

УДК 004.9

## РАЗРАБОТКА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЦЕССА СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ В НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Мамедов Т. (Университет ИТМО)

Научный руководитель – преподаватель ФИКТ Добряков Д. И.

(Университет ИТМО)

**Введение.** Актуальность выбранной темы заключается в растущем интересе к онлайн развлечениям и виртуальным платформам для игр. В настоящее время игры становятся все более популярными и востребованными среди пользователей различных возрастных категорий. По оценкам, мировой рынок мобильных развлечений будет расти в среднем на 15% в течение 5 лет в период с 2023 года по 2028 [1]. Объем только российского рынка видеоигр в 2021 году достиг 158 млрд рублей, увеличившись на 7,7% в сравнении с 2020-м. Такие данные были обнародованы аналитиками PwC в середине января 2022 года [2]. Данный проект предлагает инновационное решение в области виртуальных настольных игр, предоставляя возможность играть в них прямо в веб-приложении. Это позволяет пользователям получить доступ к разнообразным игровым возможностям без необходимости установки дополнительного программного обеспечения или приложений. Такой подход актуален в контексте современных тенденций в онлайн развлечениях и может привлечь широкую аудиторию пользователей, заинтересованных в удобном и доступном способе проведения времени.

**Основная часть.** Основной целью проекта является создание веб-приложения для онлайн игр в настольные игры. Для достижения данной цели были поставлены следующие задачи:

- 1) Обеспечение легкого доступа к платформе без необходимости установки дополнительного программного обеспечения или приложений, что сделает процесс игры более удобным и доступным для широкой аудитории пользователей.
- 2) Создание механизмов сортировки и фильтрации данных для улучшения пользовательского опыта и обеспечения удобства взаимодействия с приложением.
- 3) Интеграция системы рейтинга и обратной связи, позволяющей пользователям оценивать игры, делиться своими впечатлениями и рекомендациями другим игрокам.

Функциональность прототипа:

1) Регистрация пользователей и создание профилей:

- Пользователи могут зарегистрироваться, указав свою электронную почту, имя пользователя и пароль.

- После регистрации автоматически создается персональный профиль, где пользователи могут управлять своей учетной записью и настройками.

- Профиль пользователя содержит информацию, такую как никнейм, аватар, биография и другие данные, предоставленные пользователем.

2) Просмотр доступных настольных игр с описанием:

- Платформа предлагает каталог настольных игр с подробными описаниями, включая правила, цели и особенности каждой игры.

- Пользователи могут искать игры по различным критериям, таким как жанр, количество игроков или продолжительность игры.

- Каждая игра имеет свою страницу с обзором, видеообзорами, фотографиями и отзывами игроков.

### 3) Управление профилем пользователя:

- Пользователи могут легко изменять настройки профиля, включая смену пароля, адреса электронной почты и фотографии профиля.
- Функция добавления друзей позволяет пользователям следить за активностью своих друзей и присоединяться к их играм.
- Пользователи могут просматривать профили других пользователей, обмениваться сообщениями и создавать собственные игровые группы.

На данный момент проект завершил стадию проектирования и готовится к переходу на стадию разработки. Для серверной части мы планируем использовать Node.js, что обеспечит нам гибкость и высокую производительность. Для хранения данных планируется использовать MongoDB, так как она предоставляет гибкость и масштабируемость, необходимые для нашего приложения.

Код клиентской части будет разработан с использованием библиотеки React, что позволит нам создать интерактивный и удобный интерфейс для пользователей.

**Выводы:** Разработанная система обеспечит удобное взаимодействие пользователей, заинтересованных в онлайн-играх. Планируется создать интерактивный интерфейс и надежную систему хранения данных. Этот проект станет платформой для игроков, предлагая им уникальный опыт онлайн-игр настольных игр.

### Список использованных источников:

1. Анализ размера и доли мирового рынка мобильных развлечений - тенденции роста и прогнозы (2023 - 2028 гг.) [Электронный ресурс] // Mordor Intelligence – URL: <https://www.mordorintelligence.com/ru/industry-reports/mobile-entertainment-market> (дата обращения: 15.02.2024)
2. Компьютерные и видеоигры (российский рынок) .) [Электронный ресурс] // TADVISER – URL: [https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные\\_и\\_видеоигры\\_\(российский\\_рынок\)](https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Компьютерные_и_видеоигры_(российский_рынок)) (дата обращения: 16.02.2024)

Мамедов Т. (автор)

Подпись

Добряков Д. И. (научный руководитель)

Подпись