

писи на приём. На большинстве сайтов нет возможности входа в личный кабинет, где хранилась бы вся важная информация о записи и была возможность записи онлайн. Личный кабинет позволит изменить или отменить запись онлайн без связи с администратором клиники. Эта опция добавлена на веб-сайт. Для записи на прием необходимо авторизоваться. В личном кабинете, нажав на кнопку «Записаться на приём», можно открыть форму записи, где необходимо выбрать услуги и специалиста из выпадающего меню. Желаемую дату записи пользователь может ввести как вручную, так и воспользоваться виджетом календаря. На выбранную дату выводится доступное время.

Все данные о записи сохраняются в личном кабинете. Там же пользователь может отменить запись на приём. Пример заполненного модального окна приведён на рисунке 2.

Таким образом, на сайте размещается точное расписание приёма врачей и доступные услуги. Пациент выбирает, услугу, врача, дату, время и записывается на приём сам. Администратор видит забронированную запись у себя в расписании. Такой вариант записи гораздо удобнее, чем ожидать обратного звонка, либо записываться по телефону, так как пользователь в любой момент может обратиться к личному кабинету, чтобы не забыть, на какое время он записан, и какой специалист его будет обслуживать.

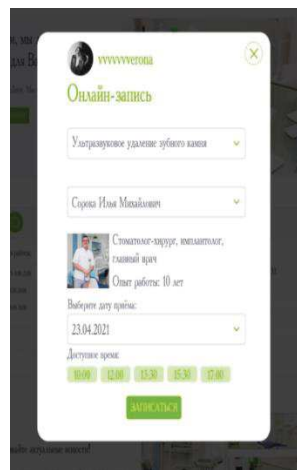


Рисунок 2 – Форма записи на приём

УДК 004.9

Студ. М.В. Лисиков

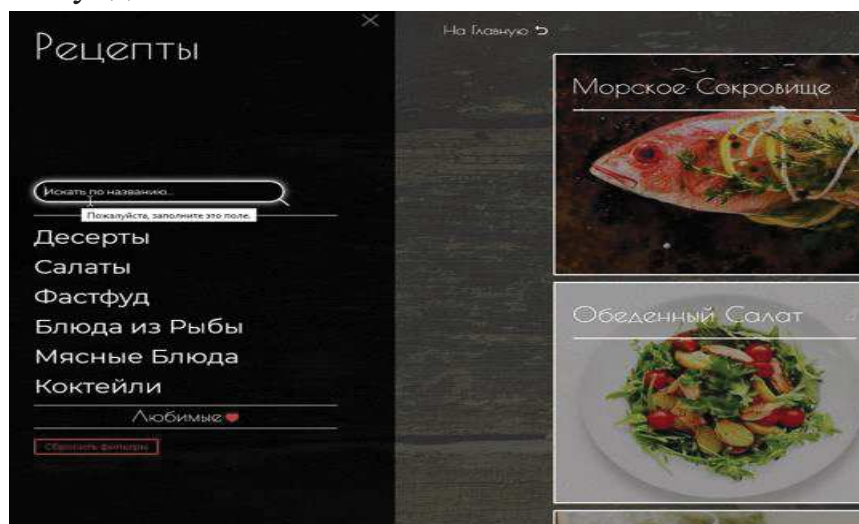
Науч. рук. ст. преп. М.Ф. Кудлацкая  
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

## ПОИСК НА САЙТЕ НА ПРИМЕРЕ КАТАЛОГА РЕЦЕПТОВ «СООК-BOOK»

Поиск на сайте – одна из важнейших составляющих, на которую нужно обращать внимание при разработке сайта. Если сайт наполнен контентом, то обязательно должна быть возможность внутреннего поиска по сайту, особенно если сайт включает каталог. В этом случае удобный, интуитивно понятный, расширенный поиск является важной составляющей каталога. Говоря о типах поиска, в первую очередь

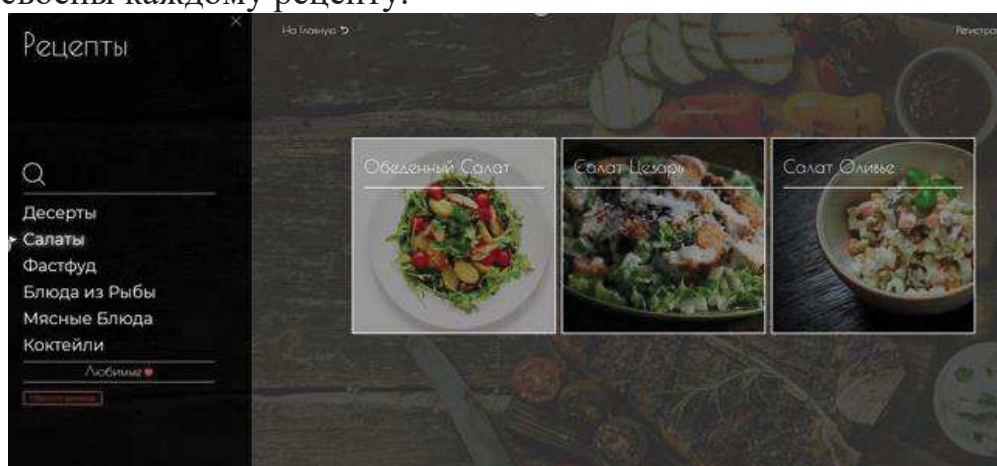
стоит рассмотреть поисковую строку, поскольку она является первой ассоциацией с такой механикой, как поиск на сайте (рисунок 1).

Расположение и внешний вид поисковой строки должны способствовать тому, что пользователь должен иметь возможность найти ее за 1–2 секунды.



**Рисунок 1 – Поисковая строка на сайте Cook-Book**

Также хорошим вариантом будет поиск с помощью фильтрации по категориям. Лучше сразу сузить поле вариантов, чем получить список результатов с огромным количеством товаров из нерелевантных категорий [2]. Фильтрация по категориям на сайте Cook-Book представлена на рисунке 2. Суть данного поиска заключается в создании определенного набора категорий, которые, в свою очередь, будут присвоены каждому рецепту.



**Рисунок 2 – Категории на сайте Cook-Book**

Также стоит помнить об еще одном, не менее полезном варианте поиска – фильтрации по тегам. Почему это так удобно? Во-первых, тегов может быть куда больше, чем категорий. Во-вторых – тегом может быть что угодно, например, ингредиенты в каталоге рецептов (ри-

сунок 3). Поиск по ингредиентам позволяет быть приложению очень гибким для пользователя.

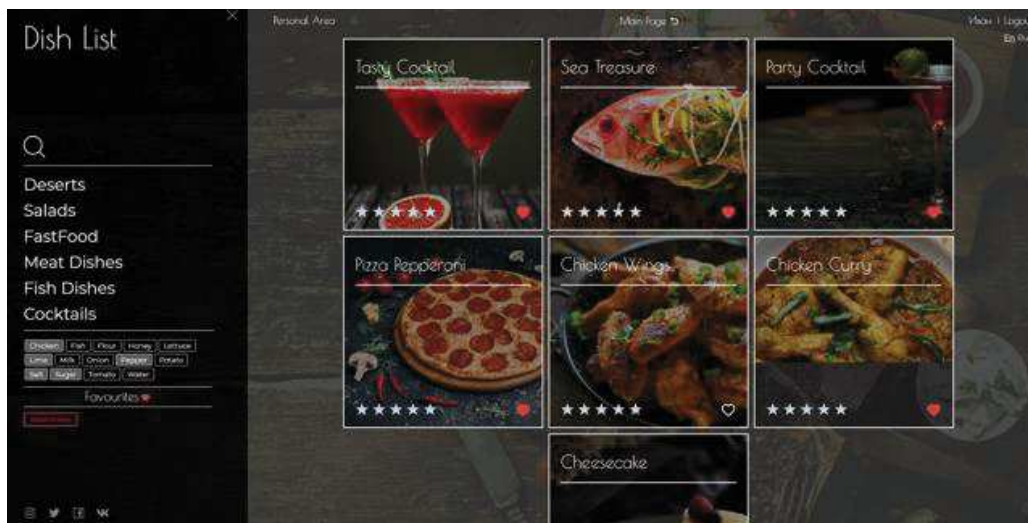


Рисунок 3 – Теги на сайте Cook-Book

Подводя итог, можно сказать, что чем больше механик поиска реализовано на сайте – тем удобнее пользователю будет найти интересующую его информацию. Естественно, каждая из механик должна быть хорошо протестирована и работать быстро, а главное корректно. В случае с приложением Cook-Book реализованы три механики поиска – поисковая строка, фильтрация путем выбора категорий, а также фильтрация с помощью тегов – ингредиентов.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. 18 решений для фильтрации [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://vc.ru/design/187926-18-resheniy-dlya-filtracii-i-sortirovki-tovarov-v-internet-magazine-kotorye-uprostyat-vybor-i-povusyat-konversiyu>. – Дата доступа: 24.04.2021.

УДК 004.9

Студент В.О. Солошук  
Науч. рук. ст. преп. М. Ф. Кудлацкая  
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

### РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ С ОТКРЫТЫМ МИРОМ

Компьютерные игры с открытым миром невероятно сложны в разработке. Открытый мир в играх можно создать тремя способами. Самый сложный, ресурсо затратный вариант создания – это ручной способ. Однако такой способ не пользуется успехом у разработчиков компьютерных игр. Чаще используют оставшиеся два способа: созда-