

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»
Институт инженерно-педагогического образования
Кафедра информационных систем и технологий

ВЕБ-САЙТ ПО ПРОФИЛАКТИКЕ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ
«ИГРОФИЛАКТИКА»

Выпускная квалификационная работа бакалавра
по направлению 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
профиля «Информатика и вычислительная техника»
специализация «Компьютерные технологии»

Идентификационный номер ВКР: 304

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»
Институт инженерно-педагогического образования
Кафедра информационных систем и технологий

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ

Заведующая кафедрой ИС

_____ Н. С. Толстова

« ____ » _____ 2016 г.

ВЕБ-САЙТ ПО ПРОФИЛАКТИКЕ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ
«ИГРОФИЛАКТИКА»

Выпускная квалификационная работа бакалавра
по направлению 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
профиля «Информатика и вычислительная техника»
профилизация «Компьютерные технологии»

Идентификационный номер ВКР: 304

Исполнитель:

студент группы КТ-401

В. А. Банников

Руководитель:

ассистент кафедры ИС

А. А. Царегородцев

Нормоконтролер:

Б. А. Редькина

Екатеринбург 2016

РЕФЕРАТ

Пояснительная записка к выпускной квалификационной работе выполнена на 64 страницах, содержит 17 рисунков, 41 источник литературы

Ключевые слова: жанры, аддикция, геймплей, игровая компьютерная зависимость, мониторинг, профилактика игровой зависимости, framework.

Объектом исследования – является процесс создания веб-сайта с использованием современных веб-технологий.

Предметом исследования – веб-сайт по контролю, профилактике и лечению игровой зависимости.

Цель – разработать структуру и интерфейс веб-сайта «Игрофилактика».

В соответствии с поставленной целью в работе решены следующие задачи:

- проанализированы литературные и интернет источники, а также официальная документация и инструменты реализации веб-сайта;
- определены технологии и инструменты реализации веб-сайта «Игрофилактика»;
- спроектирована структура и интерфейс страниц веб-сайта;
- разработан веб-сайт;
- веб-сайт размещен на хостинге в сети интернет.

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|----|
| Введение..... | 5 |
| 1 Анализ источников по теме исследования..... | 7 |
| 1.1 Обзор литературных источников..... | 7 |
| 1.2 Обзор интернет-источников..... | 10 |
| 1.3 История развития компьютерных игр..... | 12 |
| 1.4 Жанры компьютерных игр..... | 19 |
| 1.5 Игровая зависимость в современном мире..... | 23 |
| 2 Описание веб-сайт по профилактики игровой зависимости «игрофилактика»..... | 28 |
| 2.1 Описание основных функций..... | 29 |
| 2.2 Проектирование функционала и основных модулей..... | 30 |
| 2.3 Описание способа хранения данных..... | 31 |
| 2.4 Описание технологий..... | 32 |
| 2.4.1 Платформа .NET Framework..... | 32 |
| 2.4.2 Платформа ASP.NET MVC Framework..... | 33 |
| 2.4.3 Технология ADO.NET Entity Framework..... | 36 |
| 2.4.4 Framework Bootstrap..... | 37 |
| 2.4.5 Язык программирования JavaScript..... | 39 |
| 2.4.6 Библиотека Chart.js..... | 39 |
| 2.4.7 Библиотека JQuery..... | 40 |
| 2.5 Описание интерфейса веб-сайта..... | 41 |
| 2.6 Раздел «Регистрация и вход»..... | 42 |
| 2.7 Раздел «Профиль»..... | 44 |
| 2.8 Раздел «Создание и редактирование опроса»..... | 44 |
| 2.9 Раздел «Статистика»..... | 47 |
| 2.10 Раздел «Опросы»..... | 48 |
| 2.11 Раздел «Плеер опросов»..... | 49 |

| | | |
|------|--|--|
| 2.12 | Раздел «Администратор»..... | 50 |
| 2.13 | Размещение веб-сайта..... | 51 |
| | Заключение | 52 |
| | Список использованных источников | 56 |
| | Приложение 1 | Ошибка! Закладка не определена. |
| | Приложение 2 | 62 |
| | Приложение 3 | 63 |
| | Приложение 4 | 64 |

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня почти у каждого жителя планеты Земля есть доступ в Интернет. И это не удивительно, ведь интернет является чрезвычайно удобным средством. Современное общество черпает из него различную информацию. Причем, это можно делать, не выходя из дома. Порой, кажется, что в интернете, возможно все: доставка, работа, чтение, общение, просмотр любимых фильмов и компьютерные игры. Если предыдущее поколение было поколением книг, то современное получает информацию через видеоряд. Поток приходящей информации огромен и разнообразен. Психика современного школьника привыкает к такому темпу, происходит ее подстройка под поток информации, в который она попадает. Современный человек живет в гиперпространстве. Особенно, этому способствуют компьютерные игры, которые, впоследствии, вызывают зависимость у молодого индивида, что в дальнейшем может привести к печальным последствиям. Например, таким как: люди умирают от истощения, становятся способными на суицид, не говоря уже о психологических травмах (например, появляется склонность к насилию). Но, несмотря на это, в настоящий момент официально игровая зависимость заболеванием не признается. Международная классификация болезней такого недуга не содержит.

Впервые о компьютерной игровой зависимости заговорили в начале 80-х годов американские ученые. Суть заболевания заключается в том, что дети предпочитают жизнь в Интернете реальной жизни, проводя в виртуальной реальности до 18 часов в день. В России проблема компьютерной игровой зависимости не ставится в число приоритетных, – ее освещение носит, скорее, ситуативный характер. Все же, считается, что зависимые геймеры нуждаются в психологической помощи, их проблемы – не сложившаяся личная жизнь, неудовлетворенность собой, потеря смысла жизни и обычных человеческих

ценностей. Появляются и другие трудности – сниженное настроение, само-чувствие, активность, повышенный уровень тревожности и социальная дезадаптация.

Сам механизм зависимости состоит в «уходе от реальности» и «принятии роли», то есть обособление от реальных проблем и отождествление себя с выдуманными персонажами виртуальных миров. Именно поэтому, сегодня необходимо осуществлять лечение и профилактику игровой зависимости. Эта проблема сейчас очень распространена у подростков со всеми вытекающими последствиями.

Объект – процесс создания веб-сайта с использованием современных веб-технологий.

Предмет – веб-сайт по контролю, профилактике и лечению игровой зависимости.

Цель работы – разработать структуру и интерфейс веб-сайта «Игро-филактика».

Задачи:

1. Проанализировать литературу, интернет-источники и официальную документацию по технологии и инструменты реализации веб сайта.
2. Определить технологии и инструменты реализации веб-сайта «Игро-филактика».
3. Спроектировать структуру и интерфейс страниц веб-сайта.
4. Разработать веб-сайт.
5. Разместить веб-сайт «Игрофилактика» на хостинге.

АНАЛИЗ ИСТОЧНИКОВ ПО ТЕМЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

1.1 Обзор литературных источников

По статистике, распространенность игровой зависимости во всем мире составляет около 2–3%, при этом среди игроков преобладают мужчины в возрасте от 20 до 45 лет [12]. Размышляя на тему зависимости, Краснова С.В. в своей статье «Как справиться с компьютерной зависимостью» дала определение данному явления и обозначила его таким термином как «аддикция». Ниже рассмотрим описание термина:

Аддикция (англ. addiction – зависимость, пагубная привычка), в широком смысле, ощущаемая человеком навязчивая потребность в определённой деятельности [11]. Термин часто употребляется для таких явлений, как лекарственная зависимость, наркомания, но ныне применяется и к нехимическим зависимостям, например, поведенческим, примерами которых могут служить: интернет-зависимость, игромания, шопоголизм, психогенное переживание, фанатизм и т.п. [11].

Кроме всего прочего, эксперты выделяют следующие последствия компьютерно-игровой зависимости:

1. Полное отсутствие личной жизни.
2. Денежные потери в крупных размерах и долги.
3. Отсутствие друзей и семьи.
4. Потеря работы и нормального статуса в социуме.

По мнению различных экспертов, играми, вызывающими самую сильную зависимость, чаще всего считаются сетевые, особенно MMORPG.

В своей научной статье «Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр» М.С. Иванов говорит о том, что геймеры (игроки) нуждаются в психологической помощи, их проблемы – это не сложившаяся личная жизнь, неудовлетворенность собой, утеря смысла жизни и обычных челове-

ческих ценностей [5]. Появляются и другие трудности – сниженное настроение, самочувствие, активность; повышенный уровень тревожности и социальная дезадаптация.

Анализ литературы показал, что единой концепции, объясняющей все особенности явлений зависимости, не существует. Исследователи чаще всего связывают причины и условия ее развития с предрасполагающими особенностями личности с воздействием социальной среды. Тем не менее, А.А. Максимов в своей статье «Особенности развития личности людей с компьютерно-игровой зависимостью» выделяется ряд общих закономерностей в формировании игровой зависимости:

1. Изначально зависимость возникает в результате неправильного взаимодействия личности с окружающей средой.
2. Зависимость формируется в условиях значительного эмоционального предпочтения человеком одних объектов по сравнению с другими.
3. На разных стадиях развития зависимость может проявляться эпизодически.
4. Ситуативно или систематически. Внешне она выражается в потере контроля.
5. Над поведением и в сужении круга интересов.
6. Крайние формы зависимости возникают на фоне интенсивных и длительных эмоциональных переживаний [15].

С.А. Шапкин в своей статье выделяет первичную, вторичную и третичную профилактику [20]. В данной выпускной квалификационной работе, мы рассмотрим только первичную профилактику. Она направлена на ознакомление с признаками развития компьютерной игровой зависимости и возможными ее последствиями. Важной частью работы является создание интерфейса портала «Игрофилактика». Сайт «Игрофилактика» - это площадка, где молодым людям и девушкам будет оказана помощь в лечении и отслеживании игровой зависимости.

При создании сайта «Игрофилактика» был использован научный труд по Framework. В книге Магданурова Г. И. и Юнева В.А. «ASP.NET MVC Framework» рассмотрены основные принципы и возможности технологии ASP.NET MVC Framework и показаны способы ее практического использования при разработке веб-приложений [14]. Были детально изучены компоненты MVC-приложения. Также, описаны преимущества подхода разработки MVC и рассмотрена структура MVC-приложения; приведено сравнение технологии WebForms и MVC Framework и рассмотрены вопросы их совмещения; описаны модель и доступ к данным (технологии LINQ, Entity Framework и др.), контроллеры, представление и интерфейс приложения, механизмы маршрутизации и Ajax-функциональность. Уделено внимание вопросам тестирования веб-приложений, рассмотрены особенности применения ASP.NET MVC 2 в Visual Studio 2010.

Авторы представляют алгоритм действий, который бы позволил сделать процесс разработки более удобным. Они предлагают следующую схему:

1. Для начала необходимо создать модель. Под этим подразумевается, что необходимо создать схему базы данных, а затем уже по схеме базы данных создать логические структуры данных, с которыми будет работать приложение.
2. Затем следует описать физическую структуру приложения, а именно – задать маршруты, которые будут определять взаимодействие пользователя с приложением.
3. Далее, на основании структуры приложения, создаются контроллеры и их действия.
4. Следующее, с чем нужно будет поработать – это создание представления для каждого из действий контроллеров. Учитывая, при этом, возможность вынесения повторяющихся элементов в частичные представления и шаблоны.

5. Последней задачей будет разработка модульных тестов для тестирования логики представления, в случае если планируется модификация логики в процессе поддержки и развития приложения.

Далее авторы сообщают о том, что в целом, процесс разработки может быть несколько модифицирован. Например, если разрабатываются веб-приложения с богатой клиентской функциональностью. Если же создается страница, использующая асинхронные вызовы для обращения к серверу и обновления фрагментов страниц, то изначально может быть удобным создание лишь базовых действий контроллеров, отображающих страницы. После чего, в процессе разработки клиентского интерфейса, необходимо будет дорабатывать методы, отвечающие на асинхронные запросы. Авторы подчеркивают, что: «В любом случае, при разработке приложений, вне зависимости от используемой платформы, технологии и парадигмы разработки, необходимо тщательное проектирование и детальное планирование разработки задолго до начала проекта» [14]. Такой подход, как хорошее планирование, зачастую позволяет существенно сократить сроки разработки проекта.

Таким образом мы видим, что литературы как технической, так и теоретической не много по данной теме. В технической литературе в основном излагается алгоритм действий по работе с конкретной программой. Многие авторы говорят о признаках и стадиях формирования игровой зависимости, но что касается профилактики, то здесь все сводится к элементарному ограничению пользованию компьютером и расширению досуга вне дома.

1.2 Обзор интернет-источников

Наиболее глубокие исследования зависимости провела доктор психологии Питтсбургского университета Кимберли С. Янг. Известный американский психолог в своей статье «Интернет зависимость» говорит об интернет зависимости и ее подвидах [4]. В целом, она выделяет 5 типов, среди кото-

рых имеется и компьютерная зависимость. Здесь же, она и выводит определение компьютерной игровой зависимости.

Британский терапевт Стив Поуп, в качестве негативных примеров зависимости приводит такие ситуации, когда игроки отказываются от друзей, переходят на нездоровую пищу, забрасывают учёбу, у них повышается агрессивность и склонность к насилию. В одном из своих интервью, которое было опубликовано на сайте, посвященном компьютерным играм, терапевт сообщает, что: «Два часа игры воздействует на мозг человека так же, как и дорожка кокаина. Игры – это тихие убийцы нашего поколения. Они влекут за собой самые быстрые темпы привыкания. Также после игр с насилием геймеры могут захотеть превратить игровые фантазии в реальность» [26]. Врач в частности утверждает, что впоследствии у детей возникают проблемы с поведением, концентрацией внимания и способностью запоминать.

Что касается анализа интернет источников по компьютерным играм, то в основном она размещена на сайтах, специализирующихся в области компьютерной индустрии – это торговые, игровые площадки, сайты разработчиков игр и различные блоги, а также интернет журналы. Технологию работы с `chart.js` и `bootstrap 3` можно найти лишь на официальных сайтах и других интернет-площадках, посвященных программированию. Однако, как таковых научных статей по данным приложениям не имеется, только электронная документация, демонстрирующая пошаговую инструкцию применения указанных выше программ.

На сайте, посвященном JavaScript в статье «Все, что вы хотите знать о хостинге и сайтостроении» рассказывается о том, что с помощью данного языка программирования можно изменять страницу, изменять стили элементов, удалять или добавлять теги [2]. Можно загружать данные, не перезагружая страницу, выводить сообщения, считывать или устанавливать cookie и выполнять множество других действий [2]. Отсюда следует вывод, что язык JavaScript уникален. Его уникальность заключается в том, что он поддерживается почти всеми браузерами, а также полностью с ними интегрируется.

При создании сайта «Игрофилактика» использовалась еще одна технология, а именно – JQuery. В статье «Что такое JQuery, основные понятия и возможности», опубликованной на сайте автор раскрывает возможности библиотеки JQuery:

- обращаться к любому элементу DOM (объектной модели документа) и не только обращаться, но и манипулировать ими;
- работать с событиями;
- легко осуществлять различные визуальные эффекты;
- работать с Ajax;
- имеет огромное количество JavaScript плагинов, предназначенных для создания элементов пользовательских интерфейсов [36].

Таким образом, мы видим, что основная система работы библиотеки заключается в использовании селекторов. Они в первую очередь позволяют получить доступ к любому элементу модели документа для того, чтобы продемонстрировать насколько это удобно.

Итак, в целом, можно сделать следующий вывод по изучению электронных источников – анализ по проблемам игровой зависимости можно встретить далеко не у всех авторов, так как данная проблема достаточно нова. С информацией по компьютерным играм и с технической литературой по созданию сайтов можно ознакомиться на различных специализированных интернет ресурсах, что значительно упрощает поиск и систематизацию полученных знаний.

1.3 История развития компьютерных игр

История компьютерных игр начинается в 1947 году и охватывает шесть десятилетий. Однако, определенные предпосылки развития компьютерной индустрии сложились еще в 80-е гг. XIX в.

В 1889 году Фусадзиро Ямаути основал игровую компанию «Marufuku» по производству и продаже игральные карты Ханафуда (Приложение 1). В 1907 году компания была переименована в «Nintendo Koppai», впоследствии она стала крупнейшей компанией в мире среди производителей интерактивных развлечений.

После окончания Второй мировой войны, в 1947 был выпущен «Ракетный симулятор». На сайте «Универсальной энциклопедии» говорится о том, что это было первое известное развлекательное средство, похожее на компьютерную игру [19]. Впоследствии, данный симулятор стал предвестником компьютерных игр. В англоязычных электронных источниках сообщается, что: «сам аппарат не имел цифрового процессора для обработки информации, а использовал аналоговые цепи для управления электронно-лучевой трубкой и формирования изображения на экране [34]. По виду он напоминал радар времён Второй мировой войны, а для прицеливания использовались экранные наложения». 25 января 1947 года авторы изобретения подали заявку на патент, который был ими получен 14 декабря 1948 года. Однако в массовое производство и продажу аппарат так и не поступил [34].

По факту, изобретение компьютерных игр обычно приписывают кому-то из троих личностей: Ральфу Баэру (инженер, который в 1951 г. выдвинул идею интерактивного телевидения), А. С. Дугласу (он же и написал в 1952 г. «ОХО» - компьютерную реализацию «крестиков-ноликов») или Уильяму Хигинботаму, создавшему в 1958г. игру «Tennis for Two».

Следующий этап развития компьютерных игр связан с появлением первой игровой приставки. 24 мая 1972 года впервые была представлена и продемонстрирована публике «Magnavox Odyssey». Данная приставка разработана Ральфом Баером, который начал ее создание примерно в 1966 году. Прототип, известный под названием «Brown Box», находится сейчас в Национальном музее американской истории, город Вашингтон.

В 1982 г. был создан интернет (глобальная сеть), а точнее, единый сетевой протокол передачи данных – TCP/IP. Эта стандартизация и позволила

объединить разрозненные локальные сети в единую мировую сеть – Интернет. (Сама идея единого протокола TCP/IP появилась ещё в 1974 году).

С тех пор, в продажу стали поступать 8-битные компьютеры «Commodore 64» и «ZX Spectrum». Изображение радуги на корпусе того и другого компьютера означало возможность отрисовки цветного изображения [8]. В качестве внешних носителей информации использовались плёночные аудиокассеты. Из-за достаточно низкой цены домашние компьютеры вытесняют игровые приставки. Так, в США происходит закат игровых консолей второго поколения. Примерно в это же время появляется первая игра с видеовставками, так называемыми кат-сценами. Создан игровой автомат «Dragon's Lair». Данная игра представляла собой интерактивный мультфильм, так как внутри автомата она запускалась с оптического диска LaserDisc (типа CD, только запись аналоговая и диск размером с грампластинку).

10 ноября 1983 года фирма «Microsoft» официально представила публике свою новую операционную систему «Windows». Несмотря на то, что в то время данная программа выглядела несколько примитивно на фоне разработок фирмы «Apple», именно ОС «Windows» сделала управление компьютерами понятнее и проще для большинства обычных людей. Это означало, что она в несколько раз увеличила аудиторию потенциальных компьютерных пользователей.

В 1985 г. Шигеру Миямото создал легендарную игру «Super Mario Bros.» (приложение 2). Она была выпущена на консоли «NES». Главный герой игры – Марио становится официальным символом фирмы «Nintendo». Хотя Марио, как персонаж, до этого появлялся ещё в двух играх («Donkey Kong» 1981 года, «Mario Bros.» 1983 года), настоящая слава пришла к нему лишь в третьей игре «Super Mario Bros.» [8]. Игры про водопроводчика Марио со временем превратились в самую популярную игровую серию.

В 1990 г. был создан современный интернет (World Wide Web, WWW). Компьютеры и до этого были объединены в одну глобальную сеть,

но она использовалась лишь для передачи отдельных файлов по протоколу FTP. С помощью современного интернета были реализованы идеи Тима Бернерса-Ли, а именно: удалось принять стандарты создания интернет страниц (HTML), протокола обмена интернет страницами (HTTP). Несмотря на объединенную глобальную сеть, бурное развитие интернета началось лишь с 1993 года, когда появился «Mosaic». «Mosaic» – это первый интернет браузер, который стал доступен для понимания обычных пользователей (т.е. без технического образования в области компьютерных технологий).

В 1991 г. на компьютерах выходит игра «Civilization» [35]. Под руководством игрока оказывается целое государство, с его жителями, экономикой, производством, торговлей, дипломатией и военными силами. Главная цель игры – мировое господство, которого можно добиться различными путями. «Civilization» стала родоначальником жанра «Глобальные стратегии». В этом же году была создана и первая графическая ролевая онлайн-игра – «Neverwinter Nights». Геймплей был всё тот же: выбор команд, ограниченного количеством строчек в меню, статичные картинки, текст, описывающий, что происходит вокруг. Однако, бои происходили как в японских RPG, что подразумевало вид сверху, строгая очередность хода, определенный выбор действий [8].

Третьим этапом в развитии компьютерных игр можно считать переход к трёхмерной графике. В 1992 г. была выпущена первая в мире игра в жанре «трёхмерный боевик» (3D-Action) «Wolfenstein 3D». С помощью специальных математических формул плоское изображение на мониторе действительно отдалённо напоминало трёхмерность. Игрок мог лишь стрелять, идти вперёд и поворачиваться влево и вправо [40]. В этом же году была создана файтинг игра «Mortal Kombat», которая известна не только своей жестокостью и кровавыми приёмами «Fatality», но и тем, что в ней впервые использовались не нарисованные герои, а видеоанимации снятые с настоящих актеров. Затем появляются первые игры в жанре ужасов (Survival Horror) «Alone in the Dark», стратегия в реальном времени (RTS) «Dune II». В отличие от пошаго-

вых стратегий, «Dune II» не ожидала хода игрока, а жила своей жизнью. Система постройки баз и боевых единиц, придуманная в «Dune II» используется и по сей день в большинстве игр жанра RTS.

10 декабря 1993 г. в свет выпущена легендарная игра «Doom» в жанре 3D-Action. Эта игра получила более широкое распространение, чем «Wolfenstein 3D». По словам автора статьи «История развития компьютерных игр»: «она (игра) популяризовала и задавала основные направления развития жанра 3D-Action» [9]. Примерно в этот период была также создана стратегия «X-COM: UFO Defense» от компании «Microprose» [41]. В этой игре была значительно развита система пошагового боя, которая не считается устаревшей и по сей день.

В начале 90-х гг. XX века параллельно развивается рынок игровых приставок. Так, в 1994 г. компания «Sony» выпускает свою первую, но очень удачную игровую консоль «PlayStation». Она стала лучшей консолью 5-го поколения. Игры для этой консоли распространялись на CD-дисках. Большинство игр на «PlayStation» были с трёхмерной графикой. Продажи консоли превысили 102 000 000 штук [25]. В 1994 г. была также создана стратегия «Warcraft: Orcs and Humans» от компании «Blizzard». Серия игр Warcraft со временем стала занимать лидирующее положение в жанре стратегий в реальном времени.

В 1995 г. для создания игровых персонажей и реалистичных анимаций в компьютерных играх начинают применять технологию «Захват движения» (Motion capture) [9]. Впервые технология «Motion capture» была применена при создании игры «Highlander: The Last of the MacLeods» на консоли «Atari Jaguar». В этом же году, была проведена первая специализированная выставка индустрии компьютерных видеоигр – Electronic Entertainment Expo (E3) [24].

Одним из важных моментов, который повлиял на развитие индустрии компьютерных игр, стал выпуск первой компьютерной видеокарты с поддержкой 3D-ускорения в 1996 г. Это была видеокарта «Voodoo I» от фир-

мы «3dfx Interactive». Благодаря которой, компьютеры стали лучше справляться с обработкой 3D-игр, что привело к распространению и дальнейшему развитию таких игр [3]. Также, в 1996 г. Институт «DigiPen Institute of Technology» получает аккредитацию, становясь первым учебным заведением в мире, готовящим специалистов в области разработки видеоигр. На тот период в играх впервые была реализована система динамических источников света.

Четвертый этап начинается с 1997 г. Это расцвет сетевых и онлайн-игр. Новая особенность состоит в том, что в компьютерных играх начинает появляться серьезный сюжет. Например, была создана первая MMORPG - «Ultima Online», которая стала первой, по-настоящему успешной и массовой онлайн-ролевой игрой. Игра вышла 24 сентября 1997 года, а уже в 1998 году количество игроков по всему миру достигло 100 000 человек. Сам термин «MMORPG» придумал и ввел в обиход автор «Ultima online» - Ричард Гэрриот [39].

В 1998 г. в свет выходит «Half-Life». Несмотря на то, что игра была сделана в жанре «3D-Action», в ней был полноценный сюжет, развивающийся по ходу прохождения игры. Игра была доверху наполнена сюжетными событиями и яркими второстепенными персонажами. До появления «Half-Life» сюжет существовал лишь в квестовых и ролевых играх, где он чаще всего подавался в виде текста. С появлением «Half-Life» игры по содержанию значительно приблизились к кинофильмам. Данная игра создала прецедент, после которого все более или менее крупные игры стали создаваться с сюжетом.

В этом же году создана стратегическая игра «StarCraft» от компании «Blizzard». Игра была сделана настолько качественно, что в неё продолжают играть до сих пор. Следует отметить, что по «StarCraft» проводилось множество киберспортивных состязаний мирового масштаба.

Затем выходит «Grand Theft Auto» (GTA). В игре был создан целый живой город с видом сверху, где мирно ходили люди, по улицам двигался

транспортный поток. У игрока была полная свобода действия, но основные сюжетные миссии были связаны с кражей машин и работой на бандитов, из-за этого на игру обрушилась гневная критика общества.

В 2000 г. выпускают приставку «PlayStation 2», которая имеет возможность сетевой игры и выхода в интернет. На сегодняшний день эта приставка остаётся самой популярной на свете. Примерно в тот же период была создана игра «The Sims». Первая и почти единственная игра в жанре «симулятор повседневной жизни». Игрок управляет виртуальным человеком или целой семьёй, обустраивает дом, прилегающий земельный участок, ищет работу, общается с соседями. Больше всего эта игра пришлась по душе женской части человечества. Выход этой игры значительно увеличил мировую аудиторию игроков, за счёт привлечения к играм девушек.

В 2001 г. начался бум онлайн игр в Европе и Америке, что значительно увеличивается аудитория онлайн-игроков. Уже созданные онлайн-игры выпускают современные обновления. Появляется первый сотовый телефон с поддержкой Java – «Siemens SL45i». Это событие ознаменовало появление на сотовых телефонах множества сторонних программ, в том числе и компьютерных игр.

Однако на этом развитие индустрии компьютерных игр не заканчивается, и в 2011 г. выходит культовая инди-игра «Minecraft». Игра представляет собой открытый мир, где можно изменять всё вокруг. Главный герой, враги, окружение и даже ландшафт – всё построено из больших цветных кубов. Каждый куб независим от других и поддается изменению, благодаря чему, изменяется и весь игровой мир. Игру причислили к новому жанру «строительство с видом от первого лица» [32].

Таким образом, можно сделать следующий вывод: в XX веке у людей значительно изменились представления о досуге. С развитием техники, появился новый способ свободного времяпрепровождения – это компьютерные игры. Значительный вклад в развитие индустрии компьютерных игр внесли персональные компьютеры с операционной системой Windows и Интернет.

Условно, мы разделили историю развития компьютерных игр на четыре этапа. Важно также отметить, что в XXI веке, компьютерные игры стали даже опасны. Погружаясь в мир киберпространства, современный человек чаще играет, чем участвует в политических выборах или обращается к психотерапевту, что порой имеет тяжелые последствия для индивида в виде формирования у него игровой зависимости.

1.4 Жанры компьютерных игр

Рассмотрим определение компьютерной игры, которое можно найти во многих публикациях:

Компьютерная игра – это компьютерная программа или часть компьютерной программы, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнерами по игре, или сама выступающая в качестве партнера [1].

Во время компьютерной игры получается так, что игрок:

1. Непосредственно играет.
2. Сам смотрит шоу со своим участием.
3. За счет интерактивности имеет столько свободы, что может считаться соавтором того представления, что происходит на экране. Дуэт «видеоигра + игрок» содержат в себе сразу все три уровня: творчество, игра, зрелище. Важно отметить, что компьютерные игры, в основном, классифицируются по жанрам, а также по количеству игроков.

Жанр (от фр. *genre* – род) – это общее понятие, отражающее наиболее существенные свойства и связи явлений мира искусства, совокупность формальных и содержательных особенностей произведения [38].

Кроме жанра, в среде пользователей компьютерных игр существует такое понятие как геймплей:

Геймплей (англ. *gameplay*) – игровой процесс с точки зрения игрока [18]. Таким образом, геймплей включает в себя разные содержательные ас-

пекты компьютерной игры, в том числе технические, такие как: внутриигровая механика, совокупность определённых методов взаимодействия игры с игроком, а также графика, звук, сюжет.

Вследствие того, что критерии принадлежности игры к тому или иному жанру не определены однозначно, классификация компьютерных игр недостаточно систематизирована, и в разных источниках данные о жанре конкретного проекта могут различаться. Тем не менее, существует некий консенсус, к которому пришли разработчики игр. Нам необходимо ознакомиться с данной классификацией, чтобы понять, какие игры вызывают игровую зависимость.

Игры жанра Action (Shooter) предполагают наличие виртуального мира, в который помещены стрелок и его мишени. В качестве первого может выступать, как человек, так и некий механизм — космический корабль, самолет, танк. Мир игрока может быть, как плоским, двухмерным, так и трехмерным. Главная цель игры — поразить как можно больше мишеней.

Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG) предполагает существование самостоятельного виртуального мира, в котором живут множество персонажей. Обычно — это мир фэнтези, который населяют фантастические существа и персонажи. У каждого героя имеются свои особенные способности, своя цель и предназначение. Задача игрока — перевоплотиться в того, кто кажется ему ближе по характеру, темпераменту и т.п. Важно отметить, что в отличие от классической RPG, мир MMORPG существует постоянно, вне зависимости от того зашел пользователь в игру или нет.

Ролевые игры (RPG) могут быть как развлекательного, так и учебного характера. Действие происходит в придуманном мире, который может быть либо основан на сюжете художественного произведения, либо полностью придуман авторами игры [9]. Игроку чаще всего ставится какая-то цель, которую он должен достичь в ходе игры.

Тип таких игр как аркада достаточно примитивен, так как он, в свое время, перешел на компьютеры с игровых автоматов и приставок. Аркадными могут быть гонки, борьба и еще множество разновидностей игр. В классической аркаде игрок должен пройти какой-то уровень за максимально короткий срок. По пути ему предлагается преодолеть ряд препятствий и собрать, как можно больше бонусов [9].

В головоломках игроку необходимо решить какую-то сложную задачу. Головоломки – это самый старый вид игр на планете. Самая древняя из них, китайская игра «Танграм», была придумана более 3000 лет тому назад (Приложение 3).

Гонки подразумевают то, что игроку предстоит участие в разнообразных соревнованиях за первенство. Это могут быть, как задания, имитирующие выступление пилотов формулы 1 или стритрейсеров, так и состязания на более сложных аппаратах, вплоть до самолетов, и космических кораблей [9]. Мир гонки может быть, как плоским, так и 3D.

В жанре под названием «Приключения» мы сталкиваемся с полноценным литературным сюжетом, на котором построен весь мир игры. Персонаж, в которого предстоит перевоплотиться игроку, живет в этом мире и по ходу игры ему предлагается решить множество самых разных интеллектуальных задач и головоломок. По словам Т. Кучумовой: «В отличие от RPG в играх этого жанра акцент делается не на случайные взаимодействия игрока с остальными персонажами игры, а на четко определенную сюжетную линию, в рамках которой предстоит действовать всем участникам». Первоначально, из-за малого распространения графических устройств отображения и недостатка ресурсов, приключенческие игры были текстовыми. Позднее этот жанр был назван **текстовым квестом** [6]. По словам автора статьи В.Трофимчука: «Отличие от графических квестов состоит в том, что игрок взаимодействует с игровым миром посредством командной строки и информация о мире выводится в виде текстов и рисунков из печатных знаков». Симуляторы романтических отношений, так же известны как **романтиче-**

ские приключения (англ. romantic adventure). По геймплею некоторые из них близки к RPG, другие – к квестам.

Симуляторы представляют собой полную и, как можно более точную, имитацию процесса управления каким-либо механизмом: самолетом, автомобилем, танком. Изначально, симуляторы были разработаны военными для обучения солдат управлению специальной техникой, но процесс оказался настолько захватывающим, что сегодня исключительно обучающие программы переродились в самостоятельное направление индустрии развлечения.

Спортивные игры отвечают за воспроизведение каких-либо командных соревнований. Обычно, это футбольные или хоккейные матчи. Игроку предлагается взять на себя руководство одной из команд, сформировать ее состав и привести его к победе.

Самым интеллектуальным видом игр являются стратегии. Фактически, игроку предлагается построить свой мир или государство, в котором он будет жить и которым будет управлять. В таких играх нужно хорошо продумывать инфраструктуру, все грамотно организовать, создать для горожан комфортные условия проживания, обеспечить их работой и защитить собственную территорию от других игроков.

Еще одним популярным жанром является файтинг. В нем игроку предлагается провести бесчисленное количество рукопашных схваток с самыми разными противниками. Все бои проходят в пределах ограниченной площади арены, покинуть которую игрок может, только выйдя из игры.

Таким образом, мы видим, что жанров игр столько же много, сколько и предпочтений у игроков. Все они в той или иной мере способствуют формированию у индивида различных качеств: начиная от логического мышления, скоростью реакции до агрессии (файтинги). Более подробно, мы разберем проблему игровой зависимости в следующем параграфе.

1.5 Игровая зависимость в современном мире

Наша жизнь с каждым днем все больше зависит от компьютеров и интернета. Мы пользуемся ими дома, на работе, в школе. Но в последнее время все больше взрослых и подростков не могут представить свою жизнь без компьютерных игр. Сегодня ученые очень много спорят, стоит ли причислить компьютерные игры к разряду наркотической зависимости. В настоящий момент официально игровая зависимость заболеванием не признается. Впрочем, сведения о скором принятии данного термина появлялись неоднократно.

Краснова С.В. своей книге «Как справиться с игровой зависимостью», вводит термин аддикция [11].

Аддикция (англ. addiction – зависимость, пагубная привычка), в широком смысле, ощущаемая человеком навязчивая потребность в определённой деятельности [11].

Известный американский психолог Кимберли С. Янг в своей статье «Интернет зависимость» говорит об интернет-зависимости и ее подвидах [4]. В целом, она выделяет 5 типов, среди которых имеется и компьютерная зависимость. Рассмотрим определение компьютерной игровой зависимости, которое дает Кимберли С. Янг в своей статье [4].

Компьютерная зависимость – навязчивая игра в компьютерные игры (шутеры – Doom, Quake и др., стратегии типа StarCraft, квесты [10]).

Достаточно лаконичное определение, которое говорит нам об аддитивном поведении субъекта, играющего в компьютерные игры.

Те, кто играют в компьютерные игры, могут забыть обо всем: о еде, гигиене, семье, обязанностях. Некоторые люди могут потерять работу и семью только из-за того, что у них совершенно нет времени на реальный мир. Однако еще более страшное влияние компьютерные игры оказывают на подростков. Сотни студентов отчисляются из учебных заведений. Люди тратят

огромные суммы денег для того, чтобы «прокачать» своего виртуального героя или же купить ему очередную игрушку.

По мнению экспертов, играми, вызывающими самую сильную зависимость, чаще всего считаются сетевые, особенно MMORPG. Известны случаи, когда слишком долгая игра приводила к фатальным последствиям. Так, в октябре 2005 года умер от истощения китайский ребенок после многосуточной игры в World of Warcraft. После этого в игре была проведена виртуальная церемония похорон [29].

Немецкие исследователи университета «Charite» провели эксперимент, в ходе которого группе из 20 человек показывали скриншоты из любимых игр. Их реакция оказалась сходной с той, что проявляют больные алкоголизмом и наркоманией, когда видят предмет своей патологической страсти [12].

По мнению психолога Иванова М. С., сама механика ролевой игры состоит во «вхождении» человека в игру, интеграции с компьютером, потере индивидуальности и отождествлении себя с компьютерным персонажем. Исследователь выделяет собственные критерии «вредных» ролевых игр:

1. Сила эффекта погружения.
2. Отсутствие элемента азарта или значительное уменьшение его значения.

Считается, что зависимые геймеры нуждаются в психологической помощи, их проблемы – это не сложившаяся личная жизнь, неудовлетворенность собой, потеря смысла жизни и обычных человеческих ценностей. Появляются и другие трудности – сниженное настроение, самочувствие, активность; повышенный уровень тревожности и социальная дезадаптация [5].

Сегодня выделяют три стадии компьютерной игровой зависимости (аддикции):

1. Первая стадия.

На этой стадии человек в любой момент может отказаться от игры и заняться другими делами – это слабая зависимость.

2. Вторая стадия.

Человек также может отказаться от игры и найти себе замену, но это дастся ему с большим трудом, так как будет жалко терять свой рейтинг, внутриигровую валюту, и внутриигровые вещи.

3. Третья стадия.

Тяжёлая зависимость, которая сопровождается пропагандой игры. Люди с тяжелой формой аддикции регулярно упоминают игру в разговорах, тратят на неё множество реальной валюты, и, разумеется, отрицают свое заболевание.

Выделяют следующие симптомы компьютерной игровой зависимости:

- навязчивое желание проверить свой почтовый ящик в Интернете;
- постоянное ожидание следующего выхода в сеть;
- пристрастие к работе (играм, программированию или другим видам деятельности) и информационная перегрузка (то есть непреодолимая тяга поиска информации в Интернете или веб-серфинг);
- нежелание отвлечься от работы или игры с компьютером;
- раздражение при вынужденном отвлечении;
- неспособность спланировать окончание сеанса работы или игры с компьютером;
- расходование больших денег на обеспечение постоянного обновления как программного обеспечения (в том числе игр), так и устройств компьютера;
- забывание о домашних делах, обязанностях, учебе, встречах и договоренностях в ходе работы или игры на компьютере;
- пренебрежение собственным здоровьем, гигиеной и сном в пользу проведения большего количества времени за компьютером;
- злоупотребление кофе и другими подобными психостимуляторами;
- готовность удовлетворяться нерегулярной, случайной и однообразной пищей, не отрываясь от компьютера;

- ощущение эмоционального подъема во время работы с компьютером;
- обсуждение компьютерной тематики со всеми мало-мальски сведущими в этой области людьми;
- стремление играть в сетевые игры [4].

Кроме всего прочего, эксперты выделяют следующие последствия данной зависимости:

1. Полное отсутствие личной жизни.
2. Денежные потери в крупных размерах и долги.
3. Отсутствие друзей и семьи.
4. Потеря работы и нормального статуса в социуме.

По статистике, распространенность игровой зависимости во всем мире составляет около 2–3%, при этом, среди игроков преобладают мужчины в возрасте от 20 до 45 лет (Е.А. Лозгачева). Британский терапевт Стив Поуп, в качестве негативных примеров зависимости приводит такие ситуации, когда игроманы отказываются от друзей, переходят на нездоровую пищу, забрасывают учёбу, у них повышается агрессивность и склонность к насилию.

Анализ литературы показал, что единой концепции, объясняющей все особенности явлений зависимости, не существует. Исследователи чаще всего связывают причины и условия ее развития с предрасполагающими особенностями личности с воздействием социальной среды. Тем не менее, в формировании игровой зависимости выделяется ряд общих закономерностей:

1. Изначально зависимость возникает в результате неправильного взаимодействия личности с окружающей средой.
2. Зависимость формируется в условиях значительного эмоционального предпочтения человеком одних объектов по сравнению с другими.
3. На разных стадиях развития зависимость может проявляться эпизодически, ситуативно или систематически. Внешне она выражается в потере контроля над поведением и в сужении круга интересов.

4. Крайние формы зависимости возникают на фоне интенсивных и длительных эмоциональных переживаний [15].

В процессе игры человек обычно расслабляется, снимает эмоциональное напряжение, отвлекается от неприятных проблем. Игра рассматривается как приятный досуг, что тоже может способствовать развитию зависимости. К сожалению, вопросы профилактики компьютерной игровой зависимости в настоящее время практически не разработаны. Ряд зарубежных исследователей предлагают использовать для профилактики и коррекции зависимости online-психотерапию, другие исследователи считают недопустимым использование компьютерных технологий и применение компьютера в процессе коррекции и лечения зависимых людей.

В большинстве случаев, в Америке и Европе людей, которые страдают игровой зависимостью, лечат точно так же, как наркоманов, в клиниках, и подобными методиками. Тем не менее, профилактические и коррекционные программы не всегда бывают эффективны. Это в первую очередь обусловлено тем, что родственники пользователей компьютеров не расценивают признаки возникновения компьютерной игровой зависимости, как пограничное состояние; они недостаточно осведомлены как о первых признаках формирующейся зависимости, так и о профилактических мерах, направленных на ее предотвращение. Вследствие чего, и обращаются к специалистам только на этапе уже сформированной компьютерной игровой зависимости.

Специалисты рекомендуют родителям использовать следующие стратегии для профилактики развития компьютерной игровой зависимости:

1. Показывать личный положительный пример.
2. Ограничить время работы с компьютером, объяснив, что компьютер – не право, а привилегия, поэтому общение с ним подлежит контролю со стороны родителей.
3. Предложить другие возможности времяпровождения. Можно составить список дел, которыми можно заняться в свободное время.

4. В случаях, если родители самостоятельно не могут справиться с проблемой, обращаться к психологам, в специализированные центры.

Профилактика аддитивного поведения приобретает особенную значимость в подростковом возрасте. Особенно нужно уделять внимание тем, у кого уход от реальности еще не нашел своего яркого выражения. В соответствии с терминологией ВОЗ (Всемирная организация здравоохранения), выделяют первичную, вторичную и третичную профилактику [20]. В данной работе, мы рассмотрим только первичную профилактику. Она направлена на ознакомление с признаками развития компьютерной игровой зависимости и возможными ее последствиями, с помощью разработанного сайта «Игропрофилактика». В данной выпускной квалификационной работе предусмотрено создание интерфейса портала, на котором молодым людям и девушкам будет оказана помощь в лечении и отслеживании игровой зависимости.

ОПИСАНИЕ ВЕБ-САЙТА ПО ПРОФИЛАКТИКИ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ «ИГРОФИЛАКТИКА»

2.1 Описание основных функций

Веб-сайт является платформой для создания опросов, которые нацелены на оказание помощи зависимым от компьютерных игр. Данная платформа включает в себя как программные, так и образовательные функции.

К программным функциям относятся:

- регистрация на сайте;
- создание опросов;
- получение рекомендаций после прохождения опросов;
- визуальное представление статистической информации.

Образовательный аспект приложения заключается в следующих функциях:

- предоставление респондентам (пользователям сайта) рекомендаций по профилактике и лечению игровой зависимости (родители, учащиеся и студенты);
- отслеживание динамики компьютерной игровой зависимости у любой возрастной группы;
- сбор статистических данных для научной базы и профилактических разработок, которые способствовали бы уменьшению компьютерной аддикции у пользователей данной платформы.

2.2 Проектирование функционала и основных модулей

Проектирование является очень важным в создании веб-сайта, так как созданная на этом этапе модель позволяет определиться с оптимальным вариантом будущего интерфейса.

В качестве исходной информации на данном этапе служила информация о необходимом функционале для веб-сайта. В ходе этапа проектирования было выделено 5 функциональных раздела: «Регистрация и вход», «Профиль», «Создание и редактирование опроса», «Статистика» и «Плеер опросов».

В результате анализа всего функционала и выявления среди них сходных по способу реализации, были определены наиболее близкие друг другу функциональные блоки и заключены в четыре программных модуля.

Модуль работы с профилем и личными данными пользователя – необходим для работы с данными пользователя, которые он предоставляет сервису на обработку.

Модуль работы с опросами – отвечает за работу систем создания и редактирования опроса, а также за систему взаимодействия пользователя, по средствам плеера опросов.

Модуль статистики – отвечает за сбор статистики для пользователей, проходящих опросы, а также для преподавателей по количеству пройденных опросов, гендерному составу и другим данным.

Модуль работы с локальным хранилищем данных – создан для взаимодействия всех остальных модулей с локальным хранилищем данных.

Таким образом, разработчику необходимо реализовать четыре функциональных модуля веб-сайта, тесно взаимосвязанных между собой.

2.3 Описание способа хранения данных

Вся информация веб-сайта хранится в локальном хранилище данных. Изначально, перед поступлением данных, они заполняются в определенные поля формы сайта. После отправки формы формируется POST-запрос, который передается в контроллер. Именно в контроллере и определяется где и в какой форме будут храниться данные.

Для использования локального хранилища в приложении были:

- определены классы, которые будут представлять сущности для хранения в локальной базе;
- определенные классы отатрибутированы соответствующим образом ([Table] и [Column] с параметрами);
- определены таблицы в классе контекста данных.

Все это создает базовую инфраструктуру для использования локальной базы данных на устройстве [13].

Помимо функциональной схемы в качестве конечного продукта этапа проектирования выступает схема базы данных рисунке 1.

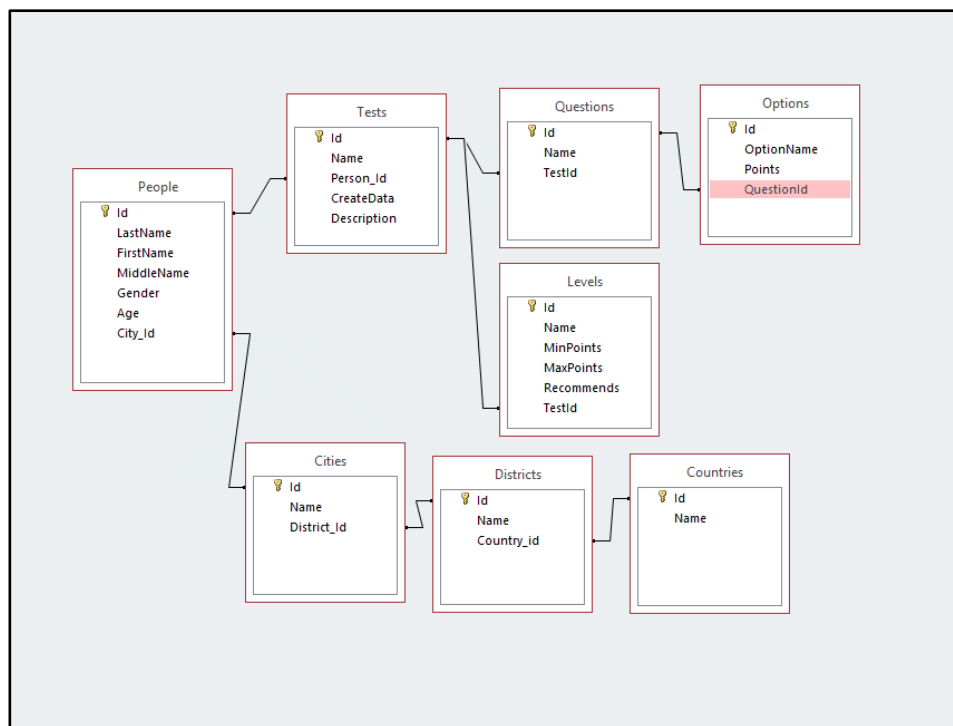


Рисунок 1 – Схема хранения данных

Все реляционные данные сохраняются в локальной базе данных с использованием технологии Language Integrated Query (LINQ) в Structured Query Language (SQL).

LINQ – проект Microsoft по добавлению синтаксиса языка запросов, напоминающего SQL, в языки программирования платформы .NET Framework. Представляет собой не что иное, как функциональное программирование, замаскированное под синтаксис SQL [30]. LINQ в составе .NET Framework представлен на рисунке 2.

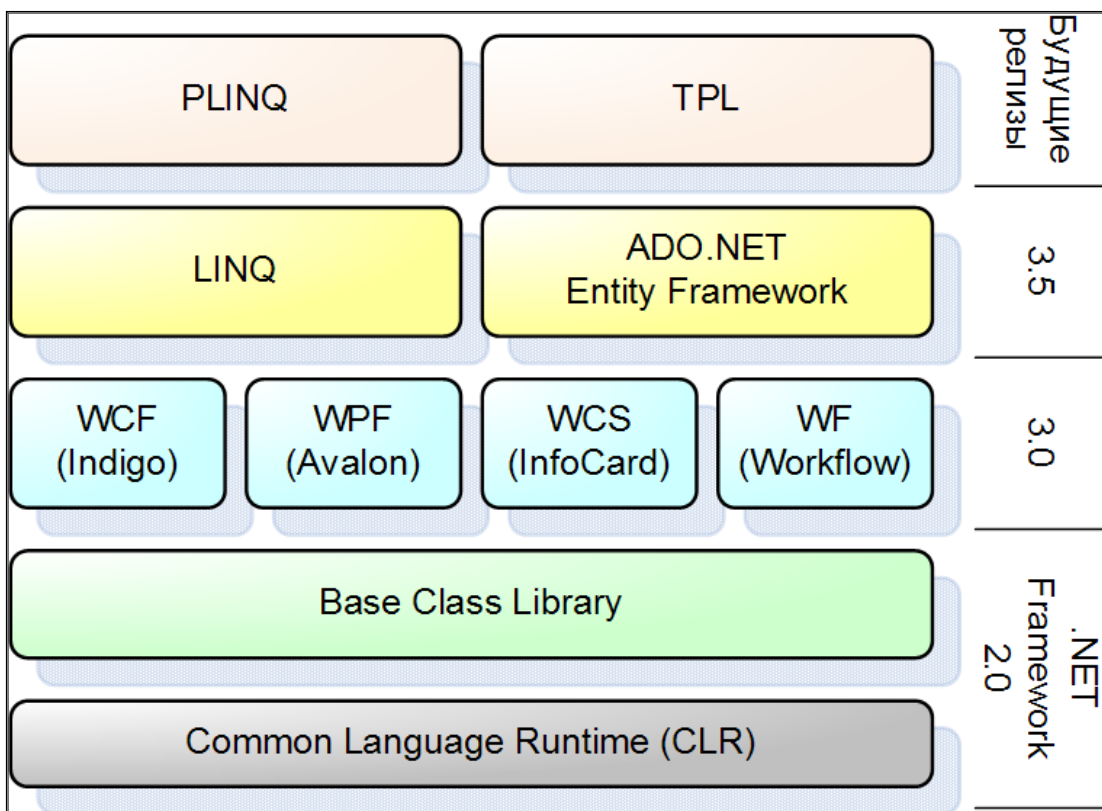


Рисунок 2 – LINQ в составе .NET Framework

2.4 Описание технологий

2.4.1 Платформа .NET Framework

.NET Framework – программная платформа, выпущенная компанией Microsoft в 2002 году. Основой платформы является исполняющая среда Common Language Runtime (CLR), способная выполнять как обычные про-

граммы, так и серверные веб-приложения. .NET Framework поддерживает создание программ, написанных на разных языках программирования.

Основной идеей при разработке .NET Framework являлось обеспечение свободы разработчика за счёт предоставления ему возможности создавать приложения различных типов, способные выполняться на различных типах устройств и в различных средах. Вторым принципом стало ориентирование на системы, работающие под управлением семейства операционных систем Microsoft Windows [23].

Архитектура .NET Framework описана и опубликована в спецификации Common Language Infrastructure (CLI), разработанной Microsoft и утверждённой ISO и ECMA [27, 33]. В CLI описаны типы данных .NET, формат метаданных о структуре программы, система исполнения байт-кода и многое другое.

Объектные классы .NET, доступные для всех поддерживаемых языков программирования, содержатся в библиотеке Framework Class Library (FCL). В FCL входят классы Windows Forms, ADO.NET, ASP.NET, Language Integrated Query, Windows Presentation Foundation, Windows Communication Foundation и другие. Ядро FCL называется Base Class Library (BCL).

2.4.2 Платформа ASP.NET MVC Framework

ASP.NET MVC Framework – это платформа, созданный компанией Microsoft, для создания веб-приложений, использующий шаблон Model-View-Controller [15]. Подобно приложениям на основе веб-форм, интегрирована с существующими функциями ASP.NET.

Преимущество ASP.NET MVC Framework перед другими платформами в разделении задача приложения, а также в расширяемости платформы, что дает возможность удалять или добавлять компоненты во время работы.

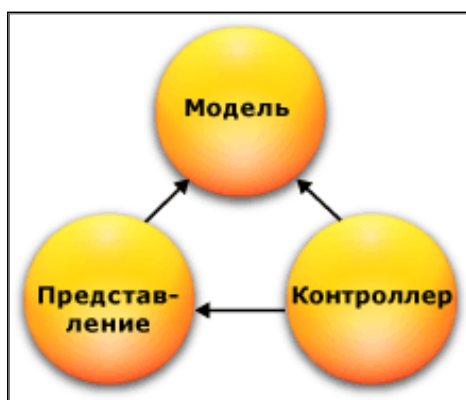


Рисунок 3 – Шаблон разработки Model-View-Controller

Шаблон архитектуры MVC разделяется на три компонента:

- контроллер – принимает запросы от пользователей, обрабатывает его, взаимодействует с моделью и представлением, возвращая пользователю результат [15];
- модель – слой, описывающий логику организации данных в приложении [15];
- представление – получает данные из контроллера и генерирует элементы пользовательского интерфейса [15];
- шаблон позволяет веб-приложения, в которых, различные аспекты разделены, но достаточно тесно работают друг с другом [15];

Шаблон MVC позволяет создавать приложения, различные аспекты которых (логика ввода, бизнес-логика и логика интерфейса) разделены:

- пользовательский интерфейс располагается в представлении;
- логика находится в контроллере;
- бизнес-логика находится в модели.

Такое деление позволяет работать с более сложными структурами, так как позволяет реализовывать только один аспект приложения одновременно.

Связь между основными компонентами приложения MVC также облегчает параллельную разработку. Например, один разработчик может создавать представление, другой — логику контроллера, а третий — бизнес-логику модели.

На веб-сайте Microsoft Developer Network описываются следующие преимущества перед другими платформами, с использованием разных подходов к созданию приложения:

Преимущества веб-приложения на основе MVC

- она облегчает управление сложными структурами путем разделения приложения на модель, представление и контроллер;
- она не использует состояние просмотра и серверные формы. Это делает платформу MVC идеальной для разработчиков, которым необходим полный контроль над поведением приложения;
- она использует схему основного контроллера, при которой запросы веб-приложения обрабатываются через один контроллер. Это позволяет создавать приложения, поддерживающие расширенную инфраструктуру маршрутизации;
- она обеспечивает расширенную поддержку разработки на основе тестирования;
- она хорошо подходит для веб-приложений, поддерживаемых крупными коллективами разработчиков, а также веб-разработчикам, которым необходим высокий уровень контроля над поведением приложения.

Преимущества веб-приложения на основе веб-форм

Платформа на основе веб-форм имеет следующие преимущества:

- она поддерживает модель событий, которая сохраняет состояние при передаче через HTTP, что облегчает разработку бизнес веб-приложений;
- она использует шаблон контроллера страницы, добавляющий функции к отдельным страницам;
- она использует состояние просмотра для серверных форм, что может облегчить управление информацией о состоянии;
- она подходит для небольших коллективов веб-разработчиков, которым необходимо использовать большое количество компонентов для быстрого развертывания приложений;

В общем случае эта платформа менее сложна для разработки приложений, так как все компоненты тесно интегрированы и требуют меньшего объема кода, чем в модели MVC.

Платформа MVC предоставляет следующие возможности

- разделение задач приложения (логика ввода, бизнес-логика и логика пользовательского интерфейса);
- широкие возможности тестирования и разработки на основе тестирования;
- расширяемая и дополняемая платформа. Компоненты платформы ASP.NET MVC можно легко заменить или настроить.

2.4.3 Технология ADO.NET Entity Framework

ADO.NET Entity Framework – объектно-ориентированная технология доступа к данным. Представляет возможность взаимодействия с объектами как посредством LINQ, так и с использованием Entity SQL [17]. Технология должна моделировать сущности, связи и логику решаемых задач, а также работать с ядрами СУБД.

В первой версии Entity Framework был использован подход Database First, который по готовой базе данных генерировал модель edmx, а затем уже эта модель использовалась для подключения к базе данных.

В последующих версиях был добавлен подход Model First. Он позволял создать вручную, с помощью редактора, модель edmx, и по ней создать базу данных.

С версии 5.0 предпочтительным подходом становится Code First. Суть состоит в том, что сначала пишется код C#, а затем по нему генерируется база данных.

2.4.4 Framework Bootstrap

Bootstrap – набор инструментов для создание сайтов и веб приложений. Включает в себя наборы HTML и CSS шаблонов оформления веб-форм, кнопок, меток, блоков навигации и прочих компонентов веб-интерфейса [37]. Система позволяет экономить время, создавать гармоничный дизайн, имеет совместимость со всеми браузерами и проста в использовании.

Сейчас предлагают Bootstrap 3, который имеет ряд отличий от предыдущих версий:

Он изначально создавался под мобильные устройства, заходы на сайты с которых становятся все более частыми. Сетка нового фреймворка разработана так, чтобы вы сперва подгоняли дизайн под маленькие экраны, а уже потом масштабировали его под более широкоформатные устройства.

- в Bootstrap 3 имеется только одна сеточная система – отзывчивая (раньше было две: отзывчивая и адаптивная. Но ее функционал был существенно расширен за счет большего числа сеток разного размера;

- теперь в комплекте идут шрифты, которые можно использовать как иконки. Раньше в комплект Bootstrap входили спрайты (сотни иконок в одном файле в формате PNG. Посредством можно было добиться отображения одной иконки из сотни. Проблема заключалась в том, что формат PNG является растровым, а значит нельзя было без искажений поменять размер или цвет. Ну, а в Bootstrap 3 мы уже будем иметь дело с векторными изображениями (шрифтами), для которых можно на ходу менять цвет и размер.

В состав Bootstrap 3 на данный момент входят:

- **сетки** – заранее заданные размеры колонок, которые можно сразу же использовать, например, ширина колонки 140px относится к классу span2 (col-md-2 в третьей версии фреймворка), который можно использовать в CSS описании документа [37];

- **шаблоны** – фиксированный или резиновый шаблон документа [37];

- **типографика** – описания шрифтов, определение некоторых классов для шрифтов, таких как код, цитаты и т.п. [37];
- **медиа** – представляет некоторое управление изображениями и Видео [37];
- **таблицы** – средства оформления таблиц, вплоть до добавления функциональности сортировки [37];
- **формы** – классы для оформления форм и некоторых событий, происходящих с ними [37];
- **навигация** – классы оформления для Табов, Вкладок, Страничности, Меню и Тулбара [37];
- **алерты** – оформление диалоговых окон, Подсказок и Всплывающих окон [37].

Пример интерфейса сайта, созданного с помощью Bootstrap 3 на рисунке 4.

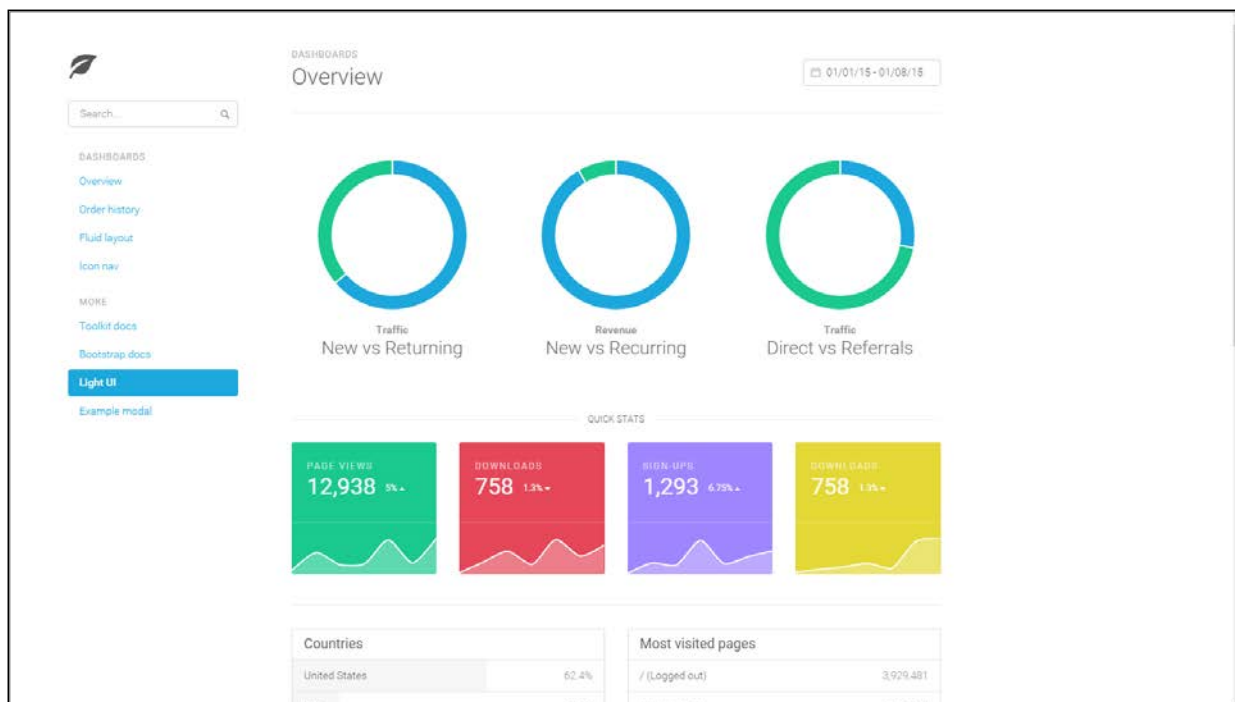


Рисунок 4 – Интерфейс сайта, созданный с применением Bootstrap

2.4.5 Язык программирования JavaScript

JavaScript – прототипно-ориентированный сценарный язык программирования [28]. С помощью JavaScript можно изменять страницу, изменять стили элементов, удалять или добавлять теги. С его помощью можно узнать о любых манипуляциях пользователя на странице. Через него можно к любому элементу HTML-кода получить доступ и делать с этим элементом множество манипуляций. Можно загружать данные не перезагружая страницу, выводить сообщения, считывать или устанавливать cookie и выполнять множество других действий [2].

Уникальность языка JavaScript заключается в том, что он поддерживается почти всеми браузерами, а также полностью с ними интегрируется. Ни одна другая технология не включает в себя все преимущества JavaScript.

2.4.6 Библиотека Chart.js

Chart.js – является JavaScript-библиотекой, с помощью которой можно создавать на странице различные типы диаграмм. При этом используются возможности HTML5-элемента **canvas**, а для обеспечения работоспособности в старых версиях браузера используется элемент **polyfill** [31].

Сама библиотека имеет очень малый вес, всего 11 Кб, но есть возможно еще больше уменьшить ее вес, посредством включения в нее тех модулей, которые необходимы в каком-либо случае [31].

К примеру, если на конкретной странице нужно создать только диаграмму линейного типа (bar chart), то можно подключить лишь ядро библиотеки Chart.js и модуль, с помощью которого создаются диаграммы подобного типа; таким образом, будет уменьшен общий размер библиотеки Chart.js и увеличена скорость загрузки сайта в целом [31].

Другой особенностью Chart.js является то, что создаваемые диаграммы адаптивные, то есть, их размер можно менять при изменении размера окна браузера [31].

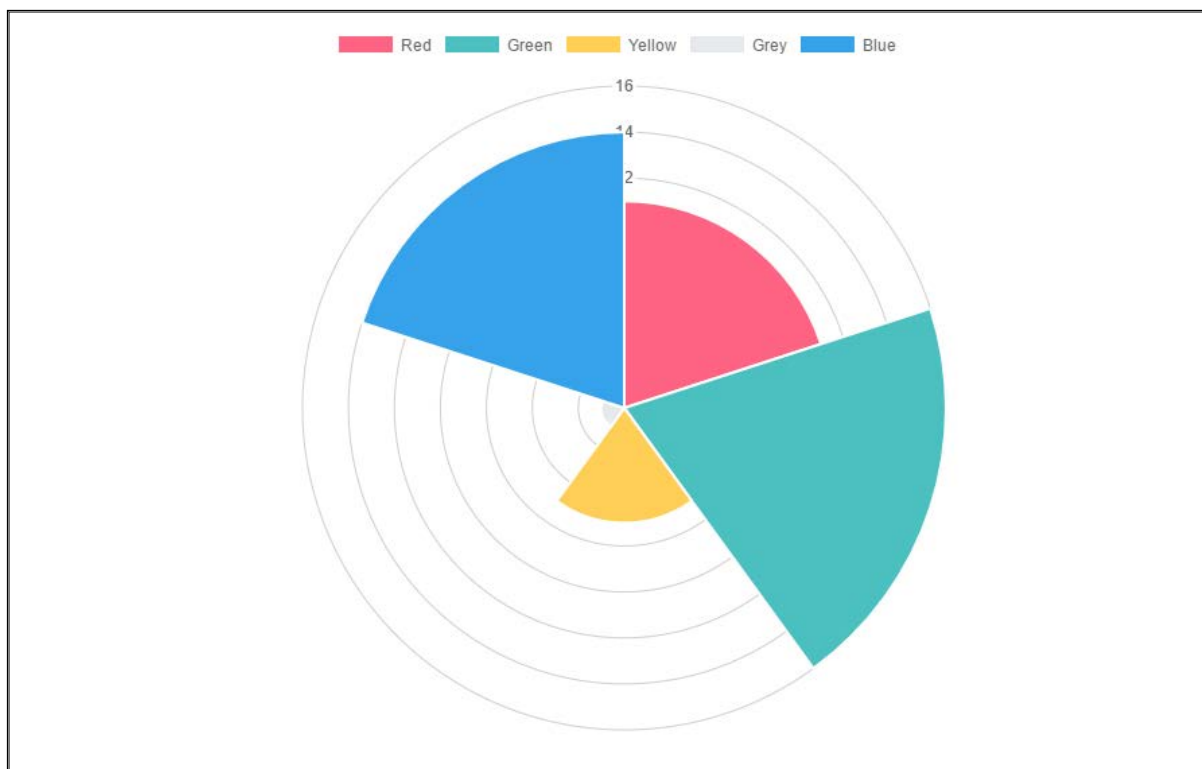


Рисунок 5 – Пример использования библиотеки Chart.js

2.4.7 Библиотека JQuery

JQuery – это библиотека JavaScript, основной целью которой является взаимодействие JavaScript и HTML. Создателем библиотеки является Джон Резиг, который впервые представил библиотеку в 2006 году.

Возможность библиотеки JQuery:

- обращаться к любому элементу DOM (объектной модели документа) и не только обращаться, но и манипулировать ими [36];
- работать с событиями [36];
- легко осуществлять различные визуальные эффекты [36];
- работать с Ajax [36];

- имеет огромное количество JavaScript плагинов, предназначенных для создания элементов пользовательских интерфейсов [36].

Основная система работы библиотеки заключается в использовании селекторов. Селекторы позволяют получить доступ к любому элементу модели документа. Что бы показать насколько это удобно, хотелось бы привести пример.

Изменим **HTML-код** элемента с идентификатором **myid** с помощью JavaScript на рисунке 6.

```
1 | document.getElementById ('myid').innerHTML = "Новый текст";
```

Рисунок 6 – Пример использования JavaScript

Код на **jQuery**, выполняющий то же самое действие, будет в два раза короче, как на рисунке 7.

```
1 | $("#myid").html("Новый текст");
```

Рисунок 7– Пример использования JQuery

2.5 Описание интерфейса веб-сайта

Веб-сайт «Игрофилактика» не имеет системных требований, так как размещается в Интернет пространстве. Для его использования необходим только доступ в Интернет и любой браузер (Opera, Chrome, Internet Explorer, Fire Fox и т.д.).

Далее, мы рассмотрим разделы, которые составляют платформу «Игрофилактика». В состав сайта входит 7 разделов. Каждый раздел содержит определенную информацию и выполняет определенные функции.

- раздел «Регистрация и вход» включает в себя систему регистрации пользователя, а также входа в учетную запись на веб-сайте;
- раздел «Профиль» предназначен для изменения учетных данных пользователя;

- раздел «Создание опроса и редактирование» предназначен исключительно для психологов и педагогов. Его функция состоит в том, чтобы преподаватель или психолог, отслеживающий игровую зависимость, мог составлять различные опросы и рекомендации;
- раздел «Статистика» создан для мониторинга результатов по улучшению или ухудшению показателей заболевания. Отслеживать результаты могут как сами респонденты, так и преподаватели. Раздел состоит из графиков, которые визуально отображают уровень прогресса в процессе лечения, а также, имеющиеся к ним рекомендации психологов или педагогов;
- раздел «Опросы» служит для просмотров существующих опросов, которые были составлены психологами. Данные опросники необходимы для выявления игровой зависимости. Основная функция раздела состоит в том, что он позволяет выбрать респонденту между имеющимися опросами;
- раздел «Плеер опросов». С помощью данного раздела, можно пройти не только пробный, но и любой другой опрос;
- раздел «Администратор» создан для управления администратором ролями пользователей.

2.6 Раздел «Регистрация и вход»

Раздел «Регистрация и вход» отвечает за создание профиля и вход в систему сайта. При регистрации пользователь указывает: фамилию имя и отчество, возраст, город в котором проживает, а также e-mail адрес и пароль от учетной записи. Впоследствии, e-mail адрес будет использоваться при идентификации пользователя, и служить логином входа в систему сайта.

После ввода информации в форму пользователь нажимает на кнопку «регистрация». Впоследствии, будет составляться POST запрос, который отправляется на сервер. На сервере, с помощью контроллера, происходит обра-

ботка данных и запись в базу данных, с присвоением пользователю ID. Ознакомьтесь с видом раздела «Регистрация и вход» можно на рисунках 8 и 9.

Опросы Статистика Регистрация Вход

Вход

Учетная запись

Адрес электронной почты

Пароль

Запомнить меня

[Регистрация нового пользователя](#)

© 2016 – РГППУ

Рисунок 8 – Страница входа пользователя

Опросы Статистика Регистрация Вход

Регистрация

Аккаунт

Адрес электронной почты

Пароль

Подтверждение пароля

Профиль

Ваша фамилия

Ваш возраст

Ваше имя

Ваш город

Ваше отчество

© 2016 – РГППУ

Рисунок 9– Страница регистрации нового пользователя

2.7 Раздел «Профиль»

Раздел «Профиль» отображает данные об учетной записи пользователя. Пользователь может изменить ФИО, возраст, выбрать пол, а также указать город проживания, вводя данные в специальные поля формы. Ознакомиться с видом раздела «Профиль» можно на рисунке 10.

Управление профилем.
Изменение параметров учетной записи

Профиль

Пароль: [Смена пароля]

Данные профиля

Фамилия
Имя
Отчество

Возраст
Пол
Город

Сохранить изменения

© 2016 – РГППУ

Рисунок 10 – Страница управления профилем пользователя

2.8 Раздел «Создание и редактирование опроса»

Раздел «Создание опроса и редактирование» позволяет составить и разместить опрос на сайте. Когда психолог или педагог переходят в раздел, они видят структуру опроса:

- если опрос новый, то психолог или педагог сможет присвоить название опросу и составить к нему описание, создать уровни, по которым происходит оценивание ответов респондентов, а также составить сами вопросы с вариантами ответа и количеством баллов;

- если опрос не новый, а психолог или педагог захотел отредактировать старый опрос, то на страницу «Создание и редактирование опроса» так же будут загружены вопросы и уровни, принадлежащие этому опросу.

Сам раздел состоит из трех частей:

1. Основная. На основной части выводятся все вопросы и уровни, принадлежащие к опросу. В этой части психолог или педагог может изменить название и описание опроса. Создать новый вопрос или уровень, или изменить существующие. Ознакомиться с видом основной части раздела «Создание и редактирования опроса» можно на рисунке 11.

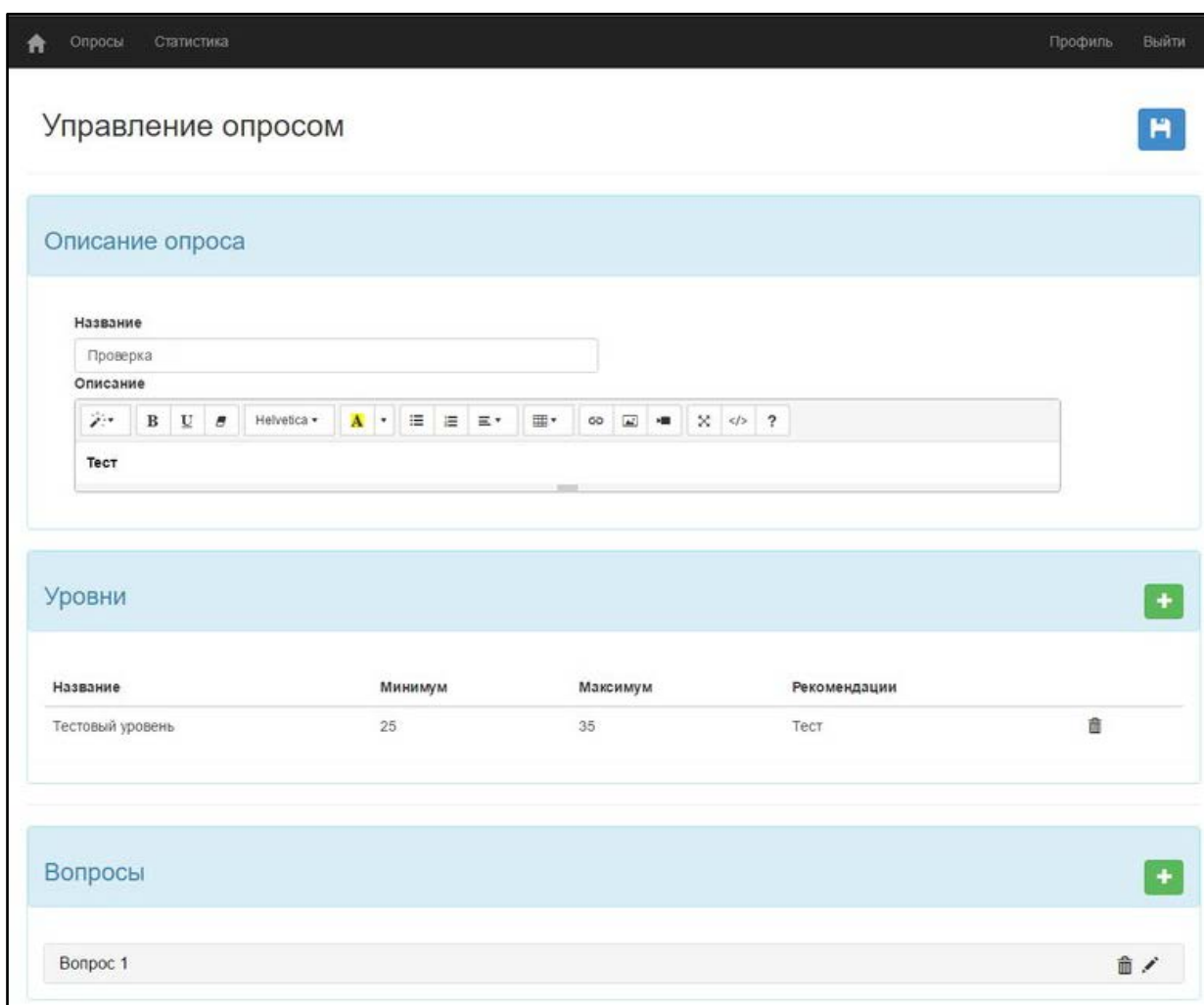


Рисунок 11 – Страница управления опросом

2. Создание вопросов. В системе создания вопросов, педагог или психолог может настроить вопрос: задать содержание вопроса и настроить количество вариантов ответа. В вариантах ответа настраиваются текст ответа и

количество баллов, получаемые за выбор того или иного ответа. Одновременно можно редактировать только один вопрос, но множество вариантов ответа для каждого из них. Ознакомиться с видом части «Создания вопросов» раздела «Создание и редактирования опроса» можно на рисунке 12.

Рисунок 12 – Страница управления вопросами

3. Создание уровней. В данном разделе приводится система создания уровня, состоящая из названия уровня, минимального и максимального количества баллов для каждого уровня, а также рекомендации, которые выводятся, если суммарно ответы пользователя набирают нужное количество баллов. Таким образом уровень – это диапазон значений который, устанавливается психологом или педагогом, при составлении собственного опроса. Одновременно может редактироваться только один уровень опроса. Ознакомиться с видом части «Создание уровней» раздела «Создание и редактирования опроса» можно на рисунке 13.

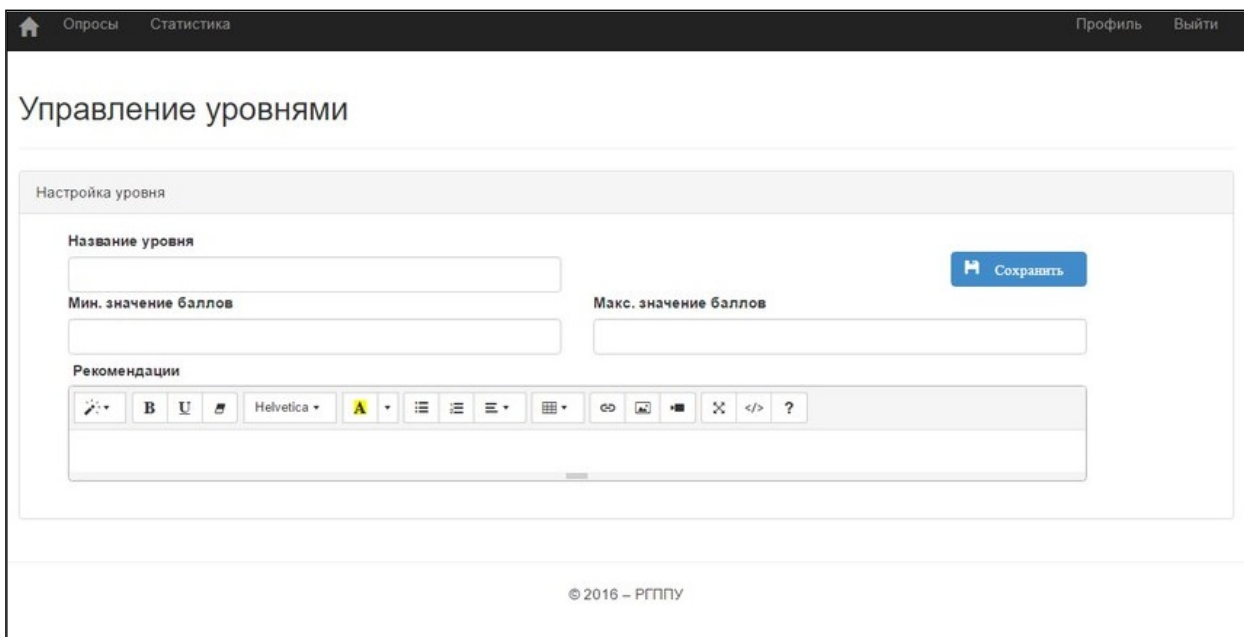


Рисунок 13 – Страница управления уровнями

2.9 Раздел «Статистика»

Данный раздел создан для отслеживания различной статистики сайта. Для респондента и педагога, создающего опросы для сайта раздел, выполняет разные функции. Для воспроизведения используется библиотека Chart.js, отвечающая за создание и воспроизведение графиков.

Для респондента выводятся графики и результаты пройденных им опросов. На графиках отображается изменение результатов, пройденных им опросов и их зависимость на временной шкале.

Для педагога или психолога отображаются количественное прохождение их опросов. На диаграммах отображается статистика по гендерному составу проходящих респондентов, району, городу и области проживания респондентов, а также средние результаты.

Ознакомиться с видом раздела «статистики» можно на рисунке 14.

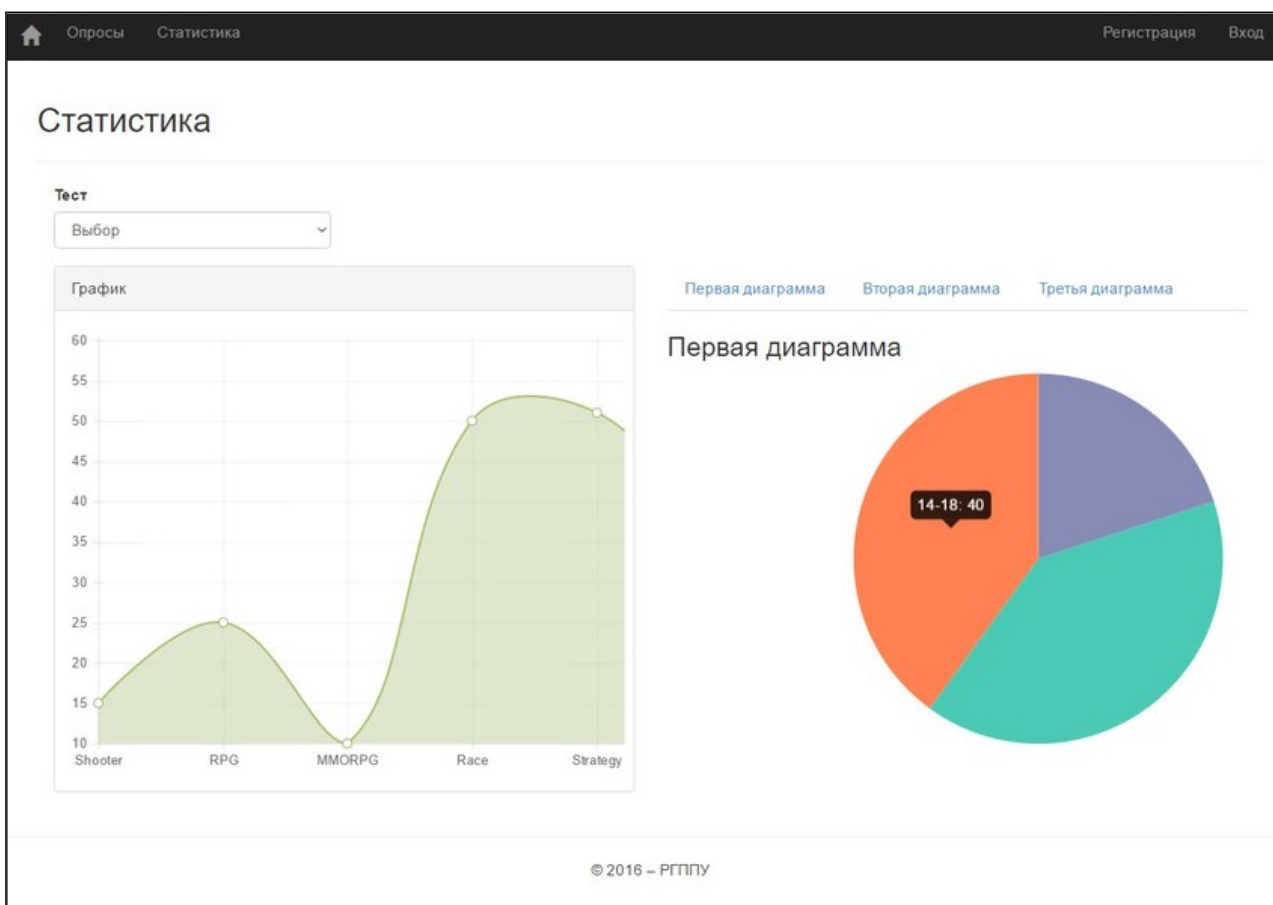


Рисунок 14 – Страница статистики

2.10 Раздел «Опросы»

В зависимости от категории пользователя, Раздел «Опросы» может делиться на два вида:

1. Психолог, входящий в данный раздел под своей учетной записью видит свои созданные опросы и кнопку «Создать». При нажатии на нее, он переходит на страницу создания опроса.
2. Респондент, входящий на сайт под своей учетной записью, видит опросы, которые он может запустить для прохождения. При выборе опроса, респондент переходит на страницу «Плеера опросов», где для него генерируется желаемый опрос.

Раздел запрашивает опросы из локального хранилища данных, и формирует опросы исходя из установленной роли учетной записи. Вид раздела «Опросы» можно видеть на рисунке 15.



Рисунок 15 – Страница выбора опроса

2.11 Раздел «Плеер опросов»

Плеер опросов отвечает за воспроизведение вопросов. При выборе опроса, генерируется страница, с содержанием вопроса, с вариантами ответа к каждому вопросу и кнопка для окончания прохождения опроса.

Каждый опрос запрашивается из базы данных, вместе с ним загружаются вопросы, на которые и будет отвечать пользователь. После прохождения опроса и нажатии кнопки окончания, формируется POST запрос на сервер, с помощью которого предаются id опроса, ответы, которые выбрал пользователь и id пользователя.

После передачи данных на сервер в контроллере происходит суммирование баллов за каждый ответ, и сохраняются в хранилище данных. В то время, пользователя перенаправляет на страницу «Итоги опроса», где приводится статистика опроса и рекомендации, которые формируются запросом из хранилища данных. Вид плеера и страницы итогов можно увидеть на рисунке 16.

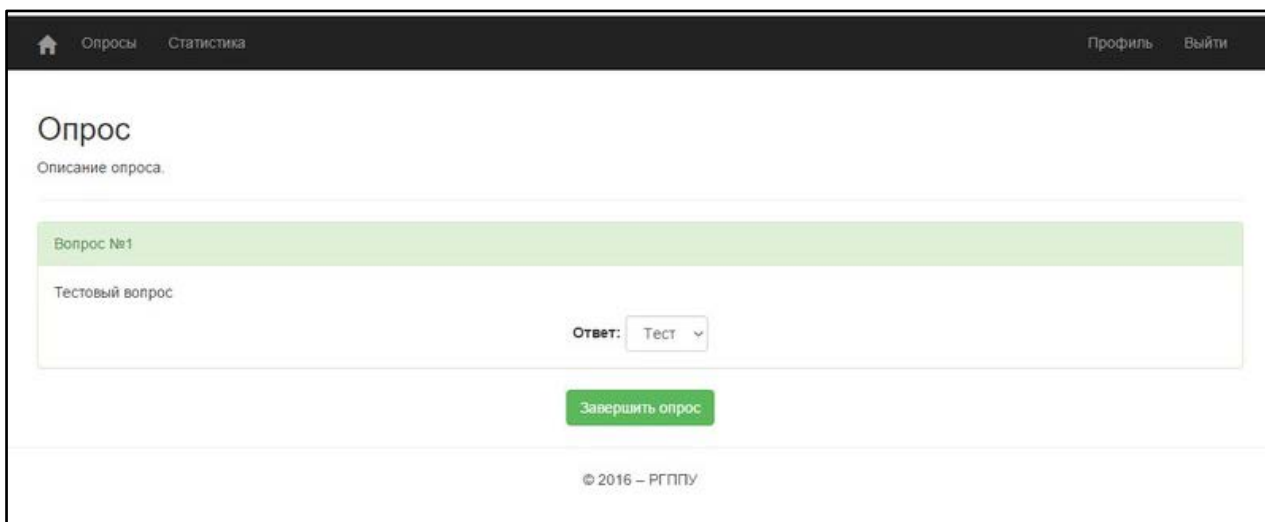


Рисунок 16 – Страница пробного опроса

2.12 Раздел «Администратор»

Данный раздел создан исключительно для администратора сайта. В разделе имеется две формы, в одной из них имеются все учетные записи пользователей, во второй находятся роли, которые администратор заранее создает в базе данных.

Роли необходимы для распределения прав доступа к тем или иным функциям и страницам веб-сайта, распределение между выводимой информацией для пользователя, педагога или психолога, а также для выведения различной статистики, между психологом и обычным пользователем. Ознакомиться с видом раздела «Администратор» можно на рисунке 17.



Рисунок 17 – Страница администратора

2.13 Размещение веб-сайта

Для того, чтобы респонденты могли пользоваться веб-сайт, его необходимо выставить в Интернет. Для того, чтобы выставить веб-сайт в Интернет, необходимо:

1. Скопировать все файлы веб-сайта, с помощью FTP клиента или посредством веб-загрузчика

2. Сконфигурировать и настроить подключение веб-сайта к базе данных. Так как создание сайта производилось на собственном локальном компьютере, можно было использовать локальное хранилище данных, но при переносе на веб-сервер базы данных могут храниться в другом месте. Именно поэтому и надо произвести настройку подключения приложения. Важно не только создать базу данных и ее таблицы, но и настроить учетные записи для входа на сервер базы данных и пользователей базы данных.

3. Сконфигурировать ASP.NET в файле web.config для производственных сред. Другими словами, добавить (или модифицировать) любые нужные строки соединения и параметры настройки приложения, а также параметры безопасности и авторизации, параметры настройки состояния сеанса и параметры настройки глобализации.

4. Добавить регистрацию в поисковых системах, для того, чтобы респонденты могли найти веб-сайт используя поиск.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В XX- XXI веке у людей значительно изменились представления о досуге. С развитием техники, появился новый способ свободного времяпрепровождения – это компьютерные игры. Значительный вклад в развитие индустрии компьютерных игр внесли персональные компьютеры с операционной системой Windows и Интернет. Условно, мы разделили историю развития компьютерных игр на четыре этапа и рассмотрели жанры выпускаемых компьютерных игр.

Важно также отметить, что в XXI веке, компьютерные игры стали даже опасны. Погружаясь в мир киберпространства, современный человек чаще играет, чем участвует в политических выборах или обращается к психотерапевту, что порой имеет тяжелые последствия для индивида в виде формирования у него игровой зависимости. Британский терапевт Стив Поуп называет компьютерные игры «тихими убийцами», говоря о том, что два часа проведенные за игрой воздействуют на мозг человека так же, как и дорожка кокаина. Компьютерные игры сильно влияют на психику и на умственное развитие личности. Так, в частности у детей, играющих в компьютерные игры возникают проблемы с поведением, концентрацией внимания и способностью запоминать.

Известный американский психолог Кимберли С. Янг в своей статье «Интернет зависимость» говорит об интернет-зависимости и ее подвидах. В целом, она выделяет 5 типов, среди которых имеется и компьютерная зависимость. Еще одним важным наблюдением экспертов стало то, что удалось выявить и обозначить стадии компьютерной игровой зависимости, а именно:

1. Первая стадия.

На этой стадии человек в любой момент может отказаться от игры и заняться другими делами – это слабая зависимость.

2. Вторая стадия.

Человек также может отказаться от игры и найти себе замену, но это дастся ему с большим трудом, так как будет жалко терять свой рейтинг, внутриигровую валюту, и внутриигровые вещи.

3. Третья стадия.

Тяжёлая зависимость сопровождается пропагандой игры. Люди с тяжёлой зависимостью регулярно упоминают её в разговорах, тратят на неё множество реальной валюты, и, разумеется, отрицают свою зависимость.

Формирование компьютерной игровой зависимости сопровождается появлением определенных симптомов, таких как: навязчивое желание проверить свой почтовый ящик в Интернете, не желание отвлечься от работы или игры с компьютером, раздражение при вынужденном отвлечении, стремление играть в сетевые игры и т.д.

Компьютерная зависимость возникает постепенно и накладывает отпечаток на характер и личность ребенка, оказывая воздействие на более глубокие и значимые структуры детского сознания. Проблема компьютерной игровой зависимости новая и пока мало изучена. Именно поэтому особенную значимость профилактика зависимостей приобретает в подростковом возрасте. Большое внимание нужно также уделять тем, у кого уход от реальности еще не нашел своего яркого выражения. В литературе выделяют первичную, вторичную и третичную профилактику. В данной работе, мы рассмотрим только первичную профилактику. Она направлена на ознакомление с признаками развития компьютерной игровой зависимости и возможными ее последствиями, с помощью разработанного сайта «Игропрофилактика». В данной выпускной квалификационной работе предусмотрено создание интерфейса и функционала веб-сайта. На разработанной платформе молодым людям и девушкам будет оказана помощь в профилактике игровой зависимости.

Итак, исходя из поставленных задач, в ходе данной работы был произведен анализ литературы технической и педагогической направленности. В частности, таких авторов как: Иванов М.С, Трофимчук В., Краснова С.В, Лозгачева Е.А., Максимов А.А. Шапкин С.А.

Были определены технологии по разработке сайта «Игрофилактика», а именно:

- .net framework;
- asp.net mvc framework;
- ado.net entity framework;
- bootstrap;
- javascript;
- chart.js;
- jquery.

Также, была спроектирована структура веб-сайта, состоящая из 4 модулей:

- модуль работы с профилем и личными данными пользователя;
- модуль работы с опросами;
- модуль статистики;
- модуль работы с локальным хранилищем данных.

В конечном итоге, на основе выбранных технологий, удалось разработать сайт, который, впоследствии, был размещен на хостинге, с целью предоставления к нему доступа, как преподавателям, так и потенциальным респондентам. На данный момент портал будет служить для мониторинга и сбора статистических данных, которые в дальнейшем могут быть использованы в профилактических целях.

Перспектива развития данного проекта заключается в том, что в дальнейшем «Игрофилактика» может перерасти в портал по профилактике игровой зависимости с возможностью онлайн консультирования со специалистами. Кроме того, на базе разработанной площадки можно будет сформировать обширную научную библиотеку, где психологи или педагоги могли бы публиковать свои научные статьи, разработки и предложения по теме профилактики и лечения игровой зависимости. Если общество хочет воспитать здоровое поколение, образованное и культурное, оно должно в полной мере принять на себя ответственность за последствия взаимодействия ребенка с ком-

пьютером. Наконец, касаясь данной выпускной квалификационной работы следует добавить, что все поставленные задачи выполнены, и цель была достигнута.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Библиофонд [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=33828> (дата обращения: 06.06.2016).
2. Все что вы хотите знать о хостинге и сайтостроении [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://articles-hosting.ru/329/javascript---chto-eto-takoe.html> (дата обращения: 06.06.2016).
3. Графический процессор [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/es/74240/ГРАФИЧЕСКИЙ> (дата обращения: 06.06.2016).
4. Диагноз – интернет-зависимость [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.narcom.ru/ideas/common/15.html> (дата обращения: 06.06.2016).
5. Иванов М.С. Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр [Текст] / Иванова М.С. – Науч. рук. Яницкий М.С. – Кемерово: Кемеровский Государственный Университет, 1999г.
6. Как возникли квесты [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://rilarhiv.ru/ifmagazine1/01.2012/history/quest.htm> (дата обращения: 06.06.2016).
7. Классификация компьютерных игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Классификация_компьютерных_игр (дата обращения: 06.06.2016).
8. Компьютерные игры как искусство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr.html (дата обращения: 06.06.2016).
9. Компьютерные игры как искусство [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://gamesisart.ru/istoriya_komputernyh_igr_2.html (дата обращения: 06.06.2016).

10. Компьютерный таймер [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://computer-timer.ru/article.php?name=internet-addiction> (дата обращения: 06.06.2016).

11. Краснова С.В. Как справиться с компьютерной зависимостью [Текст] / Краснова С.В., Казарян Н.Р., Тундалева В.С. – Москва: Эксмо-Пресс, 2008 – 89 с.

12. Лозгачева Е.А. Игровая зависимость – особенности и социальные последствия [Текст] / Е.А. Лозгачева Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. – 2008. – №3. – С. 126-133.

13. Локальное хранение данных и работа с HTTP [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://msdn.microsoft.com/ru-ru/jj556303> (дата обращения 26.05.2013).

14. Магдануров Г.И. Профессиональное программирование ASP.NET MVC Framework [Текст] / Магдануров Г.И., Юнев В.А. – Санкт-Петербург: БХВПетербург, 2010 – 321 с.

15. Максимов А.А. Особенности развития личности людей с компьютерно-игровой зависимостью. [Текст] / А.А. Максимов Вестник Российского государственного гуманитарного университета. – 2009. – №7. – С. 85-95.

16. Общие сведения о ASP.NET [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/dd381412\(v=vs.108\).aspx](https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/dd381412(v=vs.108).aspx) (дата обращения: 06.06.2016).

17. Общие сведения о платформе Entity Framework [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/bb399567\(v=vs.110\).aspx](https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/bb399567(v=vs.110).aspx) (дата обращения: 06.06.2016).

18. Словарь молодежного сленга [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://teenslang.su/content/геймплей> (дата обращения: 06.06.2016).

19. Универсальная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://unienc.ru/w/ru/467017-raketny-simulyator.html> (дата обращения: 06.06.2016).

20. Шапкин С.А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований. [Текст] / С.А. Шапкин Психологический журнал. – 1999. – №1 – С. 47-67.

21. Bootstrap [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bootstrap-3.ru/index.php> (дата обращения: 06.06.2016).

22. Chart.js [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.chartjs.org/docs/> (дата обращения: 06.06.2016).

23. ECMA International [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-335.htm> (дата обращения: 06.06.2016).

24. Electronic Entertainment Expo [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Electronic_Entertainment_Expo (дата обращения: 06.06.2016).

25. Emulations.ru [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://emulations.ru/console-history.php?id=7> (дата обращения: 06.06.2016).

26. GameWay [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gameway.com.ua/igrovye-novosti/3542-stiv-poup-igry-ubivayut-lyudej.html> (дата обращения: 06.06.2016).

27. ISO - International Organization for Standardization [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.iso.org/iso/catalogue_detail?csnumber=42927 (дата обращения: 06.06.2016).

28. JavaScript [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/JavaScript> (дата обращения: 06.06.2016).
http://www.mobiled.ru/news/2012/11/21/96596/2013_30

29. Kirovnet [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kirovnet.ru/forum/index.php?topic=294817.90> (дата обращения: 06.06.2016).

30. Language Integrated Query [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Language_Integrated_Query (дата обращения: 06.06.2016).

31. Linux по-русски [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://rus-linux.net/MyLDP/web-dev/Creating-Beautiful-Charts-with-Chart.js.html> (дата обращения: 06.06.2016).

32. Minecraft [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://minecraft.net/ru/> (дата обращения: 06.06.2016).

33. OverviewToHighlight [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.zabalnet.com/overview-highlight-principal-design-features.html>http://www.mobiled.ru/news/2012/11/21/96596/2013_30 (дата обращения: 06.06.2016).

34. PONG-Story [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.pong-story.com/intro.htm> (дата обращения: 06.06.2016).

35. Sid Meier's Civilization [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://civilization-games.com> (дата обращения: 06.06.2016).

36. Site-do [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.site-do.ru/js/jquery1.php> (дата обращения: 06.06.2016).

37. Template Monster Blog [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.templatemonsterblog.ru/2012/10/25/hello-bootstrap/> (дата обращения: 06.06.2016).

38. Tolkslovar [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://tolkslovar.ru/j145.html> (дата обращения: 06.06.2016).

39. Top List Games [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.toplistgames.ru/slovar-igrovich-terminov> (дата обращения: 06.06.2016).

40. Wolfenstein 3D [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein_3D (дата обращения: 06.06.2016).

41. X-COM: UFO Defense [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/612052> (дата обращения: 06.06.2016).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

**Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования**

«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Институт инженерно-педагогического образования
Кафедра информационных систем и технологий
направление 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
профиль «Информатика и вычислительная техника»
профилизация «Компьютерные технологии»

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

_____ Н. С. Толстова

« ____ » _____ 2016 г.

ЗАДАНИЕ

на выполнение выпускной квалификационной работы бакалавра

студента 4 курса, группы КТ-401 Банников Виталий Алексеевич

1. Тема Веб-сайт по профилактике игровой зависимости «Игрофилактика» утверждена распоряжением по институту от 28.03.2016 г. № 57
2. Руководитель Царегородцев Андрей Альбертович, ассистент кафедры ИС РГППУ
3. Место преддипломной практики ГБОУ СПО СО "Уральский государственный колледж имени И.И.Ползунова
4. Исходные данные к ВКР
Книга Краснова С.В. «Как справиться с компьютерной зависимостью.»
Статья Лозгачева Е.А. «Игровая зависимость – особенности и социальные последствия.»
Книга Магдануров Г.И. «Профессиональное программирование ASP.NET MVC Framework»
Общие сведения о ASP.NET [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
[https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/dd381412\(v=vs.108\).aspx](https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/dd381412(v=vs.108).aspx)
Общие сведения о платформе Entity Framework [Электронный ресурс]. – Режим доступа:
[https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/bb399567\(v=vs.110\).aspx](https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/bb399567(v=vs.110).aspx)
5. Содержание текстовой части ВКР (перечень подлежащих разработке вопросов)
 - Обзор литературных источников
 - Обзор интернет-источников
 - История развития компьютерных игр
 - Жанры компьютерных игр
 - Игровая зависимость в современном мире
6. Перечень демонстрационных материалов
Презентация выполненная в Microsoft PowerPoint

7. Календарный план выполнения выпускной квалификационной работы

| № п/п | Наименование этапа дипломной работы | Срок выполнения этапа | Процент выполнения ВКР | Отметка руководителя о выполнении |
|-------|--|-----------------------|------------------------|-----------------------------------|
| 1 | Сбор информации по выпускной работе и сдача зачета по преддипломной практике | 15.01.2016 | 15 % | |
| 2 | Выполнение работ по разрабатываемым вопросам их изложение в выпускной работе: | | 65 % | |
| | Анализ литературы, интернет источников и официальной документации по технологиям и инструментам реализации веб-сайта | 01.02.2016 | 10 % | |
| | Определение технологий и инструментов реализации веб-сайта «Игрофилактика» | 10.03.2016 | 10 % | |
| | Проектирование структуры и интерфейса страниц веб-сайта | 03.04.2016 | 20 % | |
| | Разработка веб-сайта | 01.05.2016 | 20 % | |
| | Размещение веб-сайта «Игрофилактика» на хостинге | 25.05.2016 | 5% | |
| 3 | Оформление текстовой части ВКР | 03.06.2016 | 5 % | |
| 4 | Выполнение демонстрационных материалов к ВКР | 05.06.2016 | 5 % | |
| 5 | Нормоконтроль | 06.06.2016 | 5 % | |
| 6 | Подготовка доклада к защите в ГЭК | 08.06.2016 | 5 % | |

8. Консультанты по разделам выпускной квалификационной работы

| Наименование раздела | Консультант | Задание выдал | | Задание принял | |
|----------------------|-------------|---------------|------|----------------|------|
| | | подпись | дата | подпись | дата |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Руководитель _____
подпись дата

Задание получил _____
подпись студента дата

9. Выпускная квалификационная работа и все материалы проанализированы. Считаю возможным допустить Банникова В.А. к защите выпускной квалификационной работы в государственной экзаменационной комиссии.

Руководитель _____
подпись дата

10. Допустить Банникова В.А. к защите выпускной квалификационной работы в государственной экзаменационной комиссии (протокол заседания кафедры от «08» июня 2016 г., № 15/10-02)

Заведующий кафедрой _____
подпись дата

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

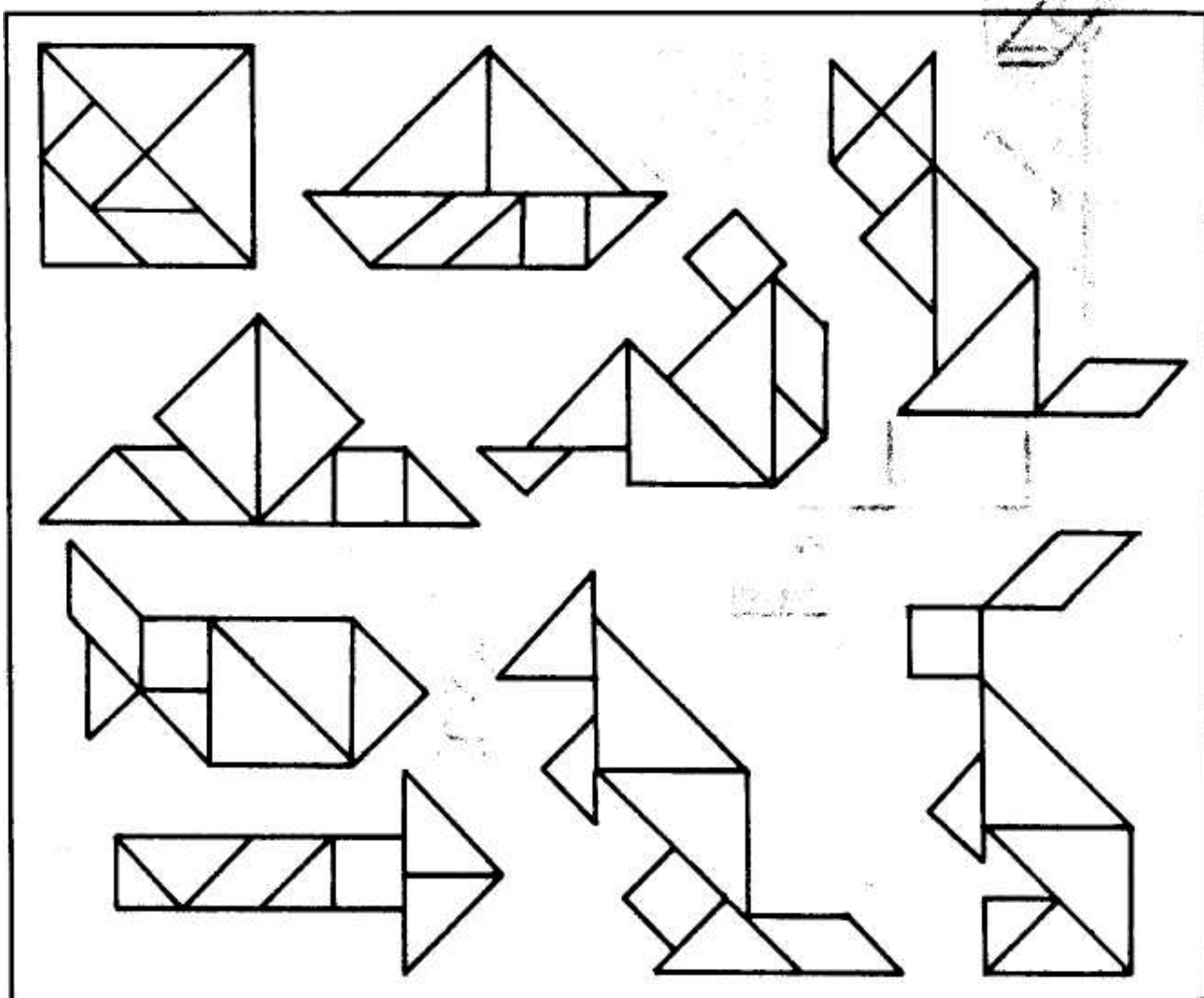
Карты Ханафуда



<http://waymarinc.com/images/hanafuda-yaku>

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

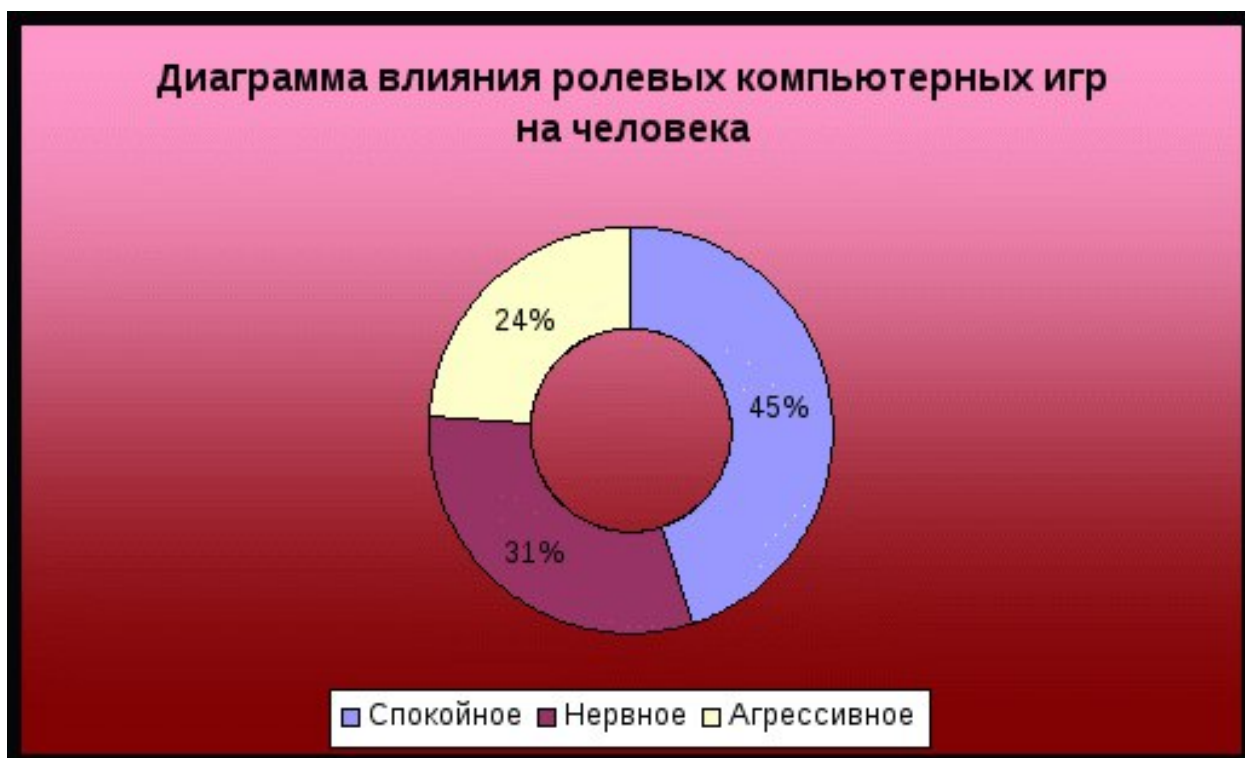
Головоломка Танграм



<http://uchebana5.ru/images/959/1917577/m66343c1e.jpg>

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Диаграмма влияния ролевых компьютерных игр на человека.



<http://cat.convdocs.org/docs/index-20050.html?page=2>