

ПРОГРАМНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ НАСТІЛЬНОЇ- РОЛЬОВОЇ ГРИ DUNGEONS & DRAGONS У ВИГЛЯДІ ВЕБ-ЗАСТОСУНКУ

Малишко О. Ю., науковий керівник Баранова Т. А.

Сучасна популярність настільних рольових ігор, зокрема таких, як *Dungeons & Dragons*, зростає з кожним роком, особливо серед молоді, яка цінує як творчу свободу, так і соціальну взаємодію, що притаманна цьому жанру. Проте стрімке поширення цифрових форматів дозволя, а також розвиток інструментів дистанційної взаємодії створюють нові вимоги до способів проведення таких ігор. Гравці дедалі частіше прагнуть грати онлайн, у зручному та доступному середовищі, яке дозволяє організовувати кампанії, створювати персонажів, планувати події та координувати ігрові сесії незалежно від фізичного місцезнаходження учасників.

У цьому контексті постає необхідність у створенні спеціалізованих цифрових рішень, що дозволяють перенести традиційний формат настільної гри у віртуальне середовище. Система відповідає цій потребі, оскільки об'єднує функціональні можливості для управління кампаніями, контролю ігрового процесу та візуалізації ігрового середовища через віртуальний стіл. Завдяки цьому користувачі отримують інструмент, який забезпечує повноцінне проведення сесій у режимі реального часу, з високим ступенем занурення та взаємодії між гравцями.

Додатковим аргументом на користь актуальності проєкту є обмежений вибір локалізованих платформ українською мовою, що б задовольняли потреби гравців у зручному, інтуїтивно зрозумілому та доступному інтерфейсі. Це створює сприятливі умови для розвитку власного національного продукту, орієнтованого на вітчизняну аудиторію та відкритого до розширення у глобальному масштабі. Така платформа може стати ядром для формування спільноти, обміну досвідом між гравцями та поширення культури настільних рольових ігор в Україні.

Проєкт не обмежується лише інструментами для гри. Його структура та архітектура передбачають можливість масштабування, кастомізації інтерфейсу, інтеграції додаткових модулів та розвитку в напрямку open-source чи комерційного продукту. Таким чином, система може бути корисною не лише для приватного використання, а й як інструмент у сфері освіти, психологічного тренінгу, розвитку комунікативних навичок тощо.

Загалом, проєкт є вчасною відповіддю на запит сучасного користувача, який прагне поєднати захоплення з цифровими технологіями. Це не лише зручний інструмент для розваг, а й приклад того, як інформаційні технології можуть ефективно інтегруватися у сферу дозвілля, сприяючи розвитку цифрової культури та креативного мислення.

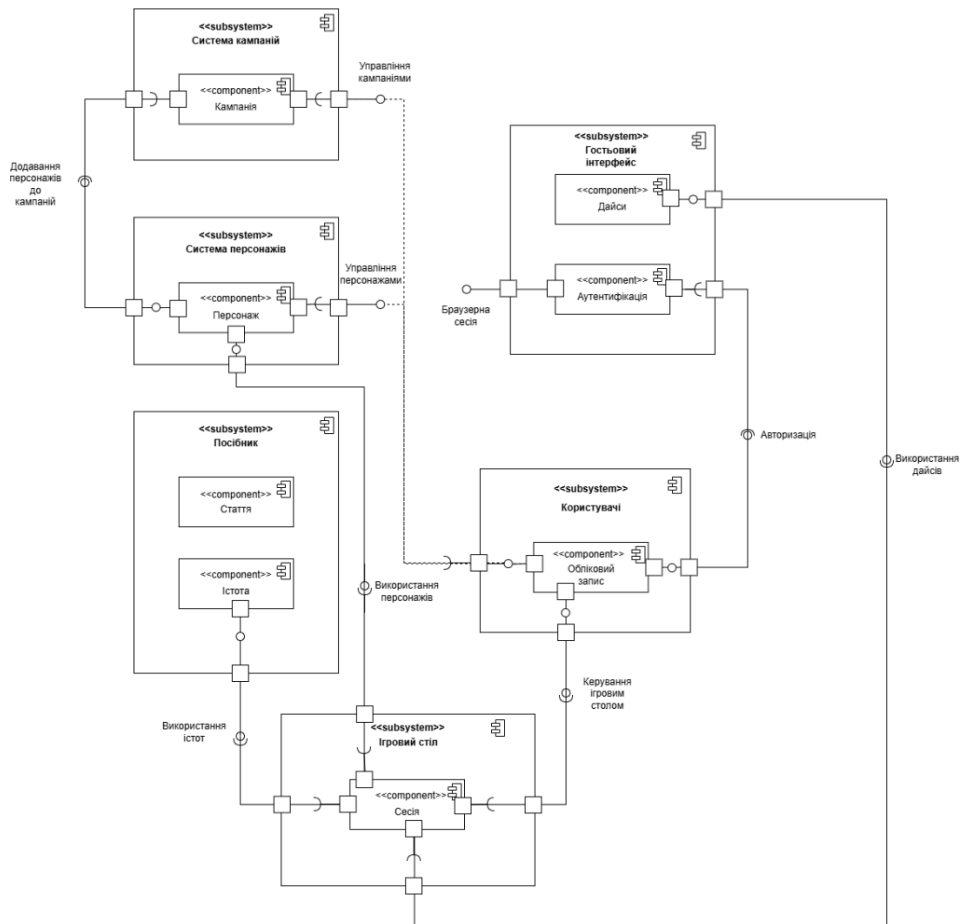


Рисунок 1. Діаграма компонентів.

1. Система кампаній — центральна підсистема, яка відповідає за створення, редагування та перегляд кампаній.

2. Система персонажів — окремий компонент, що дозволяє створювати та редагувати персонажів, а також приєднувати їх до кампаній

3. Посібник — включає інформаційні статті та істот (NPC, монстри тощо), які можуть бути використані в кампаніях і на ігровому столі

4. Гостьовий інтерфейс — дозволяє неавторизованим користувачам отримати доступ до функціоналу кидання кубиків і ознайомлення з інтерфейсом

6. Ігровий стіл — візуальний інструмент для проведення сесій у режимі реального часу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Flask Documentation– <https://flask.palletsprojects.com>
2. MDN Web Docs (HTML, CSS, AJAX) – <https://developer.mozilla.org>
3. UML Component Diagrams Guide – UML 2.5 Specification by OMG
4. Dungeons & Dragons System Reference Document (SRD) – <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ І
ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**



**ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПРИКЛАДНІ
АСПЕКТИ РОЗРОБКИ
КОМП'ЮТЕРНИХ СИСТЕМ**

**ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ ЗА МАТЕРІАЛАМИ
VII ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ
СТУДЕНТІВ І АСПІРАНТІВ
*24 квітня 2025 року***

Київ 2025

УДК 004

Відповідальна за випуск: М.І. Лендел

Збірник наукових праць за матеріалами VII Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів і аспірантів «ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПРИКЛАДНІ АСПЕКТИ РОЗРОБКИ КОМП'ЮТЕРНИХ СИСТЕМ '2025», 24 квітня 2025 року, НУБіП України, Київ. – 452 с. (електронне видання)

Відповідальність за зміст публікацій несуть автори.

Передрук матеріалів, а також використання їх будь-якій формі допускається лише з дозволу авторів