. В. Алексеенкова, Е. В. Комракова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

СОЗДАНИЕ ГОЛОВОЛОМКИ «CRUSH» НА UNITY

Научно-технический прогресс, заработавший к концу XX в. небывалую популярность, послужил причиной появления такого чуда современности как компьютер и компьютерные технологии. На данный момент компьютерные технологии достигли такого уровня, что позволяет любим пользователям, используя конкретный игровой движок, разрабатывать самим довольно реалистичные игры с хорошим графическим и звуковым оформлением [1].

Прежде всего игра, о которой пойдет речь далее разработана на самом популярном игровом движке Unity. Unity – межплатформенная среда разработки компьютерных игр. С помощью Unity можно создавать приложения, работающие под более чем 20 различными операционными системами.

Сама игра представляет из себя аналог игр типа «3 в ряд». Целью данной игры является перемещение игровых элементов до тех пор, пока три одинаковых элемента не окажутся на одной линии. Когда это происходит, данные элементы исчезают, а на их месте появляются другие. Игрок при этом набирает очки.

Изначально концепция игры выглядит следующим образом: данная игра представляет собой жанр Головоломки (англ. Puzzle) – класс компьютерных игр, целью которых является решение логических задач, требующих от игрока задействования стратегии, логики и интуиции. Игра написана на языке программирования C#, с использованием различных библиотек, поддерживаемых самой средой разработки Unity. Вся графика, фоны и спрайты были нарисованы вручную и, впоследствии, использованы в разработке данной игры.

В заключении можно сказать, что на сегодняшний день с развитием компьютерных технологий, качество компьютерных игр значительно выросло. Теперь невозможно отличить реальность от спецэффектов. Также почти каждый может создать свою собственную игру, а затем продать её, получив при этом реальные деньги или же работу в крупной компании своей мечты по разработке игр.

Литература

1 OpenGL Programming Guide. 8th ed.: The Official Guide to Learning OpenGL, Version 4.3 / D. Shreiner [et al.]. – NJ: Addison-Wesley, 2013. – 984 p.

В. А. Андреев, Е. А. Ружицкая
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИАРЕНДНОСТИ БАЗЫ ДАННЫХ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ERP-СИСТЕМЫ ДЛЯ АВТОМОЕК

Мультиарендная (*multitenancy*) архитектура приложения в категории баз данных подразумевает, что при использовании одного приложения существует несколько различных наборов данных для различных наборов клиентов. Данная архитектура противопоставляется архитектуре множественных экземпляров (*multiinstance*). Мультиарендность позволяет экономить на масштабах: экземпляр приложения обычно берёт на себя определённую долю памяти и вычислительных расходов, которые могут быть существенными при умножении на большое количество клиентов.

При разработке ERP-системы для автомоек данный подход позволяет гибко разделять данные на уровне организаций, включающих в себя набор моек, так и между самими мойками.