

*Матеріали VI Міжнародної науково-технічної конференції молодих учених та студентів.  
Актуальні задачі сучасних технологій – Тернопіль 16-17 листопада 2017.*

**УДК 004.41**

**В.І. Гарасимів, О.П. Ясній, канд. техн. наук, доц.**

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

## **РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО ДОДАТКУ КІБЕРСПОРТИВНОГО ПОРТАЛУ З ГОЛОСОВИМ УПРАВЛІННЯМ**

**V.I. Harasymiv, O.P. Yasniy, Ph. D., Assoc. Prof.**

### **DEVELOPMENT OF A CYBERSPORT MOBILE APPLICATION WITH A VOICE MANAGEMENT**

Популярність портативної електроніки та мобільних гаджетів у наш час важко заперечити. За новинами сучасного ринку мобільних телефонів досить важко слідкувати, тому що швидкість створення нових технологій та розробок досягла рекордних показників. У таких умовах дуже популярними стають мобільні додатки та програмне забезпечення і саме популярність тієї чи іншої мобільної платформи чи операційної системи визначає майбутнє розробників. Сьогодні сфера створення мобільних додатків знаходиться на високому рівні розвитку і лише динаміка розвитку популярності розумних гаджетів допоможе перейти їй на новий рівень.

Власне кіберспорт являє собою віртуальне змагання у комп'ютерні ігри, у який беруть участь команди, або окремі гравці.

Неофіційні змагання розпочалися ще понад 20 років тому, коли з'явилася перша мережева "стрілялка" – Doom 2, у яку можна було одночасно грати одразу багатьом геймерам. А перший офіційний турнір було організовано 1997 році, коли у США заснували Кібератлетичну професійну лігу (CPL), у якій змагалися у Quake.

Кіберспорт поступово "обростає" притаманними популярним змаганням атрибутами. Йому присвячені окремі рубрики на великих спортивних сайтах, букмекерські контори приймають на турніри ставки, а телебачення веде прямі трансляції найбільших турнірів. Призові фонди турнірів уже досягають 20 мільйонів доларів, а кількість основних ігрових дисциплін перевищує відмітку в 20 ігор.

Тому, як для звичайного глядача, так і для самого учасника кіберспортивних змагань буде зручно отримувати всю інформацію про вид кіберспорту, який йому цікавий, із одного лише мобільного додатку, а не переходячи по безлічі посилань у браузері. У цьому і полягає суть розробки – створення мобільного додатку для кіберспортивної сфери з голосовим управлінням, де будуть включені більшість ігрових дисципліни.

Розроблений Web-додаток буде доступний для смартфонів та планшетів на операційній системі Android. Для реалізації даного проекту запропоновано використати мову програмування JavaScript та фреймворк Xamarin.

#### **Література**

1. Хашими С., Коматинени С., Маклин Д. Разработка приложений для Android. СПб.: Питер, 2011. — 736 с.
2. Нікіфоров А.С., Соколова Я. В. Дослідження інформаційних технологій створення прикладних програм для систем мобільного зв'язку. // "Проблеми глобалізації та моделі стійкого розвитку економіки" – СНУ, 2009. – 606 с.
3. Michael F. McTear, Zoraida Callejas Voice Application Development for Android, Packt Publishing, - 2013. – 134 p.