

Магістерська кваліфікаційна робота на тему: «Інформаційна технологія віртуального ігрового автомата»

ВИКОНАВ: ХВОРОСТЮК Є.В.

СТУДЕНТ ГРУПИ 1КН-18М

НАУКОВИЙ КЕРІВНИК: ОЗЕРАНСЬКИЙ В.С.

К.Т.Н., СТ. ВИКЛ. КАФ. КН

Актуальність

В сучасному світі віртуальні казино зайняли дуже стійкі позиції в сфері ігрового ринку. Є кілька факторів, які є основними у формуванні популярності та актуальності сучасних онлайн ігрових автоматів.

- ❑ Фінансова система. Гравцям доступні різні способи, щоб поповнювати свій внутрішній рахунок або взагалі грати за віртуальні кошти і такі ж способи виведення зароблених коштів.
- ❑ Безпека. Всі дані шифруються і ретельно приховуються. Також ніхто не буде спостерігати за ігровим процесом гравця, що може йому перешкодити або дезорієнтувати.
- ❑ Законодавчі обмеження. Реальні казино заборонені, але на онлайн додатки заборона не поширюється.

Мета, об'єкт та предмет дослідження

- **Мета та завдання дослідження.** Метою магістерської кваліфікаційної роботи є розширення функціональних можливостей програмного забезпечення для віртуальних ігрових автоматів.
- **Об'єктом дослідження** є процеси генерації різних ігрових ситуацій для віртуальних ігрових автоматів.
- **Предметом дослідження** є інформаційна технологія віртуальних ігрових автоматів та програмні засоби генерації різних ігрових ситуацій для віртуальних ігрових автоматів.

Наукова новизна

- ❑ Удосконалено процес генерації виграшних комбінацій з використанням нечіткої логіки.
- ❑ Удосконалено інформаційну технологію віртуального ігрового автомата, що відрізняється від відомих можливістю управління генерацією виграшних комбінацій з використанням нечіткої логіки, що дало змогу керувати потенційним виграшем користувача, не показуючи цього.

Практичне значення одержаних результатів полягає у наступному:

- ❑ Розроблено структурну схему віртуального ігрового автомата.
- ❑ Розроблено алгоритм генерації виграшних комбінацій для віртуального ігрового автомата з допомогою нечіткої логіки;
- ❑ Розроблено програмний засіб віртуального ігрового автомата на основі сервіс-орієнтованої архітектури.

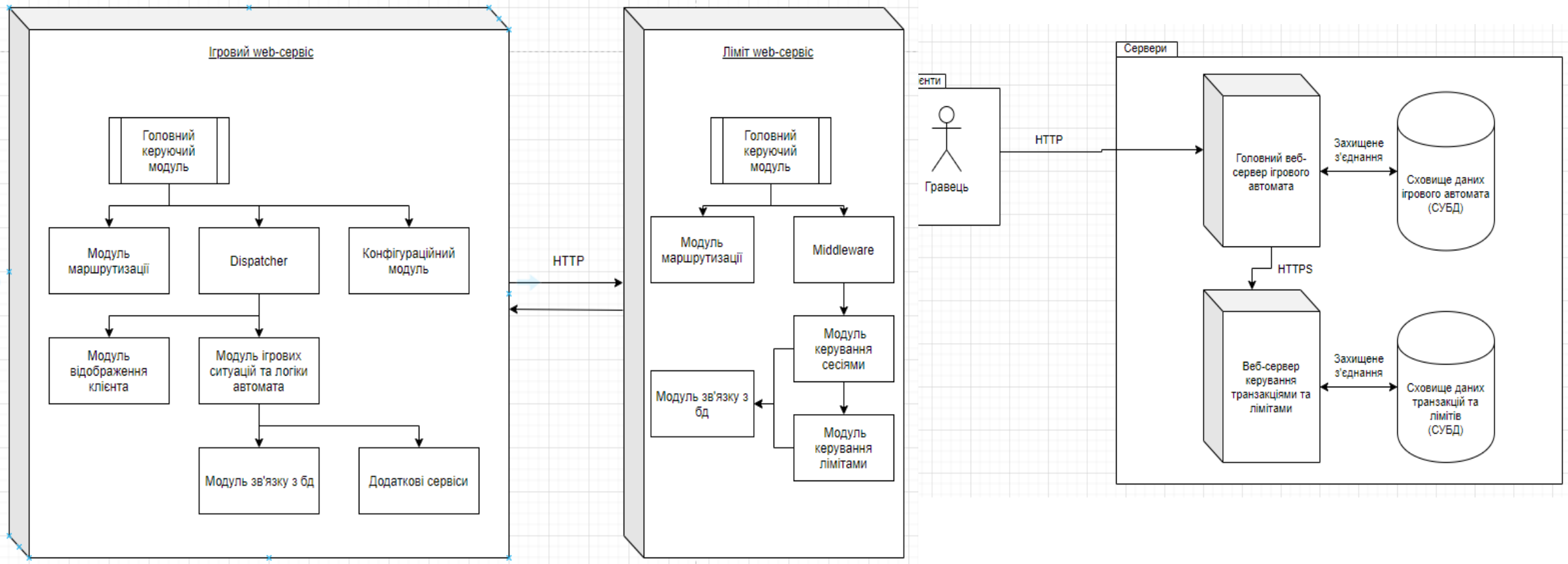
Основні задачі

- ✓аналіз предметної області та програм аналогів створення віртуальних ігрових ситуацій,
- ✓розробка структури інформаційної технології віртуального ігрового автомата,
- ✓розробка бази даних та алгоритмів роботи віртуального ігрового автомата,
- ✓здійснення програмної реалізації віртуального ігрового автомата,
- ✓економічне обґрунтування доцільності розробки віртуального ігрового автомата.

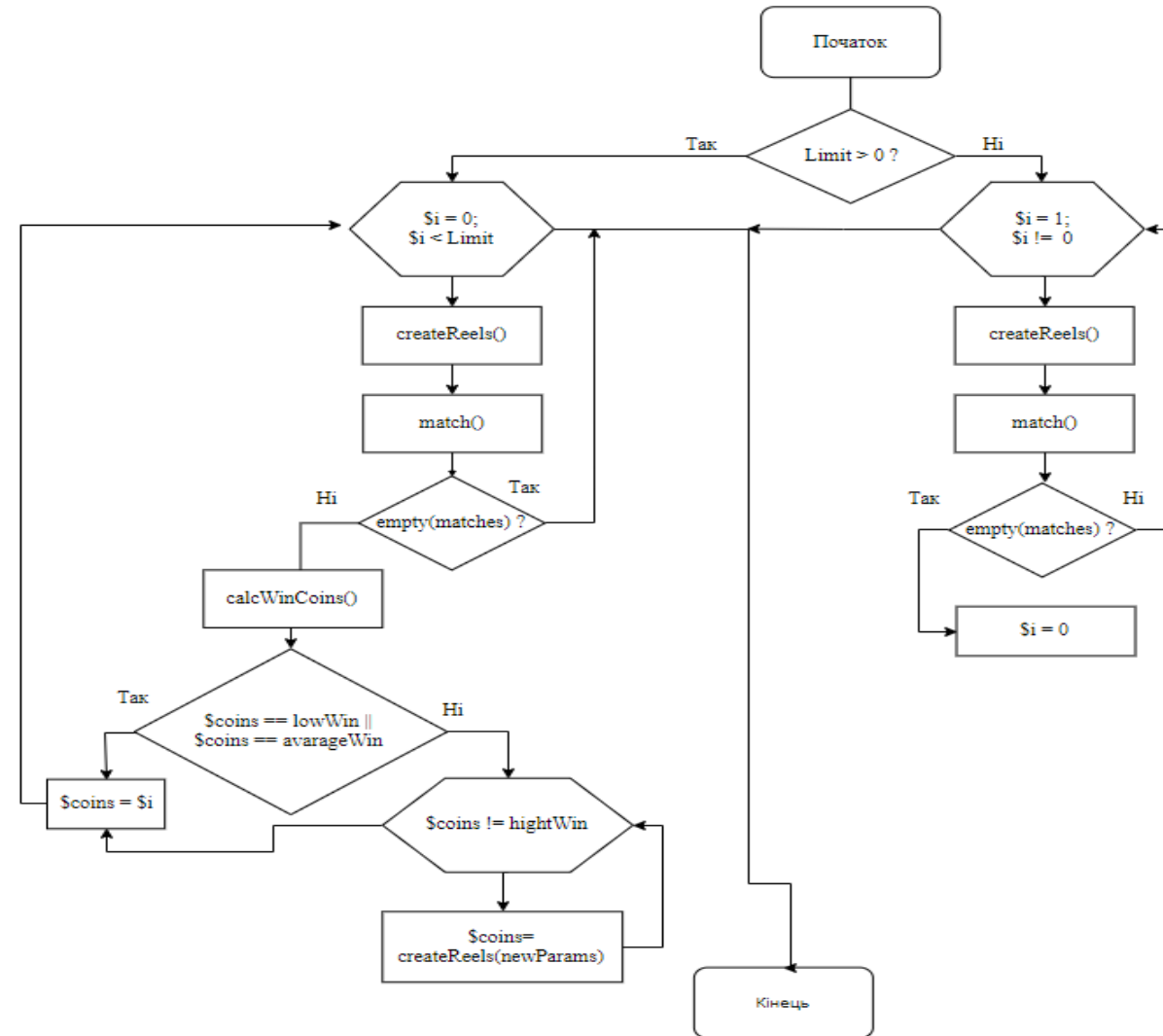
Порівняльний аналіз аналогів



Структура та модулі технології



Алгоритм генерації виграшної комбінації



Інтерфейс користувача



Висновки. У ході виконання магістерської кваліфікаційної роботи розроблено інформаційну технологію віртуального ігрового автомата. Запропоновано удосконалення алгоритму генерації виграшних комбінацій з використанням нечіткої логіки для управління потенційними виграшами користувачів.

Апробація результатів роботи. Результати роботи були апробовані на конференції «Молодь в науці: дослідження, проблеми, перспективи (МН-2020)».

Публікації. За результатами магістерської кваліфікаційної роботи опубліковано 1 тезу доповіді на конференції «Молодь в науці: дослідження, проблеми, перспективи (МН-2020)».

Дякую за увагу