

Секция «Педагогическое образование и образовательные технологии»  
**МОЕ ПЕРВОЕ МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ**

*Рысдаулетова Айжан Абаевна*

*Студент (бакалавр)*

Актюбинский государственный университет им. К. Жубанова, Актобе, Казахстан

*E-mail: 30.03.94.a@mail.ru*

**МОЕ ПЕРВОЕ МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ**

**Рысдаулетова А.А**

*Студент*

*Актюбинский региональный государственный университет*

*им. К.Жубанова*

*Актобе, Казахстан*

*30.03.94@mail.ru*

Сегодня мир компьютерных технологии становится все более мобильным, а приложения все более ориентированными на запросы клиентов. Одним из наиболее эффективных способов сегодня является коммуникация при помощи мобильных приложений. Каждый пользователь если знает, основу программирования старается создать для себя простое мобильное приложение. Я тоже старалась создать простое приложение и начала свою идею с простой игры, и для реализации игры выбрала программу **Construct**.

**Construct** — бесплатный, основанный на **DirectX9**, игровой конструктор для Windows, предназначенный для создания 2D игр. **Construct** имеет простую систему, основанную на событиях. С помощью этой системы мы можем создать правила игры, или алгоритм игры. **Construct** понятен и для начинающих программистов, здесь построить логические схемы проще, чем в других программах. **Construct** не является коммерческой программой и доступны для студентов. Сам **Construct** распространяется по GPL лицензии. Однако эта лицензия не распространяется на любые произведения, созданные в программе. **Студенты** могут использовать **Construct**, чтобы учиться принципам логики в увлекательной игровой форме. Основные ключевые элементы **Construct** :

&middot; Редактор уровня полностью визуальный, построен по принципу WYSIWYG, что делает процесс построения уровней игры простым и увлекательным.

&middot; События в Construct являются очень мощным инструментом, который способен разработать любые игры не используя элементы программирования.

&middot; Construct включает в себя более 60 объектов и 20 встроенных поведений. С помощью объектов мы создаем кадры, управляем игрой, воспроизводим музыку, создаем эффекты частиц, и многое другое.

&middot; Поведения мгновенно расширяют возможности объектов. Например, добавив кадру поведение Platform (Платформер) мы можем сразу управлять им, бегая и прыгая по уровню. Вы также можете менять скорость бега, и т.д., что позволяет полностью настроить поведение вашего персонажа или любого другого объекта в игре.

&middot; В Construct имеется более 50 эффектов, с помощью которых вы можете создавать искажения, смешивания, размытия, волновые и линзовые эффекты, маски и многое другое.

Я создала сказку - игру «Алдар косе». Основным персонажем сказки является Алдар косе. Алдар косе - вымышленный фольклорный персонаж казахских народных сказок,

герой коротких юмористических и сатирических миниатюр и анекдотов. Он является находчивым, остроумным и хитрым героем, и в обществе защищает бедных, из разных ситуаций выходит умно, не вредя никому. Герой всегда знает, как найти выход из положения.

Правила игры: Главный персонаж - Алдар Косе. Преодолевая разные препятствия в пути, он должен дойти к кладу и раздать бедным. Основные кадры: начальное положение героя, движения героя, разные препятствия, препятствия угрожающие к жизни героя.

Начиная с простой игры, я стараюсь освоить и другие принципы создания мобильных приложений, и предлагаю новичкам быть более трудолюбивыми. Тогда все мечты реализуются.

#### Литература

1. Jurgen Petri. NetBeans Platform 6.9 Developer's Guide. Packt Publishing, 2010, -299p.
2. <http://crepineris.hatenadiary.com>

#### **Источники и литература**

- 1) Jurgen Petri. NetBeans Platform 6.9 Developer's Guide. Packt Publishing, 2010, -299p.
2. <http://crepineris.hatenadiary.com>