

ЭРГНОМИЧЕСКОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ МАГАЗИНА ВИДЕОИГР

Треско Д.С.

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

Научный руководитель: Борисик М.М. – магистр техн. наук, старший преподаватель кафедры ИПиЭ

Аннотация. Целью работы является создание многофункционального приложения, отвечающего всем стандартам качества в игровой индустрии и имеющего необходимый функционал для обеспечения комфортного взаимодействия с пользователем. Разработанная система призвана предоставлять покупателям актуальную информацию об ассортименте магазина с возможностью дальнейшего приобретения продукции.

Ключевые слова: веб-приложение, игровая индустрия, React, пользовательский интерфейс

Введение. В современном мире, где люди большую часть своего времени проводят на работе при плотном, неизбежно сопряженном со стрессом, графике, каждому из нас необходим отдых от подобной повседневной рутины.

Несомненно, каждый выбирает себе досуг, исходя из личных интересов и приоритетов, однако среди огромного многообразия развлечений, предлагаемых нам сегодня, игровая индустрия является, пожалуй, самой активно развивающейся, и по праву находится на ведущих ролях в списке самых популярных видов досуга, неизменно радуя своих поклонников разнообразием жанров и постоянно растущим качеством продуктов. Не менее важную роль играет и тот факт, что современные видеоигры позволяют человеку, в буквальном смысле, погрузиться в другой мир и почувствовать себя героем захватывающей сюжетной линии либо же профессиональным спортсменом/тренером в каком-либо виде спорта. Это все не только помогает человеку отвлечься от ежедневной суеты, но и дает возможность виртуально совершать такие поступки и достигать таких высот, о которых в реальности человек не мог и мечтать.

Теперь же, во времена пандемии *covid-19*, когда большую популярность набирает такой формат рабочих отношений, как дистанционная работа, и когда каждый выход из дома влечет за собой лишние риски для здоровья и безопасности, люди намного чаще стали прибегать к услугам сервисов доставки и различного рода интернет-магазинов, предпочитая осуществлять заказ нужной продукции в режиме онлайн.

Объектом разработки выступает веб-приложение магазина видеоигр, представляющее собой многофункциональную систему, обеспечивающую пользователю доступ ко всей продукции магазина и взаимодействие с каждой товарной единицей.

Основная часть. Перед разработанной системой ставится задача предоставления актуальной информации об ассортименте магазина, а также возможности оформления заявки на покупку продукции. На основании анализа изложенных задач и сравнения с существующими конкурентными аналогами, были сформированы основные функциональные возможности приложения:

- регистрация пользователей;
- авторизация зарегистрированных пользователей;
- редактирование персональных данных клиентов (логина, пароля, номера телефона, адреса доставки и т.д. на странице профиля пользователя);
- просмотр списка доступных игр;
- фильтрация и сортировка списка игр по требуемому параметру;
- *CRUD* операции по изменению игр в каталоге (доступно администратору);
- поиск игр по названию;

- корзина покупок: добавление, удаление, изменения количества единиц товаров;
- добавление игры в список желаемых;
- возможность обращения в службу поддержки;
- обработка обращений в службу поддержки администратором;

Одним из основных критериев качества подобного рода веб-приложений является доступность для разных категорий пользователей и простой, не нагруженный лишней информацией, пользовательский интерфейс [1]. Разработанный ресурс в полной мере удовлетворяет данным требованиям, ведь посетить его сможет любой человек, имеющий доступ к интернету и установленный браузер на компьютере или мобильном телефоне.

Основным преимуществом разработанного приложения по отношению к аналогам можно назвать гибкую систему поиска игр, имеющую возможность осуществления поискового запроса как в рамках всех категорий игр одновременно (расширенный поиск), так и в рамках одной конкретной категории, выбранной пользователем, что может существенно помочь покупателям сэкономить время при выборе интересующего продукта.

Пример пользовательского интерфейса одной из определяющих страниц приложения представлен на рисунке 1, пример использования поиска – на рисунке 2.

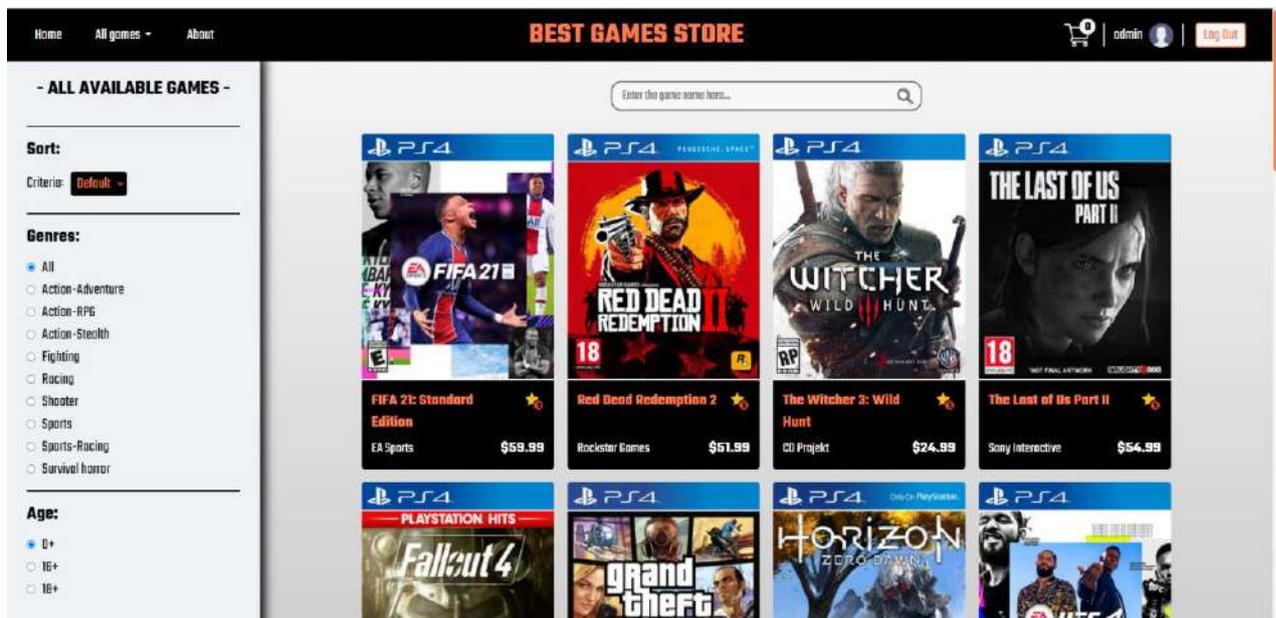


Рисунок 1 – Прототип страницы с каталогом всех доступных игр



Рисунок 2 – Поиск товаров по названию

Заключение. Разработанное приложение было реализовано на основе архитектурного шаблона *Single Page Application (SPA)*, который помогает организовать взаимодействие с клиентом через динамически загружаемые *HTML*-страницы [2]. Использованный

технологический стек: мультипарадигменный язык межбраузерного взаимодействия JavaScript, а в частности, библиотека *React*, программная платформа *Node.js* для запуска скриптов и самого проекта в среде разработки *Visual Studio Code* [3].

Список литературы

1. *Актуальные требования к дизайну сайтов [Электронный ресурс]. – 2018. – Режим доступа: <https://vc.ru/design/128167-aktualnye-trebovaniya-k-vizualnomu-dizaynu-saytov-v-2020-godu>.*
2. *React [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: <https://ru.reactjs.org/>.*
3. *Single Page Application (SPA) [Электронный ресурс]. – 2015. – Режим доступа: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Glossary/SPA>.*

UDC 658.81

ERGONOMIC DESIGN OF WEB-APPLICATION FOR A GAMING STORE

Tresko D.S.

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

Borisik M.M. – master of engineering and technology, senior lecturer of the department of EPE

Annotation. The aim of the work is to create a multifunctional application that meets all quality standards in the gaming industry and has the necessary functionality to ensure a comfortable user experience. The developed system is designed to provide customers with up-to-date information about the assortment of the store with the possibility of further purchase of products.

Keywords: Web-application, gaming industry, React, user interface