

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.

В разработанном веб-приложении каждый пользователь имеет возможность просматривать чарт треков, выбирать для прослушивания альбомы по жанрам, просматривать новые релизы и осуществлять поиск треков по названию и исполнителю, а также создать собственную учётную запись. Учётная запись используется для сохранения треков, альбомов и исполнителей, которые понравились пользователю, просмотра новых релизов, а также для создания собственных плейлистов и прослушивания музыкальных подборок, сформированных самой платформой на основе предпочтений пользователя. У администраторов площадки также есть собственные учётные записи в приложении, где они могут управлять запросами на одобрение пользователя стать артистом, а также одобрить запрос жалобы на артиста. После того как пользователь, стал исполнителем ему не нужно создавать новую учетную запись, вход в приложение осуществляется по тем данным, которые использовались при создании учетной записи пользователя. Исполнитель может добавлять альбомы и редактировать их (добавляя в него треки, редактируя название и фото альбома), а затем может делать релиз нового альбома.

Для разработки веб-приложения были использованы такие технологии как: язык программирования Java, который отличается своей простотой, гибкостью в использовании и независимостью от платформы, технология Hibernate + SpringData для взаимодействия приложения и базы данных, система управления реляционными базами данных PostgreSQL, развёрнутая на платформе GoogleCloud, а также для написания клиентской части использовался Angular. В качестве среды разработки была выбрана IntelliJIDEAUltimate 2021, так как в ней присутствует много удобных и полезных инструментов для создания, поддержания проектов.

УДК 004.4:004.09

Студ. Д.В. Гунько
Науч. рук. ст. преп. И.Г. Сухорукова
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

КОМПЬЮТЕРНАЯ ОНЛАЙН ИГРА «MOONEX»

Компьютерная онлайн игра – это программа, позволяющая пользователям взаимодействовать друг с другом в режиме реального времени в рамках игровых правил и механик.

Целью проекта является создание многопользовательской сетевой игры, которая придется по вкусу широкой аудитории, а также обеспечение максимально возможной независимости разработки и поддержки проекта.