

**Заключение.** На сегодняшний день реляционные базы данных остаются самыми распространенными, благодаря своей простоте и наглядности как в процессе создания, так и на пользовательском уровне.

Основным достоинством реляционных баз данных совместимость с самым популярным языком запросов SQL.

В ходе исследования:

1. Разработана автоматизированная информационная система на языке PHP в среде разработки PhpStorm.

2. В данной системе реализованы возможности добавления, удаления, изменения записей, а также формирования документации.

3. Разработанная система позволяет систематизировать и контролировать любые необходимые изменения. Несомненными плюсами являются: красивый внешний вид, простота в использовании и легкость в понимании.

#### Список цитируемых источников

1. Михайловский, В. Н. Формирование научной картины мира и информатизация : Филос. очерки / В. Н. Михайловский; Рос. АН, Санкт-Петербург. каф. философии. — СПб. : Наука : С. — Петербург. изд. фирма, 1994. — 143 с.
2. Никсон, Робин. Создаем динамические веб-сайты с помощью PHP, MySQL JavaScript, CSS и HTML5 [Текст] : [пошаговое руководство по созданию динамических веб-сайтов] / Робин Никсон. — 3-е изд. — Москва [и др.] : Питер, 2015. — 685 с.
3. Кириллов, В. В. Введение в реляционные базы данных. / В. В. Кириллов, Г. Ю. Громов. СПб. :БВХ-Петербург, 2009. — 464 с.

УДК 004.42

М. В. Яснюк, А. В. Шах

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

#### РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «ПОЛЕ ЧУДЕС»

**Введение.** Компьютерные игры так прочно вошли в нашу жизнь, что теперь практически невозможно представить персональный компьютер, на котором не было бы хоть одной из них. Дальнейшее увеличение производительности подстегивает только всеобщая любовь к компьютерным играм, производители которых становятся все более требовательными к ресурсам компьютеров. Целью данной работы является разработка игры «Поле Чудес».

Программа загадывает слово (при помощи генератора случайных чисел), а два игрока отгадывают его по буквам.

Программа имеет два режима — игра и редактирование словаря. Словарь организован в виде файла и имеет возможность пополнения, исправления и замены вопросов и слов-ответов.

В игровом режиме программа выводит вопрос и загаданное слово в скрытом виде, а так же набор изображений букв алфавита [1]. Игроки по очереди указывают мышью на буквы, а программа открывает в слове буквы по мере их отгадывания. Как только слово будет отгадано, программа отображает имя победителя.

**Основная часть.** Для достижения поставленной цели были использованы возможности среды разработки C++Builder и языка программирования C++, интегрированных в визуальную среду разработки. C++Builder предоставляет быстродействующий компилятор с языка Borland C++, эффективный инкрементальный загрузчик и гибкие средства отладки как на уровне исходных инструкций, так и на уровне ассемблерных команд [1].

При решении поставленной задачи были использованы объекты, представленные на рисунке 1.

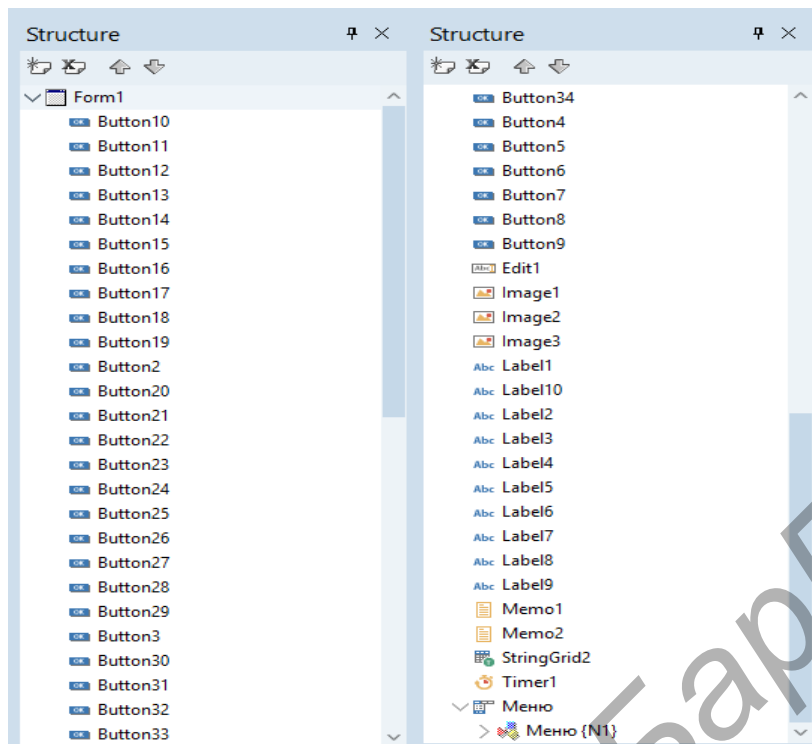


Рисунок 1 — Объекты главной формы

На рисунке 2 показана регистрация игроков и начало новой игры. На рисунке 3 показан редактор словаря, где можно свободно удалять и добавлять слова и вопросы к ним.



Рисунок 2 — Регистрация игроков и запуск новой игры

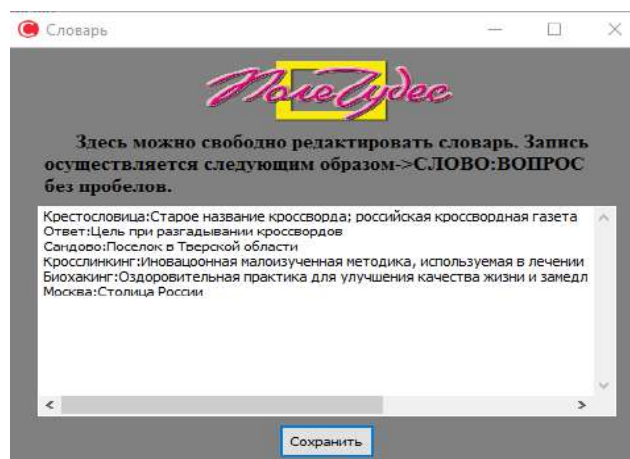


Рисунок 3 — Редактор словаря

На рисунке 4 представлено основное игровое окно. Оно состоит из 3 элементов: алфавит в виде табличек, информационное поле для вопроса и скрытый ответ с горизонтальными ячейками для букв. Задача игроков по очереди нажимать на буквы алфавита. При наличии выбранной буквы в ответе она будет открыта в ячейке таблицы. Игра завершается, когда все ячейки открыты. В конце будет отображен результат.

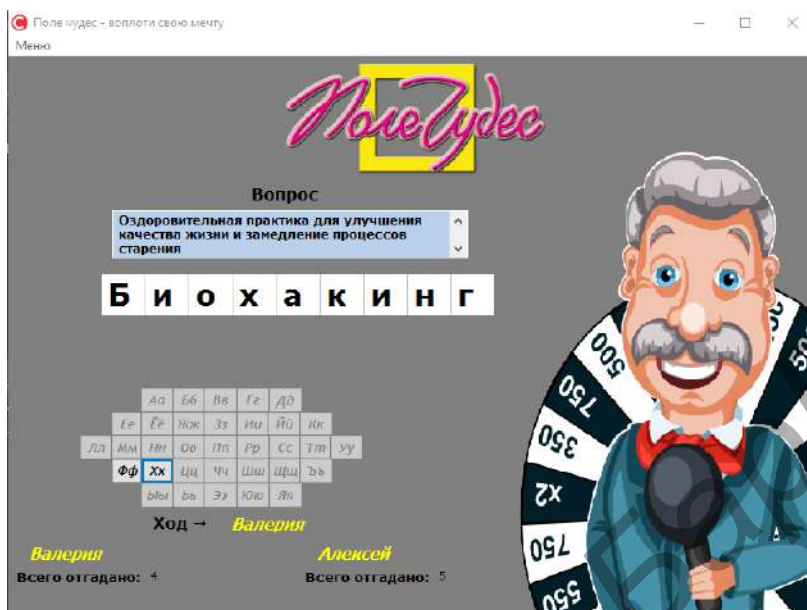


Рисунок 4 — Главное игровое окно

**Заключение.** Разработка компьютерной программы-игры «Поле чудес» показала, что данный процесс требует значительных творческих и умственных усилий, наличия определенного объема знаний по программированию на языке С++ и умелого их использования. Проведенное тестирование программы позволяет сделать вывод о работоспособности программы и ее полному соответствию заданию.

#### Список цитируемых источников

1. Поле чудес. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Поле\\_чудес](https://ru.wikipedia.org/wiki/Поле_чудес). — Дата доступа: 01.10.2022.
2. С++Builder. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/C%2B%2B\\_Builder](https://ru.wikipedia.org/wiki/C%2B%2B_Builder). — Дата доступа: 01.10.2022.