

Для тестирования приложения использовался Postman и Юнит-тестирование с использованием фреймворка mocha.

В ходе разработки реализовано готовое веб-приложение, которое решает основные задачи фриланс-платформы: для заказчиков – поиск исполнителя для своей задачи по определенным критериям, а для исполнителей – размещение своих услуг и навыков для получения заказов.

УДК 004.415.2

Студ. Ю. О. Шуст

Науч. рук. ассист. А.С. Пахолко

(Кафедра программной инженерии, БГТУ)

РАЗРАБОТКА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ПРОСМОТРА И СОЗДАНИЯ ТУРИСТИЧЕСКИХ МАРШРУТОВ

Главной задачей проекта является создание веб-приложения, позволяющего пользователю совершать поиск, просматривать и создавать собственные туристические маршруты. В качестве основных технологий были выбраны платформа Node.js и фреймворки Nest.js и React.js.

Одной из важных задач является создание легко масштабируемой модульной системы, которая позволит изменять или добавлять новые возможности приложения без затраты большого количества времени и сил. Для этого используется фреймворк Nest.js и его модульная система.

Веб-приложение предоставляет несколько ролей для пользователей. Роль «авторизированный пользователь» дает возможность создавать туристические маршруты, которые включают в себя: набор достопримечательностей, название маршрута, краткое описание, описание, набор категорий, фото.

Роль «супер-администратор» является главной ролью, которая используется для создания и подтверждения ключей регистрации для пользователей роли «администратор». Роль «администратор» позволяет создавать, изменять и удалять данные в базе данных приложения.

Основная функциональность приложения:

- обеспечивать регистрацию и авторизацию пользователя;
- обеспечивать редактирование имени пользователя и описания;
- обеспечивать отображение точек маршрута на карте;
- обеспечивать поиск маршрутов по заданным стране и категории;

- позволять просматривать список маршрутов;
- обеспечивать редактирование категорий администратором;
- обеспечивать редактирование стран администратором;
- обеспечивать добавление стран администратором;
- обеспечивать добавление категорий администратором;
- обеспечивать создание маршрутов авторизованным пользователем;
- позволять создавать коды регистрации для администраторов;
- обеспечивать добавление достопримечательностей;
- обеспечивать редактирование достопримечательностей.

ЛИТЕРАТУРА

1. Node.js [Электронный ресурс] – <https://nodejs.org/ru/docs>
2. React.js [Электронный ресурс] – <https://ru.reactjs.org/docs>
3. Nest.js [Электронный ресурс] – <https://docs.nestjs.com>

УДК 004.415.2

Студ. А.О. Капорцев

Науч. рук. ассист. А.С. Пахолко

(Кафедра программной инженерии, БГТУ)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ «KINGDOM CHRONICLES»

Главной целью является разработка мультиплеерной браузерной стратегии. В ней игроку предоставляется возможность взять в свои руки бразды правления королевством на процедурно генерируемой карте, где его соперниками будут выступать другие игроки. Игра не требует от игрока достижения каких-либо целей для победы и будет заканчиваться только тогда, когда игрок сам того решит. Игра будет содержать нетривиальную экономическую систему.

Игровая карта представляет собой сетку шестиугольников, которые в свою очередь случайным образом объединяются в регионы заданных размеров. Главный инструмент экспансии игрока – постройка на карте так называемых центров власти, которые генерируют область контроля на карте, позволяющую строить здания для добычи ресурсов. Помимо этого, центры власти приносят доход в виде сбора налогов у населения.

Процесс игры будет протекать тиками – абстрактная замена человеческого времени, которое с точки зрения программирования будет выражено событиями, которые могут происходить каждую секунду, три секунды, день или любое другое значение. Большая часть действий игрока, например, постройка и разрушение здания, движение