

Добавление дополнительного слоя шифрования для конфиденциальных данных до их передачи – тоже хороший метод, но это работает только в том случае, если получатель уже имеет ключ шифрования, который вы используете.

Важно также разграничение прав пользователей. Работать под административными правами нежелательно – при этом любой запущенный пользователем троян получает полную власть над системой. Пользователь с ограниченными правами имеет гораздо меньше возможностей что-то испортить, хотя все пользовательские данные могут быть и стёрты. На данный момент необходимость защиты конфиденциальных данных очень высока и кибератаки могут нанести огромный ущерб как интеллектуальной и финансовой собственности, так и физической собственности. Поэтому необходимо продумывать новые стратегии и методы защиты данных.

При проектировании защиты от атак типа «Men-in-the-middle» использовались способы: настройка ACL списка на определённые MAC-адреса; установка сложного пароля; установка плагинов HTTPS Everywhere и ForceTLS.

**А. Г. Гончар, Е. В. Комракова**  
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

## **СОЗДАНИЕ 2D-ИГРЫ «LAST RAY OF HOPE» НА UNITY**

Unity является кросс-платформенным движком для разработки игр и приложений. С помощью данного программного обеспечения можно разрабатывать игровые приложения не только для персональных компьютеров, но и для мобильных устройств, игровых приставок и других платформ [1].

Была разработана 2D-игра в жанре «платформер» под названием «Last Ray Of Hope». Основными механиками игры являются передвижение по уровням, прыжки по платформам, телепортация с помощью специальных блоков, сбор монет, убийство противников, нахождение ключей, необходимых для переходов на новый уровень.

Перед разработкой игрового приложения были подготовлены важные игровые ресурсы, такие как фоновая музыка, звуковые эффекты, изображения, называемые «спрайтами».

Работа над проектом была начата с создания игрового поля и сущностей игровых объектов, которые будут расположены на нем: игрок, противники, монеты, ловушки (шипы, лавовые ямы), земля, ключи, двери. После создания объектов были написаны скрипты для их взаимодействия между собой и с игровым полем.

Противники в данной игре многочисленны и разнообразны. Каждый имеет свою манеру поведения. Для их уничтожения необходимо совершать прыжки на головы врагов. Враги могут отнимать очки здоровья в игрока. При путешествии по уровню необходимо избегать различных ловушек и опасностей, таких как лавовая яма, падение с большой высоты, шипы. При попадании в такого рода ловушки, очки здоровья отнимаются все сразу и уровень необходимо начинать заново.

Финальной частью разработки игрового приложения было тестирование и отладка ошибок, которые могли возникнуть на этапе написания скриптов.

Таким образом, в ходе проделанной работы было создано игровое приложение в жанре «платформер».

### **Литература**

1 Хокинг, Д. Unity в действии. Мультиплатформенная разработка на C# / Д. Хокинг. – СПб.: Питер, 2018. – 336 с.

**А. С. Гончаров**

*(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)*

## **РАЗРАБОТКА МОДЕЛИ ДЛЯ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «МУЗЕЙ ГГУ ИМЕНИ ФРАНЦИСКА СКОРИНЫ» НА ПЛАТФОРМЕ ANDROID**

В современном мире мобильные и прочие портативные устройства распространены по всему миру и есть почти у каждого человека за малым исключением. Однако, не все имеют возможность посетить музеи или выставки в связи с различными причинами. К тому же, музеям стоит становиться ещё интереснее и привлекательнее не только своей информацией, но и внешним. В современном мире для достижения подобных целей на помощь приходят новые технологии. Эти технологии для обычного потребителя могут выступать как способ увлекательного и необычного доступа к историческому наследию. В