

Рассмотрим пример реализации работы с VK.арина боте, который был написан на языке программирования Python.

Задача бота понизить загруженность менеджера по продажам, ускорить время реагирования на вопросы пользователя, что позволит удержать его интерес к товару и укорит принятие решения о покупке. Разработанный бот способен отвечать не основные наиболее часто задаваемые вопросы. Примеры работы бота показаны на рисунке 2.

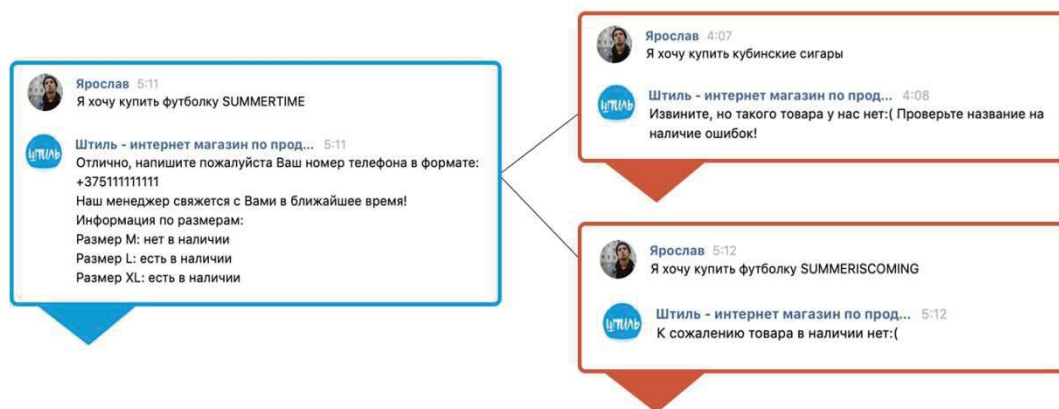


Рисунок 2 – Пример работы бота

Также был разработан парсер для отслеживания вирусного контента у конкурентов, который можно использовать в своем продукте для привлечения нового трафика. В итоге получен функционирующий интернет-магазин с уникальным дизайном, каталогом товаров, возможностью консультирования с помощью бота, а также парсер для анализа контента конкурентов.

УДК 004.9, 004.438

Студ. Ю. Н. Ратайко
Науч. рук. доц. О. А. Новосельская
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

ИГРОВОЙ ПОРТАЛ «THE SECRET OF THE PAST»

Игровая индустрия меняется каждый год. Стремительно развивается, осваивает новые просторы и пытается перепрыгнуть через саму себя в своём стремлении создать что-то новое и уникальное, потрясти попробовавших всё игроков[1].

Цель проекта в том, чтобы создать игру, которая будет удивлять своей реалистичной графикой, чтобы игроку хотелось просто побегать и понаблюдать за фантастическим миром. Чтобы сюжет заинтересовал пользователя и побудил его скачать игру, а после прохождения оставил эмоции и вопросы, которые ещё какое-то время не будут давать покоя.

Игра «The secret of the past» обладает рядом достоинств:

- игра обладает захватывающим и уникальным сюжетом;
- управление организовано от третьего лица;
- игра фэнтези, а не боевик, что очень редко встречается на рынке;
- красивое музыкальное и звуковое сопровождение;
- анимация и эффекты.

Для оформления сцены были созданы модели архитектуры, подобраны модели растений, окружающей среды, была создана поверхность воды, небо, освещение, различные системы частиц: огонь, туман, свечения (рисунок 1).



Рисунок 1 – Пример использования системы частиц

Из всего вышперечисленного было составлена композиция, которая составляет активную зону, где игрок может ходить, и фоновую зону (рисунок 2). Сцена разрабатывалась с учётом того, что на ней живут и люди, и драконы, поэтому мы видим, как и массивные стены и камни, так и обычные дома.



Рисунок 2 – Скриншот сцены 1

Перед разработкой проекта была спроектирована логика игры «The secret of the past» (рисунок 3).

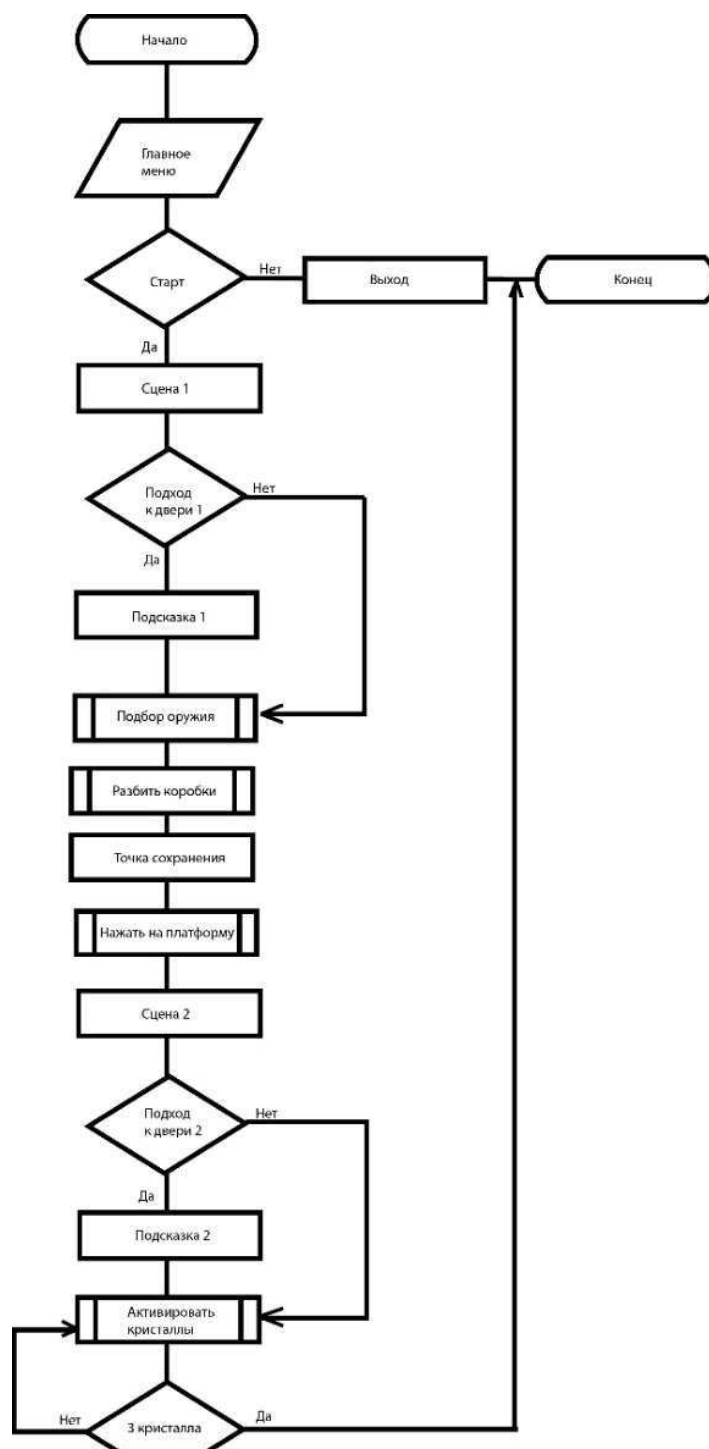


Рисунок 3 – Логическая схема игры

Игра разрабатывалась на движке Unity с использованием языка программирования с#. Анимирование персонажей происходило по-кадрово в среде 3dsMAX.

Эффект ветра создавался в Unity с помощью наложения эффектов на каждую двигающуюся от «ветра» модель. Пример представлен на рисунке 4— набор текстур, дающий нам минимальные колыхания.

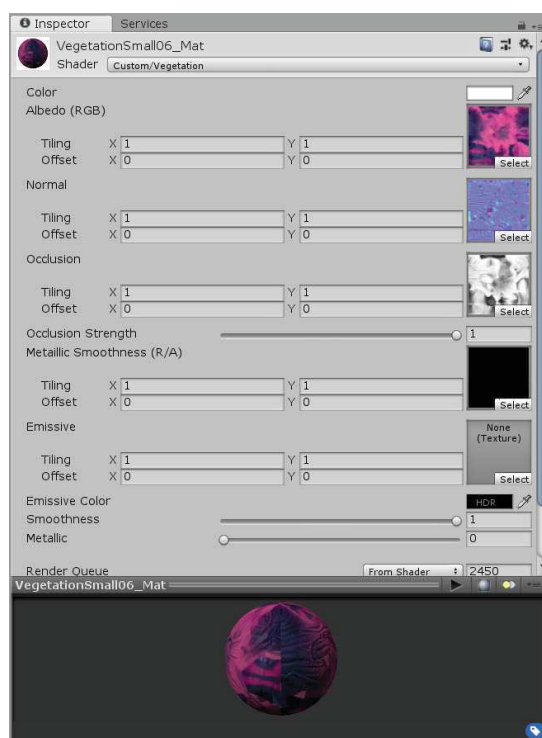


Рисунок 4— Набор текстур для создания эффекта «ветер»

Функции открытия дверей, подбора элементов обрабатываются при событиях OnTriggerEnter, OnCollisionStay, On Trigger Exit и т.д. [2, 3]. Для работы меню были разработаны панели и скрипты, которые висят на панелях, при нажатии на кнопку, мы устанавливаем переменную Visible в true или false для нашей панели. Также на каждой кнопке висит аудиофайл, который запускается при наведении. Громкость звука во всей игре можно регулировать в меню, для этого был создан скрипт на языке c#. К игре разработан свой сайт.

ЛИТЕРАТУРА

1. 13 основных принципов геймплейного дизайна. [Электронный ресурс]. – 2017–2018 – Режим доступа: https://www.gamasutra.com/view/feature/132341/the_13_basic_principles_of_.php. – Дата доступа: 21.04.2019.

2. Guiding Players through Structural Composition Patterns in 3D Adventure Games. [Электронный ресурс]. – 2008–2019 – Режим доступа: http://www.fdg2014.org/papers/fdg2014_paper_35.pdf. – Дата доступа: 18.04.2019.

3. Каталог игр. [Электронный ресурс]. – 2008-2018 – Режим доступа: <https://steamau.com/>. – Дата доступа 19.04.2019.