

## Разработка браузерной онлайн игры «Мышка-ловкач»

*Круглик Роман Игоревич*

*Приамурский государственный университет им. Шолом-Алейхема*

*Студент*

*Баженов Руслан Иванович*

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема*

*к.п.н., доцент, зав. кафедрой информационных систем, математики и методик обучения*

### **Аннотация**

В статье описывается компьютерная аркадная игра. На основе языка программирования JavaScript разработано браузерное приложение. Игра вызвала интерес у потенциальных игроков и может быть использована в обучении.

**Ключевые слова:** аркадная игра, веб-программирование, браузерная онлайн игра, HTML, PHP, JavaScript.

## **The development of browser-based online game «Mouse-Dodger»**

*Kruglik Roman Igorevich*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University*

*Student*

*Bazhenov Ruslan Ivanovich*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University*

*Candidate of pedagogical sciences, associate professor, Head of the Department of Information Systems, Mathematics and teaching methods*

### **Abstract**

The article describes a computer arcade game. On the basis of the JavaScript programming language developed browser-based application. The game aroused the interest of potential players and can be used in training.

**Keywords:** arcade game, web programming, online browser game, HTML, PHP and JavaScript.

В последние годы игры, в которые можно играть посредством интернета прямо в браузере, пользуются огромной популярностью. Сегодня компьютеризация населения с доступом к сети Интернет достигло глобального коэффициента. К тому же браузерные приложения обладают большим количеством достоинств:

1. Играть в такие игры проще простого. Для этого не требуются мощнейшие ресурсы компьютера, длительные скачивания и последующие настройки. Необходимо лишь зайти на игровой портал и запустить выбранное приложение. Больше никаких дополнительных манипуляций не потребуется. Таким образом, играть могут не только взрослые, но и подростки и маленькие дети.

2. Большое количество браузерных игр имеет бесплатный доступ. То есть не нужно платить за факт приобретения игры и периодическую подписку на её обновления. Такие проекты принято называть - free-to-play. Благодаря этому они и заработали такое широкое распространение и популярность на просторах всемирной паутины.

3. Огромным плюсом компьютерных игр является возможность использования различных устройств и минимальных требований к процессору. Браузерные игры поддерживают любые офисные версии компьютерной техники, ноутбуки, смартфоны, планшеты и многие другие устройства, имеющие выход в Интернет.

4. Большой выбор жанров позволяет абсолютно каждому пользователю подобрать игру на свой вкус, начиная от примитивной бродилки-стрелялки и заканчивая настоящими легендами игрового жанра и лидерами поисковых систем в запросе. Развеять скуку и разбавить день яркими красками помогут зрелищные файтинги, неспешные занятия фермерством и разведением домашнего хозяйства, устрашающие шутеры и логические стратегии.

5. Браузерные проекты часто являются многопользовательскими и привлекают большое количество игроков. Это позволяет геймерам общаться, тренировать свои способности, объединять усилия и совместно выполнять те или иные миссии и задачи, а также сражаться заодно против реальных противников и в прямом смысле сотрудничать и соревноваться друг с другом в режиме реального времени.

Игры данного жанра помогают детям развивать внимательность и сосредоточенность. Интерес у игроков всегда появляется, когда есть соревновательный аспект в виде другого игрока или таймера.

В статье А.С.Иванова, Е.В.Трофименко рассказывается о разработке серверной и клиентской частей многопользовательской браузерной игры [1]. Е.М.Товбис, Е.В.Лис [2] в своей статье рассматривают электронные методы профориентации, в частности, в виде компьютерной игры. Описали все этапы создания веб-ориентированной игры «ГОРОД МАСТЕРОВ» с образовательным уклоном Р.И.Круглик и др. [3].

Для реализации игры потребовалось несколько этапов:

1. Создание интерфейса (игровое поле, блок заработанных баллов и таймер).
2. Программирование таймера с помощью JavaScript. После достижения таймера отметки 00:00 блок набранных баллов обнуляется.
3. Программирование логики игры при помощи JavaScript с использованием библиотеки jQuery:
  - генерация появления на игровом поле мышки;

- обработка нажатия на мышку (исчезновение с поля, добавление баллов и появление новой мышки).

Данная игра была разработана в развлекательных целях. Идея игры заключается в том, что существует поле, на котором случайно появляется мышка, укравшая сыр, и ничего не остаётся, как проучить воровку щелчком. За каждое попадание добавляется один балл. В результате требуется набрать максимальное количество баллов за отведённое время (30 секунд). Мышка появляется каждые 1,5 секунды с масштабом карты 600\*600. (рис.1).

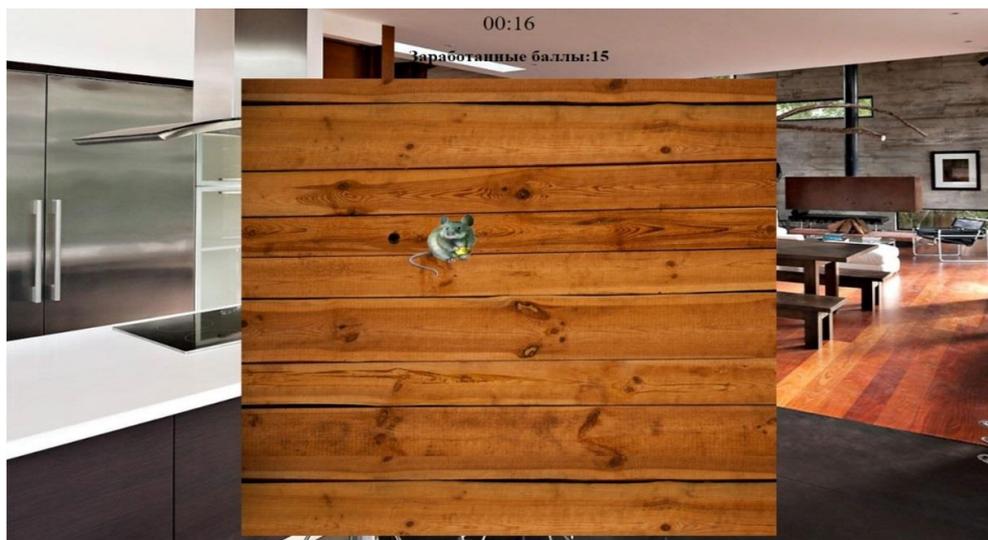


Рисунок 1. Страница игры

Игра была протестирована на студентах четвертого курса направления «Информационные системы и технологии» и получила положительные отзывы. Зацепило студентов именно соревновательный аспект в виде большего набирания баллов. Были те, кто соревновался более часа, чтобы доказать свою победу, что позволяет судить о правильной реализации игры. Представленную разработку можно использовать при обучении веб-программированию.

### Библиографический список

1. Иванова А.С., Трофименко Е.В. Разработка серверной и клиентской части браузерной многопользовательской игры // Воронежский государственный университет: Вестник факультета прикладной математики, информатики и механики Воронеж, 2016 Издательство: Издательский дом ВГУ, 2016. С. 100-111.
2. Товбис Е.М., Лис Е.В. Разработка браузерной профориентационной игры // Образовательные ресурсы и технологии. 2016. №3. С. 25-29.
3. Круглик Р.И., Щетнева В.А., Лучанинов Д.В. Разработка веб-ориентированной игры «ГОРОД МАСТЕРОВ» // Постулат. 2017. № 5-1 (19). - С. 17.