АНОТАЦІЯ

Дипломний проект присвячений розробці веб-сервісу структуризації та автоматизації процесів створення контенту інтерактивних квестів (50 стор.).

При розробці даного проєкту було досягнуто наступні цілі:

- проведено аналіз існуючих додатків;

- проаналізовано методи та технології для розробки веб-сервісів;

- розроблено архітектуру веб-сервісу.

Під час розробки була використана мова програмування JavaScript із застосуванням бібліотек React для front-end розробки, Visual Studio Code було використано у якості середовища розробки.

У процесі розробки було розроблено веб-сервіс для структуризації та автоматизації процесів створення контенту інтерактивних квестів, який задовольняє такі умови:

* Використання з будь-якого самостійного пристрою, який містить браузер;
* Створення ланцюгів повідомлень із всіма можливими варіантами розвилок
* Створення зручного інтерфейсу для роботи
* Проста інтеграція перекладів
* Робота з тригерами, які дозволятимуть інтегрувати в кінцевий продукт додаткові механіки
* Експорт кінцевого файлу в JSON форматі для подальшої роботи з ним на рушії Unity

ABSTRACT

The diploma project is devoted to the development of a web service for structuring and automating the processes of creating interactive quest content (50 pages).

The following goals were achieved in the development of this project:

- Analyze existing applications;

- Analyzed methods and technologies for developing web services;

- Developed the architecture of the web service.

During the development, the JavaScript programming language was used with the use of React libraries for front-end development, Visual Studio Code was used as a development environment.

In the process of development, a web service was developed to structure and automate the processes of creating interactive quest content that meets the following conditions:

- Use from any independent device that contains a browser;

- Creation of message chains with all possible options for forks

- Creating a user-friendly interface for work

- Easy integration of translations

- Work with triggers that will allow you to integrate additional mechanics into the final product

- Export the final file in JSON format for further work with it on the Unity engine