

мер, соседи по квартире или группа студентов, любящая делать подарки преподавателям.

Главным достоинством приложения является отсутствие общей удаленной базы данных, что позволяет не беспокоиться пользователю о том, что его данные собираются разработчиком, и могут быть проданы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Flutter [Electronic resource] // Flutter. – 2021. – Mode of access: <https://flutter.dev>. – Date of access: 06.04.2021.

2. Archer Soft, How to build a Money Management App: Requirements and features [Electronic resource] // Archer Soft. – 2021. – Mode of access: <https://archer-soft.com/blog/how-build-money-management-app-requirements-and-features#requirements>. – Date of access: 06.04.2021.

УДК 004.921

Студ. И.А. Сикорский
Науч. рук. доц. Д. В. Шиман
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

МОБИЛЬНАЯ ИГРА «GUNS FESTIVAL»

Мобильная игра – это тип мобильных приложений, направленных на развлечение пользователя в одиночном или в многопользовательском режиме. Последние несколько лет рынок мобильных игр развивается стремительно вверх. По статистике мобильные приложения занимают такую же популярность, среди пользователей мобильных приложений, как музыкальные приложения, уступая лишь приложениям для социальных сетей или коммуникаций с точки зрения потраченного времени.

Проект «GunsFestival» – является мобильной игрой на операционной системе «Android» с тематикой дикого запада.

В качестве платформы для разработки был выбран популярный игровой движок – UnrealEngine 4 [1,2]. Он зарекомендовал себя, как движок с широким набором инструментов для разработки в областях игровой индустрии, фильмографии, сферы обучения и приложений для виртуальной и дополненной реальности.

Языком программирования является C++, также был использован инструмент Blueprint – это встроенный язык визуального программирования. Вместо привычных строчек кода, там используются блоки с входными и выходными связями, для построения логики.

В процентном соотношении было реализовано примерно 80% логики на языке C++, остальная часть пришлась на визуальное программирование. Такое решение было принято в связи с тем, что код

написанный на C++ работает достаточно быстро, в областях там, где код вызывается часто – это взаимодействие с персонажем, просчет игровой логики и т.д.

На визуальное программирование было отведена – минимальная игровая логика и большая часть работы с игровыми объектами, анимациями, интерфейсами и другими объектами, которые необходимо совершенствовать в ближайшем будущем.

ЛИТЕРАТУРА

1. UnrealEngine 4 documentation [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html> (дата обращения 16.04.2021)

2. EntityFramework Core [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://uengine.ru/docs> (дата обращения 16.04.2021)

УДК 004.415.2

Студ. А.П. Стальмашенко

Науч. рук. зав. кафедрой Н.В. Пацей
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

МОДУЛИ КОММУНИКАЦИИ ПЕРСОНАЛА И ВЕДЕНИЕ ИСТОРИИ БОЛЕЗНИ ПАЦИЕНТА МЕДИЦИНСКОГО ЦЕНТРА "MEDVED"

Целью работы была разработка веб-приложения "MedVed", которое является частью системы электронного управления медицинским центром. Данное приложение позволяет: сохранять рабочую информацию в базе данных; пациентам смотреть свою историю посещений, отменять запись на прием; администратору создавать график работы врача, изменять, создавать профили врачей; вести коммуникацию между врачами и администратором с использованием чата; врачу отслеживать свое расписание, корректировать его посредством использования чата; просматривать истории посещения пациента.

Модуль коммуникации персонала. Модуль представляет собой веб-чат, благодаря которому пользователи с ролями "Администратор" и "Доктор" могут обговаривать деловые вопросы, связанные с графиком работы доктора и его должностной историей. К примеру, по окончании курсов повышения, доктор может отправить администратору фото сертификата, чтобы администратор внес изменения в профиль доктора. В чате могут принимать участие как два, так и более человек. Чат написан с использованием протокола *WebSocket*.

Протокол обеспечивает возможность обмена данными между браузером и сервером через постоянное соединение. Данные переда-