

ственно сократить количество проверяемых вариантов, что делает игру более эффективной.

Кроме того, в интерфейсе приложения были реализованы такие функциональности, как просмотр истории ходов, переписка между пользователями, загрузка изображения для аватара, возможность анализа игр, которые были закончены и таймеры для ограничения игрового времени.

При проектировании произведен обзор аналогов с последующим анализом в данной предметной области для последующего проектирования веб-приложения. При проектировании было решено использовать трёхуровневую архитектуру приложения, которая состоит из клиента, бизнес логики и управления данными.

В ходе разработки была разработана база данных, которая состоит из шести таблиц, сервер и клиент. Также реализован искусственный интеллект с использованием алгоритма альфа-бета отсечения.

Проект представляет собой веб-платформу для игры в шахматы, с использованием современных технологий и алгоритмов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Документация по SpringBoot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://spring.io/projects/spring-boot> – Дата доступа: 3.04.2023
2. Документация по Angular [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://angular.io/> – Дата доступа: 3.04.2023
3. Документация по Postgres [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.postgresql.org/> – Дата доступа: 3.04.2023

УДК 004.4

Студ. К.В. Квит
Науч. рук. ассист. А.Н. Мушук
(Кафедра программной инженерии, БГТУ)

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ «БУКМЕКЕРСКАЯ КОНТОРА»

В настоящее время интернет-технологии являются одним из наиболее быстроразвивающихся секторов, оказывающих значительное влияние на многие сферы жизни, включая игорную индустрию.

Сегодня все больше людей предпочитают делать ставки на спортивные события и киберспорт онлайн, с помощью веб-

приложений. Традиционные букмекеры уступают место онлайн-букмекерам, которые обладают более широким спектром возможностей и позволяют делать ставки в любое удобное время и в любом удобном месте.

Целью данного проекта является разработка веб-приложения для предоставления возможности произвести ставку на спортивное событие онлайн. Приложение должно предоставлять пользователю возможность совершить ставку на киберспортивные дисциплины в любое время дня, предоставлять статистику ставок на странице профиля, обеспечивать возможность общения с другими пользователями с помощью чата, в котором он сможет обсуждать матчи в реальном времени.

Веб-приложение разрабатывалось с помощью программной платформы .NETCore и фреймворка ASP.NET с использованием языка программирования C# для разработки серверной части приложения, а также с использованием библиотеки React.js для написания клиентского приложения.

В ходе разработки было реализовано web-приложение, которое решает следующие задачи:

- обеспечивать возможность регистрации и авторизации;
- предоставлять возможность общения пользователей с помощью чата;
- предоставлять возможность просмотра предстоящих и текущих матчей;
- обеспечивать возможность сделать ставку на матч;
- предоставлять возможность фильтровать матчи по спортивной дисциплине;
- предоставлять функционал просмотра истории ставок и статистики выигрышей;
- поддерживать роли администратора и пользователя.