

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ РАДИОФИЗИКИ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
Кафедра телекоммуникаций и информационных технологий

ГРИЦКОВ Денис Сергеевич

РАЗРАБОТКА КОМПОНЕНТ ИГРОВОЙ ПЛАТФОРМЫ WEAZET

Аннотация к дипломной работе

Научный руководитель – кандидат физ.-мат. наук,
доцент Ю.И. Воротницкий

Минск, 2024

РЕФЕРАТ

Дипломная работа: 60 с., 17 рис., 27 источников

WEAZET, ФРОНТЕНД, БЭКЕНД, TYPESCRIPT, HTML, CSS, VUE,
МОДУЛЬ ЗАДАЧ, МОДУЛЬ УЧЕБНЫХ ГРУПП, МОДУЛЬ ИГР, МОДУЛЬ
ТУРНИРОВ

Объект исследования – цифровая платформа для изучения программирования Weazet, а также ее программная реализация клиентской и серверной части.

Цель работы – исследование методов и технологий разработки программного обеспечения. Применение полученных знаний для проектирования игровой платформы согласно техническому заданию.

В процессе выполнения дипломной работы были разработаны ключевые модули по работе с задачами и учебными группами. Была проведена работа по миграции действующего функционала платформы на новые технологии.

Также была представлена визуальная часть базовой функциональности приложения вместе с описанием ее программной реализации, которая выполняется посредством наиболее актуальных и современных технологий.

Полученные результаты позволили найти платформе Weazet заказчиков и клиентов. Функционал задач и учебных групп был уже протестирован на реальных пользователях и начал приносить прибыль.

Таким образом, удалось разработать и модифицировать платформу для соревнований и практики программистов, что позволит увеличить приток в сферу информационных технологий новых специалистов.

РЭФЕРАТ

Дыпломная работа: 60 с., 17 мал., 27 крыніц

WEAZET, ФРОНТЭНД, БЭКЭНД, TYPESCRIPT, HTML, CSS, VUE,
МОДУЛЬ ЗАДАЧ, МОДУЛЬ НАВУЧАЛЬНЫХ ГРУП, МОДУЛЬ ГУЛЬНЯЎ,
МОДУЛЬ ТУРНІРАЎ

Аб'ект даследвання – платформа для вывучэння праграмавання Weazet, а таксама яе праграмавая рэалізацыя кліенцкай і сервернай часткі.

Мэта работы – даследаванне метадаў і тэхналогій распрацоўкі праграмага забеспячэння. Ужыванне атрыманых ведаў для праектавання гульнявой платформы згодна з тэхнічным заданнем.

У працэсе выканання дыпломнай работы былі распрацаваны ключавыя модулі па рабоце з задачамі і вучэбнымі групамі. Была праведзена работа па міграцыі дзейнага функцыяналу платформы на новыя тэхналогіі.

Таксама была прадстаўлена візуальная частка базавай функцыянальнасці дадатку разам з апісаннем яе праграмавай рэалізацыі, якая выконваецца з дапамогай найбольш актуальных і сучасных тэхналогій.

Атрыманыя вынікі дазволілі знайсці платформе Weazet замоўцаў і кліентаў. Функцыянал задач і навучальных груп быў ужо пратэставаны на рэальных карыстальніках і пачаў прыносіць прыбытак.

Такім чынам, удалося распрацаваць і мадыфікаваць платформу для спаборніцтваў і практыкі праграмістаў, што дасць магчымасць павялічыць прыток у сферу інфармацыйных тэхналогій новых спецыялістаў.

ABSTRACT

Thesis: 60 pages, 17 drawings, 27 sources

WEAZET, FRONTEND, BACKEND, TYPESCRIPT, HTML, CSS, VUE, TASK MODULE, STUDY GROUP MODULE, GAME MODULE, TOURNAMENT MODULE

The object of the research – digital platform for learning programming Weazet, as well as its software implementation of the client and server parts.

The purpose of the work is to study methods and technologies of software development. Applying the acquired knowledge to design a gaming platform according to the technical assignment.

Key modules for working with tasks and study groups were developed during the course of the thesis. Work was carried out to migrate the current functionality of the platform to new technologies.

Additionally, the visual part of the application's basic functionality was presented along with a description of its software implementation, which is carried out using the most current and modern technologies.

The obtained results enabled Weazet to attract customers and clients. The functionality of tasks and study groups has already been tested on real users and has started generating revenue.

Thus, it was possible to develop and modify a platform for competitions and practice for programmers, which will increase the influx of new specialists into the field of information technology.