

Игровое приложение представляет собой виртуальную кухню, на которой перемещаются два игровых персонажа, которые должны готовить блюда исходя из выданного заказа. Блюда имеют свой состав из ингредиентов, некоторые из которых можно жарить, варить или нарезать. Каждым персонажем управляет игрок по средствам клавиатуры, они могут брать, выбрасывать и обрабатывать продукты. В игровом приложении взаимодействие осуществляется между сервером и клиентом. Сервер отвечает за создание игровой комнаты и ожидание подключения клиента, в то время как клиент выполняет задачу подключения к уже созданной комнате на сервере.

В качестве языка программирования для разработки основной части игрового приложения был выбран JavaScript. JavaScript является широко используемым языком программирования, особенно в контексте веб-разработки, и обладает множеством библиотек и фреймворков, которые могут быть использованы для разработки игровых приложений. Он предоставляет удобный и гибкий синтаксис, а также поддерживает асинхронное программирование, что может быть полезным при создании интерактивных и отзывчивых игровых интерфейсов.

Three.js – это библиотека для создания и отображения трехмерной графики в веб-браузере с использованием WebGL. Библиотека предоставляет широкий набор инструментов для работы с 3D-объектами, освещением, текстурами и анимацией [1].

Литература

1 Документация Three.js [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://threejs.org/docs/index.html#manual/en/introduction>. – Дата доступа: 20.01.2025.

Д. В. Курьянович, Е. В. Комракова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ „DUNGEONS & DRAGONS“

Многопользовательское приложение для проведения настольной ролевой игры „*Dungeons & Dragons*“, разработанное на игровом движ-

ке *Unity*, представляет собой цифровую платформу, которая объединяет игроков и мастера в одном виртуальном пространстве, сохраняя ключевые аспекты и атмосферу оригинальной игры. Основной целью проекта стало создание удобного и интуитивно понятного инструмента для организации и проведения кампаний в формате онлайн.

Для обеспечения стабильного многопользовательского взаимодействия приложение использует сетевой фреймворк *Photon PUN*, который синхронизирует действия игроков в реальном времени. Это касается как перемещения по карте, так и бросков кубиков, взаимодействия с персонажами и объектами игрового мира. Проект разрабатывался с использованием языка программирования *C#* и графического редактора *Adobe Photoshop*, для создания оригинальных текстур и интерфейсов.

Интерфейс приложения разработан с учётом потребностей как игроков, так и мастеров. В нём предусмотрены такие элементы, как редактирование и визуализация карт, броски кубов, заполняемые листы персонажей, инвентарь, журнал приключений и система чата. Важной частью приложения является интеграция игровых механик „*D&D*“, включая автоматизированный расчёт бросков кубиков, проверок характеристик, урона и других параметров, что значительно упрощает игровой процесс и позволяет сосредоточиться на повествовании и взаимодействии с игроками.

Данное приложение демонстрирует, как современные технологии могут расширить возможности настольных игр, делая их доступными для игроков по всему миру. Оно упрощает процесс подготовки кампаний, предоставляет удобные инструменты для мастера и игроков и сохраняет дух оригинальной игры. Такой проект способен стать полезным как для опытных игроков, так и для новичков, только начинающих своё путешествие в мир ролевых игр.

К. М. Медведь

(ГрГУ имени Янки Купалы, Гродно)

ОПИСАНИЕ РОЛЕЙ ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ TRAVEL APP

Разрабатываемое веб-приложение *Travel App*, предлагает пользователям посещение различных достопримечательностей запраши-