

ния, используемые в индустрии онлайн-доставки, а основной фокус проекта посвящен проверке того, как база данных MS SQL обеспечивает масштабируемость приложения и защиту пользовательских данных. В результате исследования были выявлены методы, обеспечивающие безопасное хранение и передачу данных заказов и платежной информации, создана эффективная база данных, обеспечивающая масштабируемость; разработаны удобные пользовательские интерфейсы для покупателей, ресторанов и курьеров; реализована функционально насыщенная серверная часть, обеспечивающая надежное взаимодействие между пользователями.

В приложении Dostavochka предусмотрены три основные роли пользователей: покупатель, ресторан и курьер, каждая из которых обладает уникальными возможностями и интерфейсом. В результате создан прототип приложения доставки еды на платформе ASP.NET, позволяющий покупателям быстро и удобно заказывать еду, ресторанам управлять заказами, а курьерам эффективно выполнять доставки.

М. В. Ешман

(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА СЕТЕВОГО ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ В ЖАНРЕ ROGUELIKE С ПРОЦЕДУРНО-ГЕНЕРИРУЕМЫМ ОКРУЖЕНИЕМ

Процедурная генерация – это метод создания контента с использованием алгоритмов, который позволяет создавать разнообразные и уникальные элементы игры без необходимости ручной работы над каждой деталью. Эта технология получила широкое распространение в жанре *roguelike*, где ключевую роль играют исследование, неожиданность и высокая реиграбельность. Процедурная генерация позволяет создавать динамическое окружение, которое меняется от одной игровой сессии к другой, обеспечивая уникальный опыт для каждого игрока. Исторически этот подход начал активно применяться в 1980-х годах, начиная с таких игр, как *Rogue*, которая задала стандарты для жанра. Преимущества процедурной генерации включают экономию ресурсов разработчиков, создание непредсказуемого игрового процесса и стимул для игроков возвращаться к игре снова и снова.

Для создания игры использовался игровой движок *Unity*. В проекте сочетаются элементы исследования, выживания и хоррора, что создает напряжённую и увлекательную атмосферу. Игрокам предстоит исследовать постоянно меняющийся мир, где каждая новая локация предлагает уникальные испытания и возможности. События игры разворачиваются в 2384 году, в альтернативной реальности, где космические перелеты стали обыденностью. Игрок играет за работника безымянной Компании, которая занимается сбором металлолома в самых удалённых уголках космоса. Однако за этим простым занятием скрывается мрачная тайна: Компания использует соборанный хлам для кормления гигантского чудовища, способного уничтожать целые планеты. Герой, изучая записи на терминалах и оставленные заметки некоего Аскеладда, узнаёт о странных событиях, происходивших с 1971 года, и начинает понимать, что его работа связана с чем-то зловещим. Игрокам предстоит не только выполнять задания Компании, но и раскрыть её истинные цели, выживая в условиях постоянных угроз и загадок.

Данная игра поможет игрокам развить навыки исследования, выживания и работы в команде в постоянно меняющихся условиях. Благодаря процедурной генерации окружения, игроки оказываются в нестабильной и непредсказуемой среде, что требует от них быстрой адаптации и стратегического мышления. Кроме того, многопользовательский аспект игры способствует развитию навыков командной работы.

Л. В. Жиренкова, Е. В. Комракова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МИНИ-ИГР ДЛЯ ПОДДЕРЖАНИЯ ИНТЕРЕСА К ИГРЕ

Мобильные игры, ориентированные на вовлечение пользователей, занимают значительное место в игровой индустрии. Для поддержания интереса к играм используются мини-игры, позволяющие игроку зарабатывать внутриигровую валюту.

Для поддержания интереса игроков „Amicus“ предлагает разнообразные мини-игры, позволяющие зарабатывать внутриигровую