

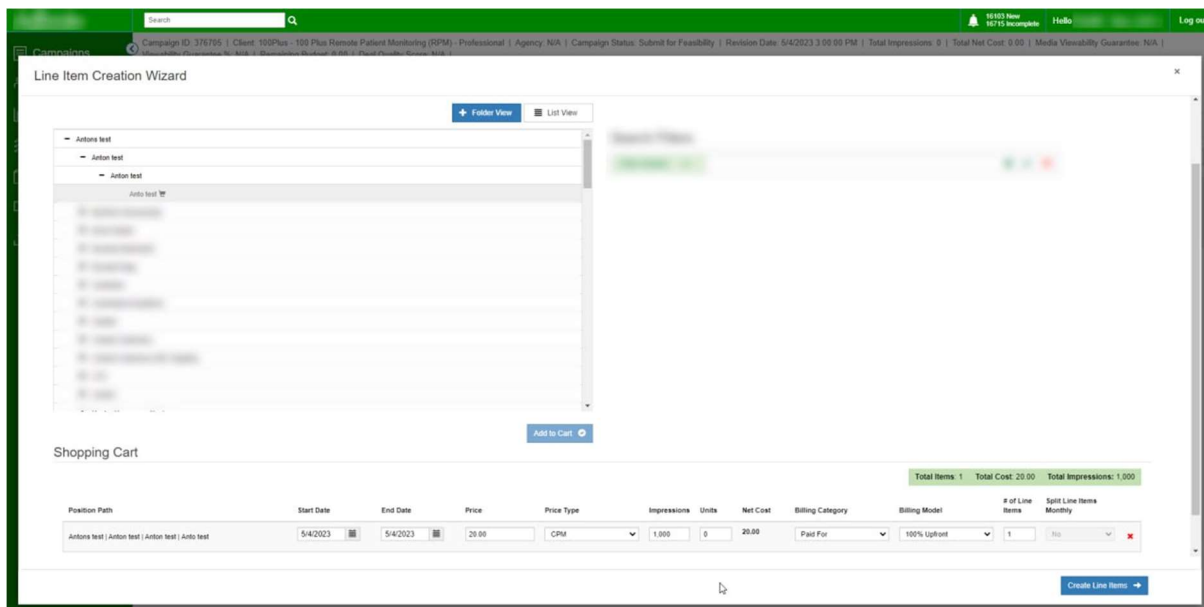


Рис. 3. Створення рекламного елемента

Висновок. Дослідження спрямоване на створення сучасної системи для управління рекламними кампаніями. Системи, побудовані на базі технологій .Net і Vue.js, відкривають нові можливості для компаній у сфері цифрового маркетингу, дозволяючи їм ефективно взаємодіяти з аудиторією, оптимізувати витрати та адаптуватися до змін на ринку. Управління рекламними кампаніями стає більш точним, стратегічним і відзначається вищою ефективністю завдяки використанню цих інноваційних рішень.

Перелік посилань

- [1] Smith, J. (2020). Digital Advertising Trends in the 21st Century. *Marketing Journal*, 45(2), 112-126.
- [2] Brown, A., & Johnson, C. (2019). The Role of Data Analytics in Modern Marketing Campaigns. *Journal of Marketing Research*, 38(4), 567-581.
- [3] Williams, R., & Davis, M. (2021). Building User-Friendly Interfaces with Vue.js. *Web Development Quarterly*, 29(3), 211-226.
- [4] Anderson, L., & White, S. (2018). .Net Development Best Practices for Scalability and Reliability. *Software Engineering Journal*, 22(1), 45-58.

Юлія Сапса, Євген Волинець*

студентка групи КН-31 НЛТУ України, Львів, Україна

*асистент кафедри ІІЗ НЛТУ України, Львів, Україна,
yevhenvolynets@nltu.edu.ua.

Створення інтерактивної комп'ютерної гри для дітей “Delivery Kid”

Анотація – представлення розробки інтерактивної комп'ютерної гри “Delivery Kid” для дітей дошкільного віку за допомогою багатоплатформного середовища розробки Unity. Гра дозволяє діткам вивчати кольори, цифри та навколишнє середовище лише керуючи машиною за допомогою клавіатури, що є не тільки захоплюючим, але й розвиваючим.

Ключові слова – комп'ютерна гра, Unity, розвиток, C#, платформи, середовище

Вступ. Як відомо, нові технології в сучасному світі є всюди. Змалку дітей привчають до використання техніки, від смартфона до ігрової приставки. Проте досить часто Інтернет-контент та ігри, які споживаються малечею, є здебільшого не надто інформативними, а подекуди й деградуючими.

Концепція додатку – це допомогти батькам залучати дітей до інформаційних технологій з користю. Аби вони не тільки грали в гру для задоволення, але й розвивалися вивчаючи щось нове та закріплюючи набуті знання.

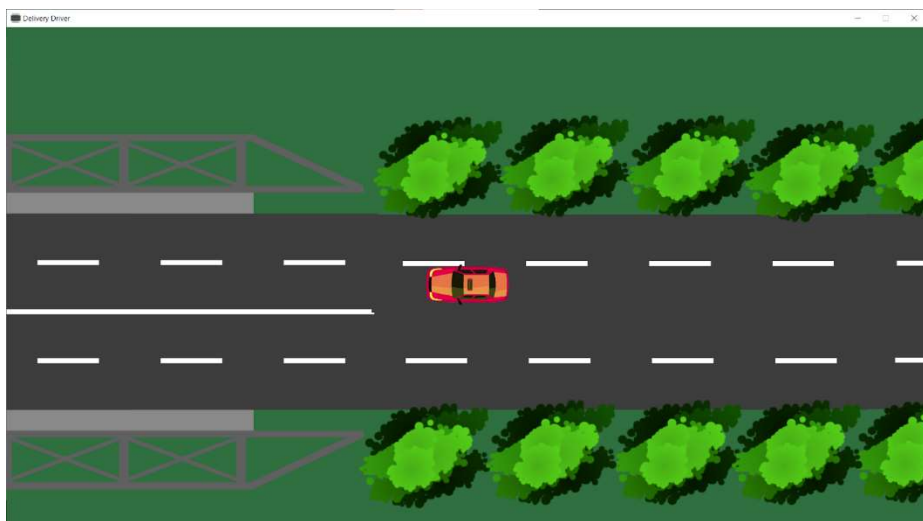
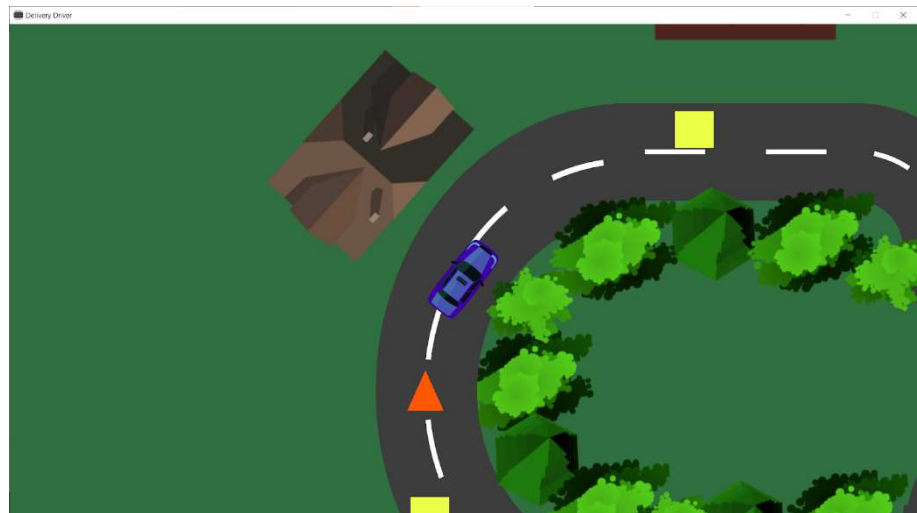
Основні тези. Для розробки гри було використано середовище Unity, яке є багатоплатформним та дозволяє розробляти додатки не тільки для Windows, але й Andriod, IOS, PlayStation, Linux тощо. В перспективі – це вдосконалити гру та випустити її на інші платформи для більшого захоплення аудиторії.

Також для внесення змін у код, швидкого доступу до нього, було використано систему контролю версій GitHub.

Для моделювання рівнів гри використано Unity Assets. Це елементи, які застосовуються для формування середовища, персонажів, сюжету тощо. Ресурс може походити з файлу, створеного за межами Unity, наприклад 3D-моделі, аудіо-файли, зображення або будь-який інший тип файлу, який підтримує Unity.

Для програмної реалізації гри використано мову програмування C#, що використовується при розробці ігор у Unity. За допомогою програмного коду було реалізовано рух машини за допомогою клавіатури; зміну кольорів для пакунків, які мають доставлятися машиною; пришвидшення/сповільнення автомобіля; випадкова поява пакунків на дорозі; назви кольорів тощо.

Граючи у гру, дитина повинна доставити машиною пакунок одного кольору у пункт призначення. У самому пункті призначення колір машини змінюється та потрібно доставити пакунок вже іншого кольору. Це все супроводжується зміною локацій, підписами кольорів, будівель, дерев аби дитина могла розвиватися та вивчати щось нове.



Висновок. Комп'ютерна гра "Delivery Kid" є невеликим проектом, який було започатковано для забезпечення розвитку дітей. За допомогою гри дітки розвиватимуть моторику, вивчатимуть нові кольори, слова, локації, природні явища, при тому будучи залученими у технічні процеси та використовуючи сучасні технології.

Список використаних літературних джерел

- [1] What platforms are supported by Unity? URL: <https://support.unity.com/hc/en-us/articles/206336795-What-platforms-are-supported-by-Unity-> (дата звернення: 16.10.2023)
- [2] Asset workflow. URL: <https://docs.unity3d.com/560/Documentation/Manual/AssetWorkflow.html> (дата звернення: 16.10.2023)

Анастасія Сухоняк, Євген Волинець *

студентка групи КН-31 НЛТУ України, Львів, Україна

*асистент кафедри ІІЗ НЛТУ України, Львів, Україна,
yevhenvolynets@nltu.edu.ua.

Сайт для вчителів Tutor Helper

Анотація - Розроблено сайт, спрямований на полегшення роботи викладачів та організацію розкладу занять. Сайт "Tutor Helper" відображає розклад викладача та надає інформацію про учнів, сприяючи оптимізації робочого часу та уникненню конфліктів з розкладом.

Ключові слова – сайт, допомога вчителям, оптимізація розкладу, інтерактивність та зручний інтерфейс.

Tutor Helper є сучасним веб-сайтом, розробленим для полегшення планування та координації навчального процесу для вчителів та репетиторів. Цей інноваційний проект спрямований на створення зручного та ефективного інструменту для оптимізації щоденного розкладу занять та підтримки успішної взаємодії між учасниками освітнього процесу.

Почнемо з основних переваг. Tutor Helper надає можливість відображати розклад викладачів у зрозумілому та легкодоступному форматі, спрощуючи їх-