

УДК 004.9

Студ. О. М. Карпач
Науч. рук. ст. преп. Р. В. Азарчик
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНА И РАЗРАБОТКИ ИГРОВОГО ПОРТАЛА «ТАЙНЫ ЗАБЫТОГО ОСТРОВА»

Игровой портал «Тайны забытого острова» посвящён игре и предназначен для получения более детальной информации о ней, общения пользователей и разработчиков, а так же прохождения захватывающих миссий (рисунок 1).

Данный продукт разрабатывался для облегчения популяризации приложения посредством быстрого добавления новых статей, реализации пользовательского кабинета, а также организации браузерного веб-приложения с удобным интерфейсом и захватывающей игровой реальностью.

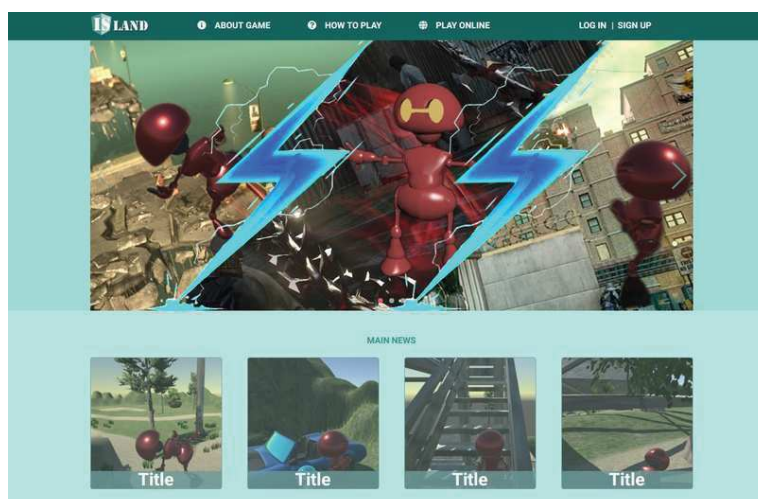


Рисунок 1– Игровой портал «Тайны забытого острова»

Была поставлена задача организации игрового портала, вследствие чего было принято решение составления плана работ:

- организация базы данных;
- написания WEB API сервера;
- разработка swagger-документации;
- создание прототипа;
- разработку клиента с помощью фреймворка Angular7.

Для организации базы данных была использована свободная, объектно-реляционная система управления базами данных – PostgreSQL.

Для реализации WEB API сервера была выбрана программная платформа, основанная на движке V8 – Node.js. Пакетная система, ко-

торая называется – NPM и является самой большой в мире экосистемой библиотек с открытым исходным кодом.

Для интеграции данного ресурса с другими игровыми платформами в будущем, а так же для тестирования имеющихся API маршрутов и серверной валидации, использовалась технология – Swagger (рисунок 2).

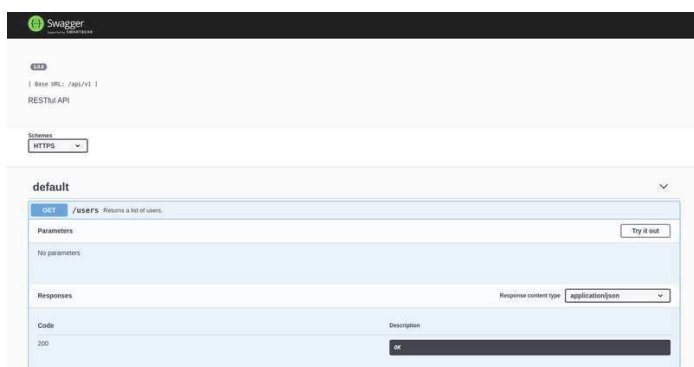


Рисунок 2– Панель управления маршрутами «Swagger»

Добавление новостей реализовано при помощи системы управления контентом.

Для разработки дизайна было проанализировано несколько существующих веб-ресурсов.

Для описания стилей было принято решение использовать технологию SASS, которая значительно упрощает написание CSS-стилей, являющихся основой и главной составляющей практически каждого игрового портала и сайта в целом (рисунок 3).

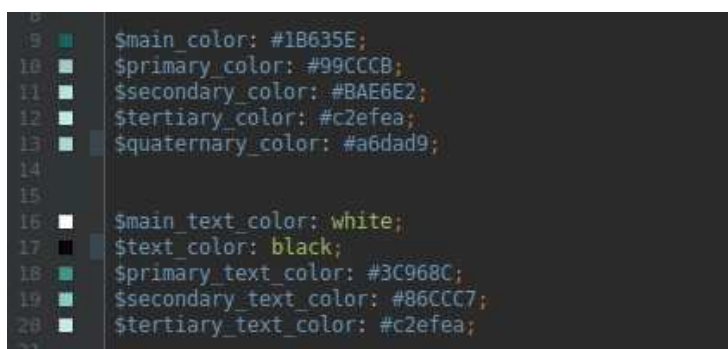


Рисунок 3– Структура кода «SASS»

Для реализации клиента использовался фреймворк – Angular7, который является одним из самых популярных фреймворков при разработке профессиональных веб-приложений (рисунок 4). Именно этот фреймворк позволяет реализовывать “SinglePage” приложения, особенностью которых является однократная загрузка компонентов при перманентной подгрузке необходимого контента [1].

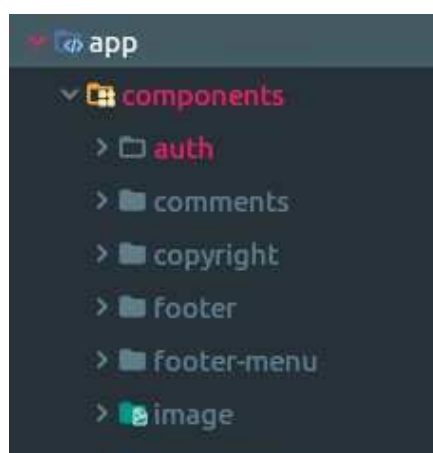


Рисунок 4– Компоненты SinglePageApplications

Для создания цветового оформления игрового портала (рисунок 5). Был использован онлайн генератор цветовых гамм при помощи родительского цвета (#BAE6E1).

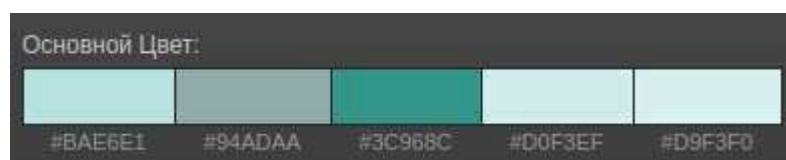


Рисунок 5–Цветовое оформление веб-ресурса

Таким образом, использование данного игрового портала позволит создать хорошую платформу для общения пользователей, разработчиков и администрации сайта. Решит вопрос с доступностью приложения с разных устройств, а так же предоставит хороший функционал как пользователям, так и администрации данного игрового портала.

ЛИТЕРАТУРА

1. Руководство по Angular 7[Электронный ресурс] / Сайт METANIT. –2012–2019. – Режим доступа: <http://metanit.com/web/angular2>.– Дата доступа: 11.04.2019.