

РОЗРОБКА ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ПУБЛІКАЦІЇ ІГОР НА СТЕКУ ТЕХНОЛОГІЙ MERN

Заковоротний О.Ю., Черних О.П., Михневич В.В.

*Національний технічний університет
«Харківський політехнічний інститут», м. Харків*

Розробка платформи для публікації ігор на стеку технологій MERN відображає сучасні тенденції у веб-розробці. Цей проект використовує клієнт-серверну модель, де браузер виступає як клієнт, а веб-сервер на різних платформах виступає як сервер. Логіка веб-застосунку розподілена між сервером і клієнтом, а зберігання даних відбувається, переважно, на сервері. Однією з переваг цього підходу є те, що веб-застосунки є кросплатформними сервісами, оскільки вони не залежать від конкретної операційної системи користувача.

Основною задачею цього проекту було розробити платформу, яка полегшує процес публікації (демонстрації) своїх ігрових розробок та подальшої популяризації.

Для користувачів платформи були визначені різні ролі:

– неавторизований користувач може переглянути інформацію про доступні ігри, а також завантажити їх;

– користувач, який щойно зареєструвався, отримує на поштову скриньку листа для підтвердження профілю після підтвердження якого вже може публікувати свої ігри та писати відгуки;

– адміністратор має права на додавання ігор, керування профілями користувачів, отримання списку всіх ігор на платформі з подальшою можливістю їх видалення або редагування.

Для розробки веб-застосунку були обрані сучасні технології, такі як MERN (MongoDB, Express.js, React.js, Node.js), що дозволяють автоматизувати роботу з базою даних та взаємодію із клієнтом (браузером). Таким чином, використання перерахованих вище технологій дозволило зосередитися на вирішенні задачі авторизації та поданні ігор користувачеві.

Для коректного відображення веб-сайту як на комп'ютерах, так і на мобільних пристроях було вирішено використати адаптивну верстку.

Таким чином, ця платформа є важливим кроком у розробці веб-застосунків, що спрощують процес публікації ігор та падання їх користувачеві.