

3. Flutter документация [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.flutter.dev/> – Дата доступа: 15.04.2022.

4. Трехуровневая архитектура [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/ТрехуровневаяАрхитектура> – Дата доступа: 15.04.2022

УДК [004.42+338.48]

Студ. К.Д. Якубенко  
Науч. рук. доц. А.И. Парамонов  
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

### **МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «КВЕСТ-ИГРА ПУТЕВОДИТЕЛЬ»**

В современном мире для каждого государства одним из важных вопросов является сохранение и увеличение историко-культурного наследия страны. Для Республики Беларусь это также является важным аспектом национального единства и белорусской государственности, играет важную роль в развитии гражданственности и патриотизма личности. Использование того, что предоставляет нам история нашей страны способствует популяризации и усовершенствованию как регионов, так и государства в целом. Также историческое наследие помогает сформировать национальную самоидентификацию и вызывает чувство гордости за свою родину.

Готовясь к путешествию или прогулке, каждому из нас необходимо что-то, что расскажет, как провести время узнав что-то новое и при этом не заскучав от долгой прогулки по городу и переизбытка исторических фактов. Квест-путеводители – один из видов предоставления такой информации, в какое интересное место сходить, где попробовать вкусную еду в необычном заведении, как прочувствовать атмосферу города и многое другое.

На рынке приложений представлено огромное количество различных путеводителей по Беларуси, однако большая часть из них имеет ряд схожих недостатков, таких как:

- сухие исторические факты;
- сложный для понимания интерфейс;
- отсутствие развлекательной составляющей.

В работе предлагается проект программного средства «Квест-игра путеводитель». Основной целевой аудиторией определены пользователи, которые ведут активный образ жизни, увлекающиеся культурой и путешествиями, а также любящие развлечения.

Основные функциональные возможности приложения: регистрация; авторизация; просмотр «маршрута»; история про каждую локацию

в «маршруте»; задание для прохождения к следующей локации в «маршруте». Дополнительные возможности по сбору статистики в приложении позволят изучить потребности пользователей и их интересы. Программное средство разрабатывается в виде мобильного приложения под устройства Android. Разработка ведется с применением межплатформенной среды разработки Unity [1] в связке с пакетами Adobe Photoshop и Blender [2–3], которые используются для визуализации маршрута и локаций. Непосредственно функционал игры разрабатывается на языке программирования C# с использованием базы данных Firebase [4].

Мобильное приложение «Квест-игра путеводитель» использует актуальные дизайнерские решения, интересную развлекательную составляющую в виде заданий или игр для прохождения к следующей локации, а также обладает максимально дружелюбным и понятным интерфейсом.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Unity 2021 LTS [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://unity.com/ru/releases/2021-lts> – Дата доступа: 18.04.2022
2. Start with Photoshop [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.adobe.com/products/photoshop.html> – Дата доступа: 18.04.2022
3. Использование Blender и Maya с Unity [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://unity.com/ru/how-to/beginner/using-blender-and-maya-unity> – Дата доступа: 18.04.2022
4. Firebase is an app development platform [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://firebase.google.com/> – Дата доступа: 18.04.2022

УДК 004.4

Студ. Т.А. Антонович  
Науч. рук. ст. преп. И.Г. Сухорукова  
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

#### **ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ «МУЗЫКАЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА»**

Сложно представить человека, который не слушает музыку. В настоящее время в большинстве случаев, люди слушают музыку напрямую из интернета, не скачивая её на свои девайсы или на накопители.

Целью проекта является создание платформы, на которой люди смогут слушать музыку, исполнители смогут продвигать свое творчество, а битмейкеры смогут показать своё мастерство.