

ПРИЛОЖЕНИЕ-ПОМОЩНИК ДЛЯ СОСТАВЛЕНИЯ ОПИСАНИЯ ЛИЧНОСТНЫХ ЧЕРТ ИГРОВОГО ПЕРСОНАЖА И ЕГО ЭРГОНОМИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Южик В.В.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
г. Минск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель: Кракасевич С.В. – ст. преподаватель кафедры электронной техники и
технологии, заместитель декана ФКП*

Аннотация. В научной статье описаны актуальность и преимущества разрабатываемого приложения, определены инструменты, технологии и язык программирования, перечислены задачи, которые необходимо решить для достижения цели, представлена диаграмма деятельности, а также основная функциональность приложения.

Ключевые слова: мобильное приложение-помощник, личностные черты, характер.

Введение. В настоящее время настольные ролевые игры становятся все более популярными, привлекая игроков разных возрастов и интересов. Одним из ключевых элементов в создании уникального игрового опыта является персонаж, который создается игроками самостоятельно. Однако, составление описания личностных черт персонажа и составление его характера может быть вызовом для многих игроков, особенно для новичков, ведь в большинстве случаев люди не имеют образования в области психологии и для них, даже своими словами, затруднительно заполнить этот пункт самостоятельно.

Несмотря на большое количество классификаций, предложенных авторитетными авторами, единой общепринятой системы пока нет. В психологии используется несколько достаточно удобных классификаций, основанных на таких категориях как темперамент, тип личности, физиологические особенности организма и прочее [1].

В этой статье автор представляет мобильное приложение-помощник для составления описания личностных черт игрового персонажа, разработанное с учетом эргономических принципов. Это приложение помогает игрокам создавать более глубокие и интересные персонажи, предоставляя широкий выбор личностных черт и их подробное описание.

Основная часть. Целью является разработка приложения-помощника для составления описания личностных черт игрового персонажа и его эргономическое обеспечение.

Объектом исследования является мобильное приложение на ОС Android.

Предметом исследования является графический онлайн-редактор Figma, язык программирования Python.

В Python нет встроенных инструментов для мобильных устройств, тем не менее существуют пакеты, которые можно использовать для создания мобильных приложений. Это Kivy, PyQt и даже библиотека Tooga от Weeware. Библиотеки являются основными элементами мобильного мира Python. Однако, говоря о Kivy, нельзя игнорировать преимущества данного фреймворка при работе с мобильными приложениями. Внешний вид приложения автоматически подстраивается под все платформы, разработчику при этом не нужно компилировать код после каждой поправки. Кроме того, здесь для создания приложений можно использовать чистый синтаксис Python [2].

Актуальность. Разработка мобильного приложения-помощника для составления описания личностных черт игрового персонажа является крайне полезным инструментом для игроков настольных ролевых игр.

Во-первых, данное приложение позволяет создавать более глубоких и интересных персонажей, благодаря широкому выбору личностных черт и их подробному описанию. Это по-

могает игрокам лучше понимать своих персонажей и делать их более уникальными и запоминающимися.

Во-вторых, использование мобильного приложения значительно упрощает процесс составления описания личностных черт персонажа. Игрокам больше не нужно тратить время на поиск информации или придумывание личностных черт самостоятельно, они могут быстро и удобно выбирать необходимые черты персонажа в приложении. Оно позволяет им создавать персонажей в любое время, в любом месте, будь то поездка в автобусе или обеденный перерыв в офисе, ведь с этим приложением для решения поставленной задачи потребуется всего несколько минут.

В целом, разработка данного приложения может значительно улучшить опыт игроков в настольных ролевых играх и способствовать их более глубокому погружению в игровой мир, что делает это приложение полезным и необходимым инструментом для всех любителей настольных ролевых игр.

На рисунке 1 представлена диаграмма деятельности мобильного приложения.

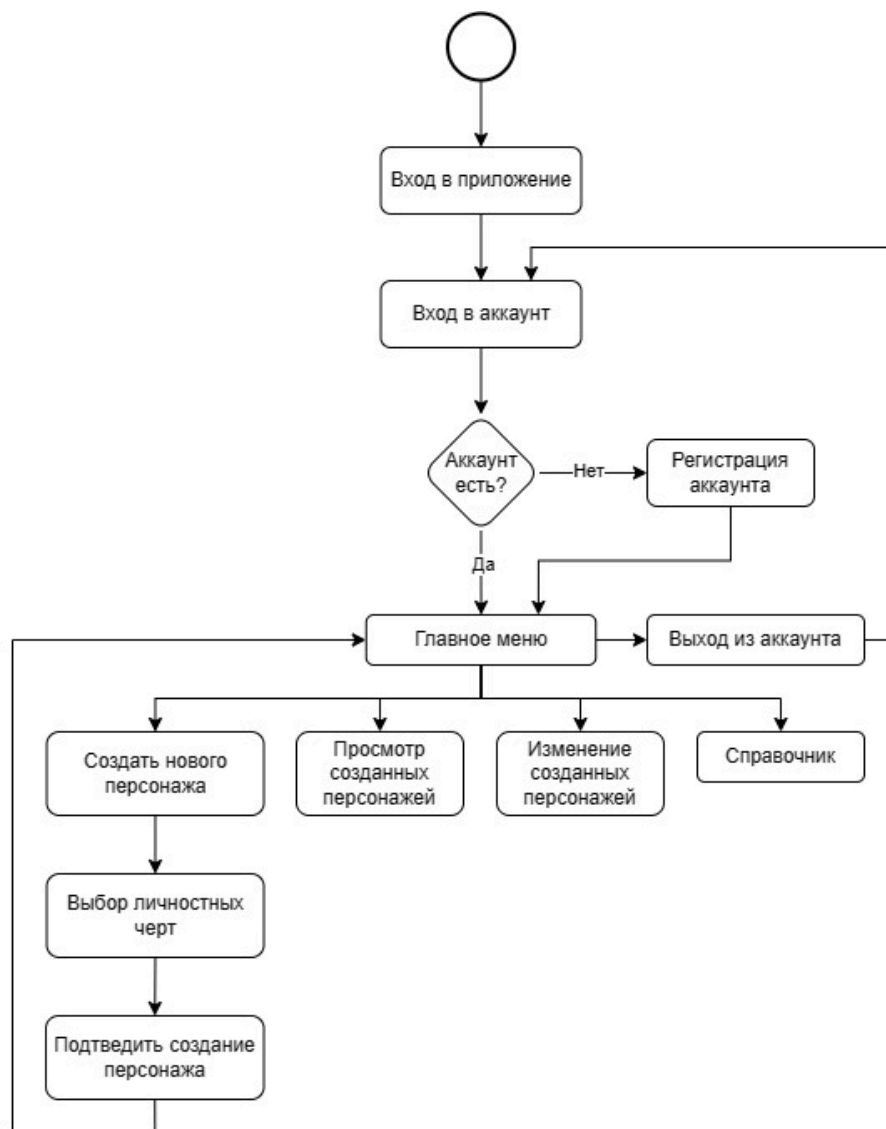


Рисунок 1 – Диаграмма деятельности

Задачи, которые необходимо решить для достижения цели:

- спроектировать базу данных;
- спроектировать компоненты;

- спроектировать архитектуру взаимодействия компонентов;
- продумать бизнес-логику;
- спроектировать интерфейс приложения;
- написать серверную часть и протестировать;
- написать клиентскую часть и протестировать;
- протестировать приложение целиком.

Основная функциональность приложения:

- авторизация и регистрация в системе;
- просмотр личностных черт, которые система предоставляет на выбор;
- создание персонажа;
- просмотр справочного материала;
- просмотр созданных персонажей;
- изменение созданных персонажей;
- выход из системы.

Заключение. Разработанное мобильное приложение позволит пользователю быстро и удобно создавать, и редактировать личностные черты персонажей. Основной упор будет сделан на информативность, чтобы пользователь без труда мог разобраться в ранее неизвестных терминах, а после успешно соединить выбранные черты в одном персонаже. Также благодаря работе над эргономическим проектированием приложения, пользовательский интерфейс будет простым и удобным в использовании.

Список литературы

1. Что такое «характер» [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://dnevnik-znaniy.ru/psixologiya/chto-takoe-xarakter.html>. – Дата доступа: 18.03.2023.
2. Kivy – Создание мобильных приложений на Python [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://python-scripts.com/kivy-android-ios-exe>. – Дата доступа: 18.03.2023.

UDC 004.9:331.101.1

ASSISTANT APP FOR DESCRIPTION OF THE PERSONALITY OF THE GAME CHARACTER AND ITS ERGONOMIC SOFTWARE

Yuzhik V. V.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Krakasevich S. V. – senior lecturer of the Department of EET, Deputy Dean of FCD

Annotation. The scientific article describes the relevance and advantages of the developed application, defines the tools, technologies and programming language, lists the tasks that need to be solved to achieve the goal, activity diagram is presented, as well as the main functionality of the application.

Keywords: mobile assistant application, personality traits, character.