

вать указанный порт для дальнейшего подключения игроков. Когда в режиме сервера не остается игроков, модуль должен отправить основному серверу запрос на завершение процесса модуля.

Сетевые игровые сессии осуществляются с помощью UNET и основного сервера. Игрок, создающий игровую сессию, отправляет серверу запрос на создание игрового сервера и рассылку уведомлений приглашенным игрокам. Далее при принятии приглашения игроки подключаются к выделенному игровому серверу.

ЛИТЕРАТУРА

1. Asp.NetCore Полное руководство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://metanit.com/sharp/aspnet5>. Дата доступа: 18.04.2020
2. Unity (игровой движок) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Unity_\(игровой_движок\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Unity_(игровой_движок)). Дата доступа: 18.04.2020
3. Что такое SignalR? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://codehint.ru/articles/2013-08-16_introduction_signalr. Дата доступа: 18.04.2020

УДК 557.114:616-006

Студ. Д. И. Новицкий
Науч. рук. ассист. Н.А. Северинчик
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

МУЗЫКАЛЬНЫЙ СТРИМИНГОВЫЙ СЕРВИС

Стриминговые (они же потоковые) сервисы работают по принципу передачи контента от провайдера к пользователю. Весь контент уже загружен на стороннем сервере, конченому пользователю не требуется ничего скачивать для просмотра или прослушивания. Контент транслируется в режиме реального времени, скорость подгрузки напрямую зависит от скорости интернета пользователя. С нынешним даже самым простым интернетом можно без проблем прослушивать музыку и просматривать видео со стриминговых сервисов.

Клиентская часть музыкального стримингового сервиса будет реализована с использованием платформы для разработки веб-приложений Angular[1]. Он поддерживается на разных платформах (веб, мобильные устройства, нативный десктоп), он мощный, современный и у него отличная экосистема.

Серверная часть будет реализована с использованием технологий ASP.NETCore[2] и EntityFrameworkCore. Для хранения данных о

пользователях, музыкантах, альбомах и действиях будет использоваться система управления базами данных MSSql.

Для того что бы загрузить музыкальный альбом в сервис пользователю необходимо будет создать запись исполнителя или выбрать уже существующую. Также для выполнения данных действий пользователю необходимо обладать правами создателя. Настройки прав и ролей производит администратор приложения.

После создание исполнителя и загрузки в его каталог контента, он становится доступен в общей библиотеке, если это позволяют настройки приватности, указанные при создании и настройке. Простые пользователи могут искать, прослушивать, добавлять музыку, альбомы и музыкальные подборки в свою библиотеку.

Все действия пользователя, относящиеся к поиску и прослушиванию музыки логируются, что позволяет в дальнейшем генерировать для него плейлисты с персональными рекомендациями.

Также, на основании пользовательских действий генерируются глобальные плейлисты с самыми прослушиваемыми треками и альбомами для всего сервиса.

Музыкальный плеер приложения использует все мощности HTML5, что позволяет прослушивать музыку в лучшем качестве, управлять порядком ее воспроизведения, громкостью и текущим временем воспроизведения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Angular [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Angular_\(фреймворк\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Angular_(фреймворк)). Дата доступа: 18.04.2020
2. Asp.NetCore Полное руководство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://metanit.com/sharp/asnet5>. Дата доступа: 18.04.2020

УДК 004.45+004.514

Студ. А.А. Рабцевич
Науч. рук. ассист. Д.А. Радиванович
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

РАЗРАБОТКА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ УЧЁТА И РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ОФИСНОЙ ТЕХНИКИ КОМПАНИИ

Цель работы – разработать веб-приложение, которое поможет автоматизировать процессы, связанные с учётом и распределением