

<https://www.postgresql.org/>

4 SignalR [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<https://learn.microsoft.com/ru-ru/aspnet/signalr/overview/getting-started/introduction-to-signalr>

УДК 004.4

Студ. А. А. Жарихин

Науч. рук. ассист. А. В. Харланович

(Кафедра информационных систем и технологий, БГТУ)

ВИДЕОИГРОВОЙ СИМУЛЯТОР МАГАЗИНА: МОДУЛИ КАССЫ, УБОРКИ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТЕЛЛАЖЕЙ

Видеоигровой симулятор магазина представляет собой увлекательную и образовательную игру, которая позволяет игрокам погрузиться в виртуальный мир работы в розничной торговле, развивая навыки управления бизнесом, клиентского обслуживания и маркетинга, а также повышая понимание процессов и стратегий, применяемых в реальных магазинах.

Для создания видеоигрового симулятора был использован игровой движок Unity [1], который позволяет создавать игры. Для создания моделей использовался Blender [2], это профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Язык программирования C# [3], объектно-ориентированный язык программирования общего назначения и Microsoft Visual Studio[4], это лучшая интегрированная среда разработки для создания многофункциональных, привлекательных кроссплатформенных приложений для Windows, Mac, Linux, iOS и Android.

ЛИТЕРАТУРА

1 Unity Documentation [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<https://docs.unity.com>

2 Blender [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<https://www.blender.org>

3 C# [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<https://learn.microsoft.com/ru-ru/dotnet/csharp/tour-of-csharp/>

4 Microsoft Visual Studio [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://visualstudio.microsoft.com/ru/vs/>