

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ ПОВЫШАЮЩЕЕ ЮЗАБИЛИТИ ИГРОВОГО ОНЛАЙН-СЕРВИСА STEAM

Красуцкий А.В.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

*Хлудеев И.И. – доцент кафедры ИПиЭ,
кандидат биологических наук*

В работе подробно рассмотрен самый крупный сервис из всех существующих — Steam. Данный сервис содержит помимо прочего такие игры, в которых есть игровые предметы, которыми можно обмениваться с другими пользователями.

Объем ежегодного дохода онлайн-сервисов цифрового распространения компьютерных игр стремительно растёт и за последние 5 лет увеличился с 91 миллиарда долларов в 2015 году до 120 миллиардов в 2019 году.

Таких сервисов существует несколько, однако большую часть рынка занимает только один из них — онлайн-сервис Steam.

В сервисе Steam регулярно выходят обновления, активно улучшается структура сервиса, компьютерных игр, пользовательского интерфейса и т.д.

Однако, несмотря на высокую популярность этого сервиса, он имеет ряд ограничений для пользователей. В частности процессы обмена игровыми предметами имеют сложный алгоритм и занимают довольно много времени, особенно при больших количествах предметов.

Любыми игровыми предметами, если на них нету ограничений, можно обмениваться с другими пользователями.

Предложение обмена — это заранее подготовленный обмен, который вы можете отправить своему другу. Вы выбираете предметы из своего инвентаря, которые хотели бы отдать, а затем выбираете предметы друга, которые хотели бы получить взамен. Друг может принять ваше предложение, отклонить его или сделать встречное предложение. Более того, предложения обмена можно отправлять и получать через браузер.

Для упрощения алгоритма и повышения скорости обмена игровыми предметами, а также для возможности управления игровыми аккаунтами было разработано веб-приложение, скриншот из которого показан на рисунке 1.

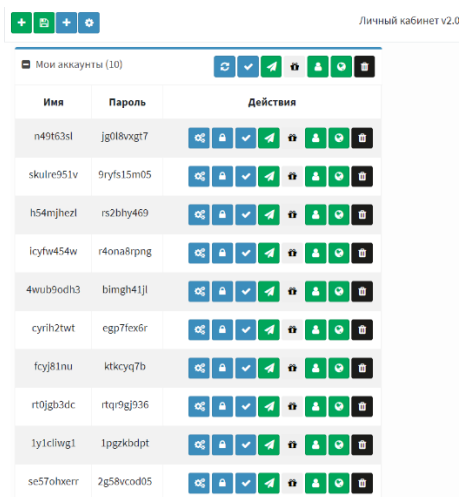


Рисунок 1 – Приложение для управления игровыми аккаунтами и обмена игровыми предметами

С использованием языков Node.js, Php, Html, Css, Js было разработано приложение, позволяющее существенно сократить время входа в сервис Steam, создающее дополнительные возможности управления пользователем своими игровыми аккаунтами. Были добавлены функции для обмена игровыми предметами между аккаунтами пользователей. Использование разработанного приложения позволяет повысить юзабилити сервиса Steam.

Список использованных источников:

1. [newzoo.com \[Электронный ресурс\] – The Global Games Market Reaches \\$99.6 Billion in 2016 – Режим доступа: https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/](https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/)