

стратегически, чтобы создать вызов игроку, а столкновение с ними приводит к потере прогресса. Система подсчета очков основана на сборе предметов и успешном прохождении препятствий.

М. А. Щербенко, Л. К. Титова
(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

СИСТЕМА СМЕНЫ ПЕРСОНАЖА В ИГРЕ ЖАНРА 2D-ПЛАТФОРМЕР

Смена персонажа является одной из ключевых механик в 2D-платформерах, позволяя игроку адаптироваться к разным игровым ситуациям. Эта механика делает игровой процесс более вариативным, добавляет стратегические элементы и повышает уровень вовлеченности. В игре смена персонажа реализована как важный элемент геймплея, предоставляя игроку возможность переключаться между разными героями, каждый из которых обладает уникальными способностями.

Существует несколько основных подходов к смене персонажа. Один из наиболее распространенных способов – мгновенное переключение, когда игрок в любой момент может сменить активного персонажа. Это позволяет использовать разные умения в зависимости от возникающих препятствий и задач. Другой способ – смена через чекпоинты, когда игроку необходимо достичь определенного места на уровне, чтобы получить возможность переключиться.

Для успешной реализации данной механики важно грамотно распределить способности персонажей, чтобы каждый из них имел свое назначение и был полезен в разных игровых условиях.

Смена персонажей влияет на динамику и сложность игры, добавляя элементы головоломки и повышая реиграбельность. Игрок вынужден анализировать окружение, учитывать особенности персонажей и принимать решения, какие способности использовать в конкретной ситуации. Это делает игровой процесс увлекательным и разнообразным, создавая новые вызовы и стимулируя изучение игровых механик.

В платформере механика смены персонажа является одним из центральных элементов, позволяя игроку взаимодействовать с окружением разными способами. Это делает игру не только динамичной, но и интеллектуально насыщенной, требующей от игрока не только реакции,

но и стратегического мышления. Таким образом, реализация системы смены персонажа является важным аспектом игрового дизайна, который помогает создавать глубокий и увлекательный игровой процесс.

T. N. Kasela

(Yanka Kupala State University of Grodno, Belarus)

ONLINE SHOP DEVELOPMENT USING ASP .NET PLATFORM

Основная цель веб-приложения – позволить пользователям создавать, управлять и публиковать объявления. Чтобы опубликовать объявление, пользователи должны подписаться на сервис, а Stripe будет обрабатывать платежи за подписку.

Frontend part includes HTML, CSS, Bootstrap 5 and JavaScript. JavaScript is used for the client-side validation for forms to ensure data integrity, the interactive elements like modals, tooltips, and dynamic content updates and AJAX calls to communicate with the backend without reloading the page.

Backend is implemented with ASP.NET Core. According the topic of project next models are created: user, advertisement and subscription. User represents user data including username, email, hashed password, and subscription status. Advertisement represents advertisement data including title, description, images, and publication status. Subscription represents subscription details including plan type, payment status, and expiration date.

Advertisement management includes: submission, editing, deletion, and publication. More over in the application

Payment Integration uses Stripe API, Stripe Checkout, Webhooks and Stripe Dashboard. Stripe API is used to handle payments and manage subscriptions. Stripe Checkout is a secure and customizable payment form hosted by Stripe. Webhooks receive real-time notifications from Stripe about payment events. Stripe Dashboard manages and monitors subscriptions, payments, and customer data.

Payment flow includes subscription plan creation and user subscription. The first defines subscription plans in Stripe and integrates