

и оптимизация, в результате этих действий были успешно устранены основные недостатки.

Для приложения был создан простой и понятный интерфейс, позволяющий пользователю полностью сосредоточиться на игровом процессе. Игровое приложение было протестировано на платформах: Web Player, PC, Android, Windows Phone 8. Оно одинаково успешно работало на всех этих платформах. Таким образом, было создано трехмерное мульти платформенное игровое приложение.

Д.В. Жаворонков (УО «ГГТУ им. П. О. Сухого»)
Науч. рук. **И.А. Мурашко**, д-р техн. наук, профессор

МЕТОДИКА ХРАНЕНИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ КАРТЫ ПОМЕЩЕНИЯ НА ПРИМЕРЕ КАФЕДРЫ «ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»

Системы глобального позиционирования позволяют определять местоположение по известным координатам. Для позиционирования внутри помещений используется система локального *Wi-Fi* позиционирования. В связи с этим появляется вопрос, каким образом хранить карту помещения.

Помещение преимущественно состоит комнат, связанных между собой. Комнаты зачастую имеют прямоугольную форму, комнаты со сложной архитектурой, могут быть разбиты на несколько простых. Данные о комнатах удобно хранить в базе данных. Пример способа хранения комнат в базе данных представлен на рисунке 1.

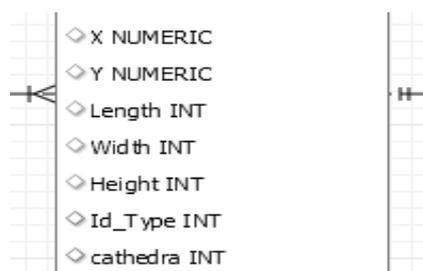


Рисунок 1 – Схема хранения комнат в базе данных

Для отображения графической информации используется векторная графика. Причины ее использования заключаются в ее легкости, мобильности и скоростью обработки. Кроме того, векторная графика хорошо масштабируема, что позволяет адаптироваться к экрану устройства.