

НАСТОЛЬНАЯ ОНЛАЙН-ИГРА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИЙ SPRING И REACT

Рекиш Ф.Ю.

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

Цявловская Н. Ю. – магистр техн. наук, ст. преподаватель

Аннотация. Настольные игры - это хобби, подразумевающее прямой взгляд в глаза не виртуального оппонента. Однако в настоящее время, в силу эпидемиологической ситуации, сделать это затруднительно. Несмотря на все минусы самоизоляции, у неё есть один большой плюс: это хорошее время, чтобы попробовать что-то новенькое или наверстать упущенное. Прочитать книги, которые давно пылятся на полке, послушать записи лекций, посмотреть фильмы или найти новое хобби. Например, настольные игры.

Ключевые слова. React, MySQL.

Введение. На сегодняшний день веб-ресурсов с тематикой онлайн настольных игр довольно мало и, в основном, данная тема представлена в виде мобильных приложений.

Основная часть. Проанализировано три приложения:

– *Hearthstone*. Данная игра представляет собой коллекционную карточную онлайн-игру, основанную на пошаговой системе передаче ходов между оппонентами в течение матча с использованием предварительно подготовленных колод карт. [1].

– *Гвинт*. Гвинт является пошаговой коллекционной карточной игрой по мотивам вселенной Ведьмак. [2].

– *Artifact*. *Artifact* - коллекционная карточная онлайн-игра по мотивам вселенной *Dota 2*. Она сочетает глубину и соревновательность игрового процесса с богатым миром игры *Dota 2*. [3].

На основании программных продуктов принято решение о разработке веб-ресурса онлайн настольной игры. Информационная система должна представлять собой веб-ресурс, написанное с использованием библиотеки *ReactJs*, технологий *Spring* и *Hibernate*. Для организации базы данных используется реляционная база данных *MySQL*. Для реализации данного приложения необходимо разработать клиентскую часть с использованием библиотеки *ReactJs*; разработать серверную часть с использованием технологий *Spring* и *Hibernate*, придерживаясь *SOLID* принципов и основных принципов объектно-ориентированного программирования. Также система должна отвечать следующим требованиям:

1. Приложение не должно использовать слишком навязчивую или приводящую к существенному преимуществу одного игрока над другим стратегию монетизации.
2. Приложение должно быть доступно на большом ассортименте популярных платформ.
3. Система должно иметь низкий порог входа, но при этом иметь глубокие геймплейные особенности - «easy to learn hard to master».
4. Приложение должно иметь яркое и красочное оформление — привлекать взгляд пользователя.

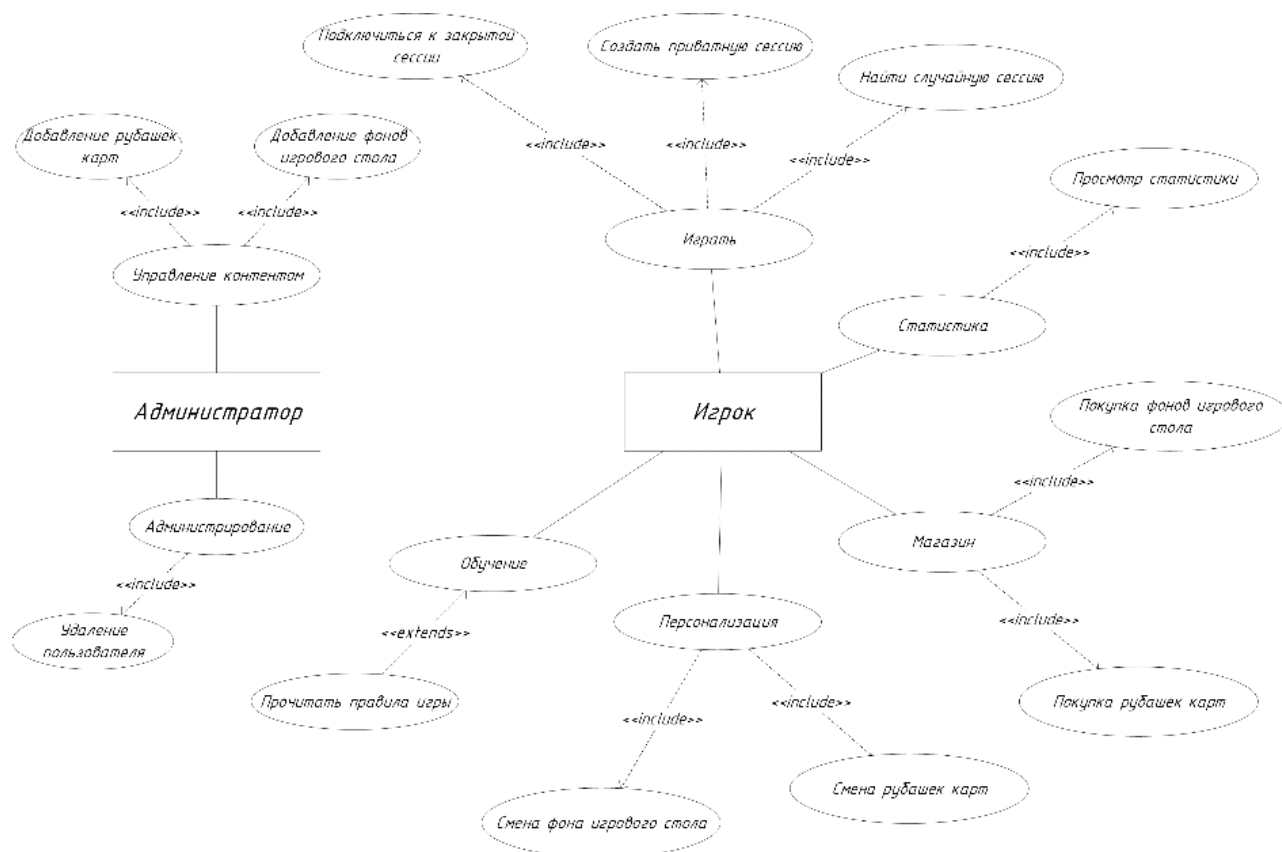


Рисунок 1 — Диаграмма вариантов использования приложения

Заключение. Данное приложение позволит поиграть друзьям, которые находятся при этом в разных точках планет.

Список литературы

1. *Hearthstone* [Веб-ресурс]. - Режим доступа: <https://playhearthstone.com/ru-ru>
2. *Гвинт* [Веб-ресурс]. - Режим доступа: <https://www.playwent.com/ru>
3. *Artifact* [Веб-ресурс]. - Режим доступа: <https://store.steampowered.com/app/583950/Artifact/>

UDC 004.925:004.77

ONLINE TABLE GAME USING SPRING AND REACT TECHNOLOGIES

Rekish F.Yu.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics Minsk, Republic of Belarus

Tsyavlovskaya N. Yu. - M. tech. Sciences, Senior Lecturer

Annotation. Board games are a hobby that involves looking directly into the eyes of a non-virtual opponent. However, at present, due to the epidemiological situation, it is difficult to do this. Despite all the disadvantages of self-isolation, it has one big plus: this is a good time to try something new or catch up. Read books that have been gathering dust on the shelf for a long time, listen to lecture tapes, watch films, or find a new hobby. For example, board games.

Keywords. React, MySQL.