

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
МЕХАНИКО-МАТЕМАТИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ
Кафедра веб-технологий и компьютерного моделирования

РЕУТ Евгений Сергеевич

РАЗРАБОТКА ОНЛАЙН-ИГРЫ “МОНОПОЛИЯ” С
ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ TYPESCRIPT И JS-ФРЕЙМВОРКОВ

Аннотация к дипломной работе

Научный руководитель:
Старший преподаватель
Д.В. Филимонов

Минск, 2024

АННОТАЦИЯ

Дипломная работа содержит 37 страниц, 18 листингов, 13 рисунков, 18 использованных источников.

Ключевые слова: ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ, ВЕБ-ТЕХНОЛОГИИ, ИНТЕРНЕТ, МОНОПОЛИЯ, ИГРА, МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, ВЕБ-СОКЕТЫ.

Объект исследования – процесс разработки игры монополия.

Предмет исследования – методы и технологии, а также архитектурные решения и инструменты разработки в контексте разработки игры монополия.

Цель дипломной работы – разработка приложения игры монополия.

Для достижения поставленной цели были решены следующие задачи:

- изучены теоретические основы разработки веб-приложений;
- изучены основы технологии web sockets
- изучены современные средства разработки многопользовательских веб-приложений;
- выбраны наиболее подходящие средства разработки;
- разработана архитектура приложения;
- создан интерфейс, интуитивно понятный и удобный для использования;
- разработано приложение.

Методы исследования – технологии разработки сетевых ресурсов, изучение предметной области, анализ существующих решений.

Результатом является рабочее приложение.

Материал работы **достоверно и объективно** отражает состояние исследуемой проблемы. Все заимствованные из литературных и других источников положения и концепции сопровождаются ссылками на их авторов.

Область применения: приложение может быть использовано для проведения досуга и популяризации игры монополия среди людей разных возрастов.

Дипломная работа выполнена автором самостоятельно.

АНАТАЦЫЯ

Дыпломная работа змяшчае 37 старонак, 18 лісцінгаў, 13 малюнкаў, 18 скарыстаных крыніц.

Ключавыя словы: ВЭБ-САЙТ, ВЭБ-ТЭХНАЛОГІІ, ІНТЭРНЭТ, МАНАПОЛІЯ, ГУЛЬНЯ, ШМАТКАРЫСТАЛЬНІЦКАЯ ПРАГРАМА, ВЭБ-СОКЕТЫ.

Аб'ект даследавання – працэс распрацоўкі гульні манаполія.

Прадмет даследавання – метады і тэхналогіі, а таксама архітэктурныя рашэнні і інструменты распрацоўкі ў кантэксце распрацоўкі гульні манаполія.

Мэта дыпломнай работы – распрацоўка гульні манаполія.

Для дасягнення пастаўленай мэты былі вырашаны наступныя задачы:

- вывучаны тэарэтычныя асновы распрацоўкі вэб-праграм;
- вывучаны асновы тэхналогіі web sockets;
- вывучаны сучасныя метады распрацоўкі шматкарыстальніцкіх вэб-прыкладанняў;
- выбраны найбольш прыдатныя сродкі распрацоўкі;
- распрацована архітэктурная праграма;
- створан інтэрфейс, інтуітыўна зразумелы і зручны для выкарыстання;
- распрацована праграма.

Метады даследавання – тэхналогіі распрацоўкі сеткавых рэсурсаў, вывучэнне прадметнай вобласці, аналіз існуючых рашэнняў.

Вынік з'яўляецца працоўным сеткавым рэсурсам.

Матэрыял працы **дакладна і аб'ектыўна** адлюстроўвае стан доследнай праблемы. Усе запазычаныя з літаратурных і іншых крыніц палажэнні і канцэпцыі суправаджаюцца спасылкамі на іх аўтараў.

Вобласць прымянення: праграма можа быць выкарыстана для правядзення вольнага часу і папулярызацыі гульні манаполія сярод людзей розных узростаў

Дыпломная работа выканана аўтарам самастойна.

ANNOTATION

The diploma work contains 37 pages, 18 listings, 13 figures, 18 sources used.

Keywords: WEB-SITE, WEB-TECHNOLOGIES, INTERNET, MONOPOLY, GAME, MULTI-USER APPLICATION, WEB SOCKETS.

The **object of research** is the development process of a monopoly game

The **subject of research** is methods and techniques, as well as architectural solutions and development tools, in the context of developing a monopoly game

The goal of the work is to develop application for playing monopoly.

The following tasks were accomplished in order to achieve the goal:

- theoretical foundations of web application development were studied;
- the basics of web-sockets technology were studied;
- modern tools for developing multi-user web applications were studied;
- the most appropriate development tools were selected;
- the architecture of the application was designed;
- an interface that is intuitive and easy to use was created;
- the application was developed.

Research methods – network resource development technologies, subject area study, analysis of existing solutions.

The result is a working network resource.

The material of the work **reliably and objectively** reflects the state of the problem under study. All provisions and concepts borrowed from literature and other sources are accompanied by references to their authors.

The scope of the application: the application can be used for leisure activities and popularization of monopoly among people of all ages.

The diploma work was done independently by the author.