МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ПРИКЛАДНОЙ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ
Кафедра информационных систем управления

Аннотация к дипломной работе

**«РАЗРАБОТКА ТОРГОВОЙ ПЛАТФОРМЫ ВНУТРИИГРОВЫХ
ПРЕДМЕТОВ»**

Цаплюк Антон Игоревич

Научный руководитель – доцент кафедры ИСУ, кандидат физико-
математических наук, Дробушевич Любовь Федоровна

Минск, 2018

РЕФЕРАТ

Дипломная работа, 50 с., 33 рисунка, 1 таблица, 7 источников, 1 приложение.

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ, ПРОГРАММИРОВАНИЕ, STEAM, REACT, REDUX, NODE.JS, KOA, MONGODB, MONK, ESLINT, DOCKER

Объект исследования – программные средства, использование которых возможно при проектировании и разработке веб-приложений (торговая платформа внутриигровых предметов).

Цели работы – изучить литературу по проблемам проектирования веб-приложений, изучить инструменты, используемые в разработке веб-приложений. Применить модель взаимодействия компонентов приложения на практике (торговая платформа внутриигровых предметов).

Методология проведения работы: системный подход, теоретический анализ, изучение литературы.

Результатом работы является торговая платформа внутриигровых предметов, отчет о проведенном исследовании.

Область применения результатов: результаты исследования могут быть использованы программистами при проектировании и программировании веб-приложений.

В работе рассмотрен вопрос разработки торговой платформы внутриигровых предметов. На основе анализа литературы был выбран список технологий, необходимых для создания веб-приложения. Было предложено взаимодействие программных средств для создания торговой платформы.

Работа имеет большое практическое значение для разработчиков веб-приложений.

Разработанное веб-приложение позволит пользователем безопасно участвовать в обмене внутриигровых предметов.

ABSTRACT

Graduate work, 50 p., 33 pictures, 1 table, 7 sources, 1 supplements.

WEB APPLICATION, PROGRAMMING, STEAM, REACT, REDUX, NODE.JS, KOA, MONGODB, MONK, ESLINT, DOCKER

Object of study – software, the use of which is possible in the design and development of web applications (trading platform for in-game items).

Objective – study the literature on the problems of designing web applications, study the software tools used in development of web applications. Apply the model of interaction of the web application components on the practice (trading platform for in-game items).

Methods: study of literature, development in the language JS, theoretical analysis.

Result trading platform for in-game items, report on the work done.

Application area: web application.

The issue of developing a trading platform of in-game items is considered in the work. Based on the literature analysis, a list of technologies required to create a web application was selected. The interaction of software tools for creating a trading platform was proposed.

The work is of great practical importance for developers of web applications.

The developed web application will allow the user to safely participate in the exchange of in-game items.