

Содержание

1. Теоретические аспекты разработки, внедрения и адаптации сайта «компьютерные игры» для коммерческой организации
 - 1.1 Анализ сайтов организаций по разработке компьютерных игр
 - .2 Способы разработки сайта
 - .3 Веб - инструменты для создания сайта
 2. Практическая реализация сайта «компьютерные игры» для комерческой организации
 - 2.1 Разработка сайта «Компьютерные игры» для коммерческой организации
 - .2 Внедрение сайта «Компьютерные игры» для коммерческой организации
 - .3 Адаптация сайта «Компьютерные игры» для коммерческой организации
- Заключение
- Список использованных источников
- Приложение

Введение

В современном мире интернет захватил сферы деятельности человека, не исключением стала и сфера бизнеса. Это наблюдается в различных областях бизнеса от малого до большого. Ярким примером этого является создание сайтов-визиток, интернет-магазинов, корпоративные витрины предприятий.

Интернет дает бизнесу безграничные возможности для развития и продвижения своих продуктов. Теперь можно получить любую информацию об организации и товарах вне зависимости от территориального нахождения организации или самого клиента. На просторах сети можно найти практически любой товар или услугу. Наиболее важная часть успешного бизнеса - это продвижение и реклама в сети своего товара или услуги, например реклама, представленная в виде сообщений в социальных сетях, рассылки по электронной почте, баннеров и видеороликов. Необходимость построения эффективной обратной связи. Она поможет не растерять пользователей и клиентов. Так же понять, куда вкладывать ресурсы в то, что будет востребовано. Откладывать на перспективу идеи, для которых еще не пришло время. Оценить приоритетные направления развития функциональности продуктов. А так же оказание техподдержки и контроля качества.

Поскольку Интернет - это отличный способ для решения задач, связанных с узнаваемостью бренда и повышением продаж, то актуальность его использования в индустрии компьютерных игр очевидна. Разработчики компьютерных игр на просторах интернета могут дать волю своему творчеству и достичь максимальных результатов в продажах.

Лицом организации в Интернете является - сайт. Чтобы сайт привлекал

внимание аудитории необходимо разработать макет сайта, учесть требования и пожелания заказчика, а также замечания и предложения веб-дизайнера. Поэтому создание сайта, поможет повысить узнаваемость бренда организации, вследствие чего увеличатся продажи организации, является актуальным.

На сегодня в сети интернет, существует огромное количество сайтов, но в большинстве случаев они являются комбинированными. Существующая классификация сайтов демонстрирует масштабы возможных вариантов создания Интернет-ресурсов для разработчиков компьютерных игр. Это сайт-визитка, корпоративный сайт, интернет-витрины и Landingpage.

Применительно к данной теме работы более подходит вариант создание Landingpage сайта.

Landingpage - веб-страница, содержащая информацию об услуге или товаре. Используется для усиления эффективности рекламы и увеличения аудитории. Главной задачей таких страниц является конвертация посетителя в покупателя или клиента компании, побуждение к целевому действию. нужны, в первую очередь, для формирования имиджа компании и предоставления посетителям и клиентам наиболее полной информации.

Целью работы является создание Landingpage сайта коммерческой организации по разработке компьютерных игр.

Для достижения цели поставлены следующие задачи:

- . Провести анализ предметной области.
- . Выбрать метод разработки сайта.
- . Исследовать инструменты разработки сайта.
- . Разработать сайта.
- . Предложить варианты внедрения и адаптации сайта.

Объектом исследования являются сайты «Компьютерных игр».

Предметом исследования является разработка, внедрение и адаптация сайта «Компьютерные игры» для коммерческой организации.

. Теоретические аспекты разработки, внедрения и адаптации сайта «компьютерные игры» для коммерческой организации

.1 Анализ сайтов организаций по разработке компьютерных игр

Для обоснования создания сайта, необходимо проанализировать несколько существующих сайтов организаций разрабатывающих компьютерные игры.

1. BlizzardEntertainment

Рисунок 1

Данный сайт компании «Blizzard Entertainment» (см. Рисунок 1), прост и понятен. Интерфейс пользователя удобен. Информация на сайте разбита на отдельные блоки, логически связаны друг с другом. Дизайн сайта не отвлекает от основной информации, а дополняет его, цветовая гамма подобрана превосходно.

Ubisoft

Рисунок 2

На сайте компании «Ubisoft» (см. Рисунок 2) представлено полноразмерное фото в качестве фона, которое привлекает внимание посетителя или клиента. Информация представлена в специальных символах и малом количестве текста, которые логически связаны между собой. Информация заключена в блоки, с элементами дизайна нестандартной геометрии. Сайт разработан в основном для продвижения и рекламы самой игры и организации. Дизайн сайта гармоничен. Взаимодействие с интерфейсом лёгкое.

3. Бука

Дизайн сайта компании «Бука»(см. Рисунок 3) полностью отталкивался от логотипа. Фон сайта, представленный в виде картинки игры от компании. «Шапка» и «Подвал», верхняя и нижняя часть сайта, разработаны хорошо. Но меню в верхней части сайтане доработано, кнопка с возвратом на главную страницу в виде, очень мала и не заметна. При наведение на пункты меню, выделенный пункт меню становится нечитаемый. В нижней части некоторая информация представлена в неправильной цветовой гамме. Большинство блоков и информацией анимировано, что в свою очередь отвлекает от основной информации.

Рисунок 3

. SCS Software

Рисунок 4

На сайте компании SCS Software (см. Рисунок 4) логотип и дизайн сайта выдержанны в одном стиле. Цветовая гамма успешно подобрана. Но блоки с информацией находятся близко друг к другу, из-за чего информация становится плохо читаемой. И логический смысл между блоков теряется. А так же излишнее количество графических изображений, что больше усиливают путаницу на сайте, между компьютерными играми.

KatauriInteractive

Рисунок 5

Сайт компании Katauri Interactive (см. Рисунок 5) проигрывает по всем показателям. Цветовая гамма плохо подобрана. Отсутствует оформление текста. Информация, представленная на сайте не актуальна. Логическая связь между блоками информации отсутствует. Большинство переходов по вкладкам и ссылка не работают. Мало информации о самой компании, её продукции. Из контактах данных тока три электронных почты директоров, нет возможности приобретения продукции. Отсутствие обратной связи с пользователем и клиентом. Но так же имеются несколько плюсов. Это фоновое оформление сайта, хорошо подобранное к тематики компьютерных игр.

Проведённый анализ сайтов показал, что у каждой организации или компании, по разработке компьютерных игр, имеется наличие сайта в интернете. Все представленные в отчете сайты были изучены и проанализированы. К каждому из сайтов предъявлялись следующие критерии оценки: дизайн сайта, наличие отвлекающих факторов, удобство интерфейса пользователя, логичность расположения информации.

Сайт компании KatauriInteractive, не отвечает большинству поставленным критериям. Поэтому для данной компании будет разработан сайт, который будет учитывать следующие требования: интерфейс пользователя должен быть интуитивно понятен, стараться избегать

перегруженности. Дизайн должен сочетаться и гармонизировать. Цвета должны быть правильно подобраны, так чтобы это не создавало проблем и неудобств для пользователя. Навигация и информация по сайту должна отображаться логично и корректно.

В следующей главе представлены методы и инструменты разработки сайта. Будет проведён анализ и выбор оптимального метода. Исходя из выбранного метода, будут выбраны соответствующие инструменты.

.2 Способы разработки сайта

На сегодняшний день существует огромное количество различных методов создания сайтов, различающихся в зависимости от назначения и типа сайта, умений разработчика или финансовых возможностей заказчика. Сегодня известно несколько способов создания сайтов. Причем каждый из них (ручное программирование, использование конструкторов, применение систем управления) является достаточно популярным.

Вопрос выбора оптимального способа создания сайта возникает рано или поздно перед каждой развивающейся организацией. Поэтому важно знать основные методы, практикующиеся сегодня.

Создание сайта с помощью веб-инструментов.

Данный метод наиболее длительный и трудный. При этом он требует знания языка гипертекстовой разметки HTML, а так же CSS - каскадные таблицы стилей. С помощью HTML строится каркас будущего сайта, а через CSS настраивается его внешний вид. Для придания интерактивности веб-страницам используется язык сценариев JavaScript.

Для работы с базами данных нужно знать какую-либо систему управления базами данных, например свободную реляционную систему управления базами данных MySQL.

Для создания динамического сайта, потребуются знания в использовании скриптового языка программирования PHP. Так же его иногда называют серверным языком, благодаря его способности тесно взаимодействовать с сервером. Вместо языка программирования PHP, можно использовать Python. Python- это высокоуровневый язык программирования общего назначения, ориентированный на повышение производительности разработчика и читаемости кода. В то же время стандартная библиотека включает большой объём полезных функций.

Можно также воспользоваться наиболее популярными программами для создания сайтов вручную, к которым относятся Dreamweaver, SublimeText, phpDesigner 8, а также Photoshop для работы с изображениями.

Так же сюда можно добавить flash.AdobeFlash - это мультимедийная

платформа компании AdobeSystems для создания веб-приложений или мультимедийных презентаций. Широко используется для создания рекламных баннеров, анимации, игр, а также воспроизведения на веб-страницах видео- и аудиозаписей.

Созданные сайты вручную, отличаются оригинальностью оформления и особыми свойствами, связанными с защитой ресурса от взлома. Недостатком этого способа является то, что изменить что-то в уже готовом сайте достаточно сложно.

Создание сайта с помощью конструктора. Самый простой метод «Шаблона» разработки сайта в конструкторе, поскольку не требует знаний профессионального веб-программиста. Но на качественную работу также рассчитывать не стоит. Существует множество инструментов для разработки по шаблонам и макетам. К самым популярным и хорошо изученным конструкторам относятся «narod.ru», «setup.ru», «umi.ru», «ucoz.ru» и т.д.

Данный метод несёт в себе два серьёзных недостатка. Во-первых - возможности конструктора ограничены его функционалом. Во-вторых - в наличии специальных фрагментов кода и сложности раскрутки созданного сайта.

Конструктор сайтов является сборочным цехом готовых конструкций из модулей, жестко привязанных к определённому месту и форме. Для работы с конструктором должно быть постоянное подключение к интернету.

Достоинство данного метода - это короткие сроки создания сайта. Кроме того, изменять страницы, добавлять новые функции владелец может в любое время. Конструкторы существуют как бесплатные, так и платные. Платные конструкторы предполагают более сложные системы.

Но нужно учитывать, что те же самые конструкторы используют и конкуренты. Поэтому и дизайн сайтов может быть похожим, а управление ими - идентичным. Следовательно, взлом такого ресурса вполне вероятен.

Создание сайта с помощью системы управления сайтом (CMS).

Более надежным и прогрессивным методом является использование систем управления сайтом (CMS) - "движок". CMS - это информационная система управления содержимым для обеспечения и организации совместного процесса создания, редактирования и управления контентом. CMS устанавливается на сервере хостинга, на котором размещён сайт. Сотрудники хостинга устанавливают такую программу, доступную владельцу сайта, благодаря которой управление ресурсом сводится к заполнению необходимых полей в административном отделе.

Использование CMS предоставляет доступ к множеству современных шаблонов и схем построения, а также значительно ускоряет и упрощает работу разработчика. Но придётся изучать структуру и особенности

конкретно выбранной CMS.

Широко используемые системы, как показала статистика - это WordPress, Joomla, Django, Drupal, которые идеально подойдут для сайтов либо блогов. Для форумов более подходящими станут: phpbb, ExBB, PunBB, SMF. Существуют как платные, так и бесплатные системы управления контентом.

Был проведён анализ способов разработки сайта компьютерных игр. В ходе исследования были рассмотрены и описаны следующие методы:

1. Создание сайта с помощью веб-инструментов.
- . Создание сайта с помощью конструктора.
- . Создание сайта с помощью системы управления сайтом.

Создание веб-сайтов на основе всем известных шаблонов и конструкторов отличается удобством для пользователей, которые не знают языков веб-программирования. Этот метод преимущественно подходит для того, чтобы создавать небольшие и простые сайты. К таковым можно отнести сайты-визитки. Но недостатками этого метода являются ограничения возможности конструктора, подобный дизайн сайта, идентичность в управлении и вероятность взлома. Что не допустимо для данного сайта.

Методы создания сайтов вручную достаточно сложны, поскольку требуют весомых познаний в веб-программировании или дизайне. Но они отличаются ощутимым преимуществом, которое заключается в том, что сайт будет создан в точности с одобренным макетом, разработанным веб-дизайнером с заказчиком. И будет включать в себя полный функционал. Такие методы изготовления сайта использовались многими мастерами веб-программирования, причем весьма успешно. Поэтому данный метод является оптимальным, так как он помогает создать сайт, который поможет повысить узнаваемость бренда организации и продажи её продукции.

.3 Веб - инструменты для создания сайта

В прошлой главе был проведён анализ методов создания сайта. Из трёх предложенных методов был выбран самый оптимальный метод - создание сайта с помощью веб-инструментов. Данный сайт будет иметь оригинальный и индивидуальный дизайн, а так же добавит манипуляцию сайтом для пользователей. И особые свойства данного ресурса, защищающие от его взлома.

Для работы с этим методом необходимы знания веб-инструментов и уметь навыки работы с ними.

Для создания сайта нам понадобятся следующие веб-инструменты: языки веб-программирования, редактор кода, а так же графический редактор.

Были выбраны следующие языки веб-программирования: html5, css3, javascript.

Среди существующих редакторов кода для создания сайтов был выбран phpDesigner 8.

Наиболее известный продукт редактирования растровых изображений, был выбран AdobePhotoshop.

Рассмотрим веб-инструменты более подробно.

Языки веб-программирования.- это не продолжатель языка разметки гипертекста, а новая открытая платформа, предназначенная для создания веб-приложений использующих аудио, видео, графику, анимацию и многое другое. Стандарт был завершён 28 октября 2014 года. Цель разработки HTML5 - улучшение уровня поддержки мультимедиа-технологий с одновременным сохранением удобочитаемости кода для человека и простоты анализа для parser.был создан как единый язык разметки, который мог бы сочетать синтаксические нормы HTML и XHTML. Он расширяет, улучшает и рационализирует разметку документов, а также добавляет единый API для

сложных веб-приложений.

В HTML5 реализовано множество новых синтаксических особенностей. Например, элементы `<video>`, `<audio>` и `<canvas>`, а также возможность использования SVG и математических формул. Эти новшества разработаны для упрощения создания и управления графическими и мультимедийными объектами в сети без необходимости использования сторонних API. Другие новые элементы, такие как `<section>`, `<article>`, `<header>` и `<nav>`, разработаны для того, чтобы обогащать семантическое содержимое документа (страницы). Новые атрибуты были введены с той же целью, хотя ряд элементов и атрибутов был удалён. Некоторые элементы, например `<a>`, `<menu>` и `<cite>`, были изменены, переопределены или стандартизированы. API и DOM являются фундаментальными частями спецификации HTML5. HTML5 также определяет некоторые особенности обработки ошибок вёрстки, поэтому синтаксические ошибки должны рассматриваться одинаково всеми совместимыми браузерами.

CSS3 - каскадные таблицы стилей третьего поколения. Активно разрабатываемая спецификация CSS. Преимущественно используется как средство описания, оформления внешнего вида веб-страниц, написанных с помощью языков разметки HTML и XHTML, но может также применяться к любым XML-документам, например, к SVG или XUL. Главной особенностью CSS3 является возможность создавать анимированные элементы без использования JS, поддержка линейных и радиальных градиентов, теней, сглаживания и многое другое.- прототипно-ориентированный сценарный язык программирования.обычно используется как встраиваемый язык для программного доступа к объектам приложений. Наиболее широкое применение находит в браузерах как язык сценариев для придания интерактивности веб-страницам.

Программы на этом языке называются скриптами. В браузере они подключаются напрямую к HTML и, как только загружается страничка - тут же выполняются.

Редактор для создания сайта.8 - это платный редактор кода (+IDE) предназначенный именно под веб-разработку, с его помощью создаются Интернет-проекты на PHP, CSS, JS и HTML, а также повышает навыки благодаря встроенной библиотеке функций. Имеется поддержка всех PHP Фреймворков, а также JavaScript Фреймворков.

Из всех имеющихся редакторов кода был выбран phpDesigner 8. Потому что данный редактор мультиязычен, поэтому можно сразу настроить любой нужный язык. Что в свою очередь интуитивно понятный интерфейс становится ещё лучше. А так же FTP работа непосредственно, что является положительной функцией. Имеется тёмная подсветка под синтаксис. Что позволяет намного повысить читаемость кода и снизить нагрузку на глаза. phpDesigner 8 также доступны в переносного "USB"издания. У данного редактора есть бесплатная версия на 21 день. Именно на этой версии будет редактироваться код, для создания сайта.

Из большого выбора графических редакторов был выбран AdobePhotoshop, из-за своего большого функционала, который поможет при создании сайта.

В данной главе показан анализ сайтов коммерческих организаций по разработке компьютерных игр. Как оказалась, таких сайтов существует много. Но не все отвечают требованиям проведённого анализа.

Во второй части курсовой работы будет представлен вариант создания нового сайта для компании KaturaInteractive, а так же предложен вариант внедрения и адаптации сайта.

2. Практическая реализация сайта «Компьютерные игры» для коммерческой организации

.1 Разработка сайта «Компьютерные игры» для коммерческой организации

После проведения анализа сайтов компаний по разработке компьютерных игр, в первой главе. Был выявлен сайт компании Katauri Interactive, который не отвечал на большинство критериев поставленных при анализе сайта.

Поэтому будут исправлены ошибки, которые не отвечают требованиям анализа. В начале составим структуру сайта (см. Приложение 2). И будет разработан сайт, который будет учитывать все требования.

У данного сайта отсутствует загрузочной страницы, которая сразу бы говорила о принадлежности сайта к компании. Поэтому данная страница была создана, чтобы повысить узнаваемость бренда компании (см. Рис. 6).

Рисунок 6

Для того чтобы интерфейс сайта был интуитивно понятен, был выбран вид веб-дизайна минимализм.

Минимализм является популярнейшим трендом среди многих дизайнеров. Обычно на сайтах в стиле минимализм внимание пользователя стараются сфокусировать на чем-то конкретном, т.е. рисуется какой-то отдельный элемент, отличный от всего остального (картинка в центре экрана, или большая надпись).

К характерным чертам минимализма относятся:

- . Простота и понятность.
- . Минимум графических элементов.
- . Функциональный интерфейс.
- . Черно-белый цвет.
- . Минимальные тени.

Исходя из черт минимализма, всё внимание было акцентированно на продукцию сайта (см. Рисунок 7).

Рисунок 7

Меню сайта было изменено, простая цветовая гамма и простой функционал, позволяет удобно и быстро работать на сайте. Для свободного перемещения по сайту, меню было закреплено с верху, при прокручивании сайта (см. Рисунок 8).

Рисунок 8

Так же был исправлен функционал сайта. Все переходы и ссылки были проверены на работоспособность и исправлены.

Сайт был поделён на блоки, специально для того чтобы не нарушалась логическую последовательность информации на сайте (см. Приложение 1)

.2 Внедрение сайта «Компьютерные игры» для коммерческой организации

Коммерческая организация - это организация (юридическое лицо), деятельность которой направлена на систематическое получение прибыли от пользования имуществом, продажи товаров, выполнения работ или оказания услуг.

Основные задачи компании:

- . Разработки и продажи компьютерных игр
- . Повышение узнаваемости бренда компании
- . Увеличение продаж компании
- . Привлечение новых игроков

Существует много различных жанров компьютерных игр. Например экшен, аркада, стратегия, адвенчура, квест, ролевая игра, файтинг, гонка, симулятор, спорт, головоломка и т.д. сайт компьютерных игры для компании KatauriInteractive, будет актуален для развития имиджа компании, привлечение новых клиентов и партнёров, увеличение продаж продукции с сайта компании.

Внедрение корпоративного сайта в интернет предусматривает следующую технологию:

- . Зарегистрировать доменное имя
- . Приобрести место на хостинге

- . Скачать и установить программу работающую с FTP протоколом
- . Настроить в программе FTPсоединение
- . Подключится к FTP серверу

. Загрузить сайт в каталог на сервер хостинга через FTP программу- стандартный протокол, предназначенный для передачи файлов в интернете. FTP используется для загрузки сетевых страниц и других документов с частного устройства разработки на открытые сервера хостинга.

Для работы с FTP протоколами была выбрана программа TotalCommander.- двух панельный файловый менеджер с закрытым исходным кодом, работающий на платформе MicrosoftWindows.

Программа обрабатывает архивы и позволяет копировать файлы в архив и из него. Включает в себя расширенное копирование, перемещение, переименование, и удаление полных деревьев; поддержку drag-and-drop; утилиту запуска, которая позволяет размещать часто используемые программы в выпадающее меню; FTP-клиент; прямой доступ к Сетевому окружению; история посещаемых директорий и запускаемых файлов, способность разбивать большие файлы на небольшие части и объединять их.

Возможна печать каталогов и деревьев, просмотр файлов в юникоде и шестнадцатеричном виде, а также просмотр HTML во встроенном редакторе и многое другое.

Для того чтобы сайт компании был на верхней строчке в браузере, существует целая технология продвижение и раскрутки сайта. Среди вебмастеров и владельцев сайтов она получила название SEO.- комплекс мер для поднятия позиций сайта в результатах выдачи поисковых систем по определенным запросам пользователей с целью продвижения сайта.

Поисковую SEO-оптимизацию условно можно разделить на три части.

Первая часть заключается в работе внутри сайта. В нее входят

исправление возможных ошибок, добавление и изменение контента, HTML-кода страниц сайта, перелинковка и так далее. Так называемая внутренняя оптимизация. Насколько действенным будет первый шаг, зависит только от усилий и знаний в этой области. Нужно так же учесть, что алгоритмы поисковиков немного различаются и поэтому оптимизация под Google должна чуть-чуть отличаться от оптимизации под Яндекс.

Вторая часть SEO-оптимизации - это раскрутка сайта самостоятельно. На этом шаге необходимо вывести ресурс на первые позиции с помощью групп мероприятий, выполняющихся вне сайта (на других сайтах, в каталогах статей, форумах, закладках и прочих площадках), задача которых нарастить необходимую ссылочную массу и продвинуть сайт по целевым запросам, а так же увеличить его авторитетность. Это называется продвижением сайта или внешней оптимизацией.

Третья часть заключается в поддержании достигнутых позиций и улучшении полученных результатов. Наблюдение за своими результатами и показателями конкурентов, изменение ключевых слов, текстов для ссылок, содержания сайта, корректировка площадок - все это обязательно нужно иметь в виду, чтобы сохранить занятые позиции.

После провидения SEO-оптимизации, сайт появится на первых страницах или верхних строкахбраузера.

2.3 Адаптация сайта «Компьютерные игры» для коммерческой организации

Во время создания сайта, так же стояла цель сделать сайт дружественным к пользователям, кроссбраузерность или совместимость с различными браузерами является одной из наиболее частых проблем, с которой сталкиваются веб-разработчики.

Кроссбраузерность - это идентичное отображение и работоспособность проекта при просмотре в любом из наиболее распространённых веб-браузеров.

Это, определенно, один из наиболее сложных и в то же время важных аспектов, которые необходимо учитывать в процессе проектирования сайта.

Например, некоторые возможности CSS3 пока еще не поддерживаются всеми основными браузерами, а некоторые и не воспринимаются, что может привести к серьезным проблемам в плане работоспособности. Иногда речь идет даже не о разных разработчиках браузеров, а о различных версиях одного и того же браузера.

Одним из вариантов решения проблемы с применением CSS, является создание модифицированных файлов стилей под различные браузеры, и их подгрузка в зависимости от того, какой в данный момент используется посетителем.

Перспектива устанавливать сразу несколько браузеров и каждый раз использовать их для тестирования внешнего вида разработанных страниц, будет сильно тормозить тестирование сайта. Поэтому, стоит обратить внимание на автоматизированные решения.

Проверить отображение сайта можно с помощью специализированных веб-сервисов, которые позволяют увидеть, как будет выглядеть созданная

страниц в наиболее распространенных браузерах и при разных разрешениях экрана. Некоторые из таких сервисов делают скриншоты вашего сайта в различных браузерах, другие работают как виртуальные машины.

Рассмотрим три наиболее популярных веб-сервиса..

Данный сервис (см. Рисунок 9) поддерживает большое количество браузеров - более 164 комбинации браузеров на четырех операционных системах (Windows, Mac, Linux, BSD). Некоторые из них могут даже не понадобиться. Редко кто работает в браузере Dillo или Kazehakase в операционной системе BSD, но они так же есть в наличии для проверки.

Рисунок 9

По умолчанию Browsershots проводит проверки на последних версиях браузеров, но доступны и старые варианты. Чем больше браузеров будет определено для проверки, тем больше времени уйдет на подготовку результатов. При выборе набора для проверки, нужно учитывать данный факт.предоставляет платные и бесплатные услуги. Однако бесплатный сервис является довольно медленным и есть ограничение на количество скриншотов, которые вы можете запросить в день. Платной версии составляет \$ 29,95 или € 23,95 в месяц, и вы сможете получить от 30 до 50 скриншотов в течение двух-пяти минут.- бесплатный инструмент тестирования кроссбраузерности от Adobe (см. Рисунок 10). Он как через Windows, так и через Mac OS, позволяет протестировать сайт в современных и некоторых устаревших браузерах, включая различные версии Chrome, Safari, IE и Firefox. Просмотр возможен в нескольких режимах: полноэкранном, в режиме сравнения, а также в режиме «наложенных слоев». Сервис может получать доступ к

страницам, размещенным в интернете, или работать локально как дополнение к Firebug или AdobeDreamweaver CS5.

Рисунок 10

- это первый и единственный в мире браузер, работающий сразу на трех платформах: Trident, WebKit и Gecko (см. Рисунок 11). Первая из них лежит в основе популярного браузера InternetExplorer, вторая - в основе Safari, и, наконец, третья - в основе программы FireFox. Lunascape способен автоматически переключаться между всеми движками при осуществлении интернет-серфинга.

Рисунок 11

Плюсами программы является наличие сразу трех движков, поддержка большого количества плагинов, смена различных тем оформления и полная бесплатность. Кроме того, браузер почти не влияет на быстродействие компьютера и занимает совсем немного места на жестком диске.

Разработанный сайт компании KaturaInteractive был протестирован на трёх вышеперечисленных веб-сервисах, для таких браузеров как:

- . GoogleChrome.
- . MozillaFirefox.
- . Opera.
- . Explorer 11.
- . Safari.

В данной главе показана разработка сайта «Компьютерные игры» для коммерческой организации. А так же предложены способы внедрения и адаптации данного сайта.

Заключение

Главной целью, данной курсовой работы являлась разработка сайта «Компьютерные игры» для коммерческой организации, чтобы привлечь как можно больше пользователей играющих в компьютерные игры. Что в свою очередь способствует повышению продаж и узнаваемости бренда организации. А так же для привлечения партнёров и новых сотрудников.

Так же проведен анализ подобных существующих сайтов по данной теме, в котором выявлены положительные и отрицательные стороны. Был выбран сайт компании KaturaInteractive, потому что не отвечал критериям и требованиям, выбранных для анализа сайтов.

Для создания данного сайта была найдена и обработана информация о компании и её продукции. За основу для разработки нового сайта, был взят с официального сайт компании.

Путём сравнения и анализа методов создания сайта, был сделан выбор в сторону веб-инструментов, благодаря которым создание сайта стало полноценным. Так как веб-инструменты включают в себя: языки веб-программирования, графические редакторы и редакторы кода, веб-сервисы для отладки, а так же множество различных приложения для разработки и создания сайта. Важно отметить, что данные веб-инструменты помогут создать полноценный сайт, с уникальным дизайном, большим функционалом и увеличит его безопасность.

Предложенное внедрение и адаптация сайта были рассмотрены. И запланированы на реализацию в будущем.

После создания сайта «Компьютерные игры» (см. Приложение 3), компания получит внимание со стороны пользователей компьютеров и интернета, что повысит продажи компании и увеличит узнаваемость бренда.

Список использованных источников

1. Адам Фримен, jQuery для профессионалов, 2013 г.
2. Александр Жадаев, PHP для начинающих, 2014 г.
- . Брайан Хоган, HTML5 и CSS3. Веб-разработка по стандартам нового поколения, 2014 г.
- . Дженнифер НидерстРоббинс, HTML5, CSS3 и JavaScript. Исчерпывающее руководство, 2014 г.
- . Дэвид СойерМакфарланд, Большая книга CSS3, 2015 г.
- . Дэвид Флэнаган, JavaScript. Подробное руководство, 2013 г.
- . Кевин Янк, PHP и MySQL. От новичка к профессионалу, 2013 г.
- . КристианУэнц, PHP и MySQL. Карманный справочник, 2013 г.
- . МэтЗандстра, PHP. Объекты, шаблоны и методики программирования, 2011 г.
- . Мэтью Макдональд, HTML5. Недостающее руководство, 2012 г.

Приложение 1

Вид сайта

Приложение 2

Структура сайта

Приложение 3

Код сайта

HTML

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="ru">
<head>
<title>Katauri Interactive</title>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/style.css" />
<link rel="shortcut icon" href="img/logotip.ico" type="img/x-icon"/>
<script type="text/javascript" lang="javascript" src="js/jquery.min.js"
></script>
<script type="text/javascript" lang="javascript" src="js/js.js" ></script>
</head>
<body>
<div id="loadingScreen" class="loading-screen">
<span class="logo"></span>
</div>
<header class="site-header is-hidden">
<div class="site-inner-header clearfix">
<a href="index.html"><span class="logo"></span></a>
</div>
<nav class="top-menu">
<ul>
<li>
<a class="ancLinks-link" href="#link1">ИГРЫ</a>
```

```
</li>
<li>
<a class="ancLinks-link" href="#link2">ОКОМПАНИИ</a>
</li>
<li>
<a class="ancLinks-link" href="#link3">ВАКАНСИИ</a>
</li>
<li>
<a class="ancLinks-link" href="#link4">КОНТАКТЫ</a>
</li>
</ul>
</nav>
</header>
<div id="main">
<div class="news">
<video autoplay="" loop="">
<source src="video/RoyalQuest.mp4" type="video/mp4"/>
<source src="video/RoyalQuest.avi" type="video/avi"/>
<source src="video/RoyalQuest.ogv" type="video/ogg"/>
</video>
<div class="container">
<div class="hb">
<a class="afa" href="http://www.royalquest.ru/">

</a>
<div class="news-item">
<h1>Последнии новости</h1>
```

<h2>Новый проэкт</h2>

<p>В данный момент студия работает над новым проектом - RoyalQuest, более подробно об игре можно узнать на официальном сайте.</p>

</div>

</div>

</div>

</div>

<div class="games">

<h1 class="hh">Игры</h1>

<p style="text-align: center;">

</p>
<div style="clear: left;"></div>
</div>

<div class="about">
<div class="hb1">
<h1>О компании</h1>
<p>KatauriInteractive - российская компания-разработчик компьютерных игр, бывшая ElementalGames. Была образована во Владивостоке в 2004 году. После выпуска игры King'sBounty. Легенда о рыцаре в 2008 году компания переехала в Калининград, где закончила работу над аддоном к ней. Постоянным партнером компании является фирма 1С.</p>
<h2>Интересные факты</h2>
<p>«Катаури» - это название типа кораблей клисанского флота из первой части саги Космические рейнджеры.
В первоначальный состав компании вошли те же сотрудники, что были

в составе ElementalGames, за исключением Алексея

Дубового. Магазинников Иван Владимирович, один из бывших гейм-дизайнеров компании также известен, как писатель-фантаст в стиле юмористической фантастики, LitRPG, и киберпанка.</p>

</div>

</div>

<div class="jobs">

<div class="hb2">

<h1 style="margin-top: 0px; padding-top: 50px;"><center>Вакансии</center></h1>

<p>Работа у нас.

Офис компании KatauriInteractive располагается в центре города Калининграда, куда компания переехала из

Владивостока в 2008 году. Всего в компании работает около 20 человек, что позволяет эффективно работать над

проектами высокой сложности.</p>

<h2>Свободная должность на:</h2>

<p>• Программиста Web-сервера с опытом от 2х лет.

• Художника /Текстурщика

• Аниматора</p>

<p>

Требования: Знание игр, опыт работы, проживание или возможность переезда в Калининград.

Фирма гарантирует высокую заработную плату, социальные гарантии, оплачиваемые отпуска и индивидуальное отношение

к каждому сотруднику.</p>

<p>

Работа у нас увлекательна и содержит богатейшие возможности профессионального роста. Вы сможете получить не только деньги, но и огромное моральное удовольствие в виде гордости за проделанную работу, т.к. каждая наша игра это не только коммерческий продукт, но и маленькое произведение искусства!

</p>

</div>

</div>

<div class="contacts">

<div class="hb3">

<h1 class="gg">Контакты</h1>

<div class="center">

<div class="right">

Руководство, геймдизайн

Генеральный директор

Дмитрий Гусаров

<ahref="mailto:mail@katauri.com">mail@katauri.com

</div>

<divclass="right">

Художественный отдел

Арт-директор

Александр Язынин

<ahref="mailto:artist@katauri.com">artist@katauri.com

</div>

<divclass="right">

Отдел программирования

Технический директор

Александр Зеберг

zakker@katauri.com

</div>

</div>

</div>

</div>

</div>

</body>

</html> {size:100%;y:scroll;

webkit-text-size-adjust:100%;

ms-text-size-adjust:100%

} {0; height:1.231; color: #222;

} {style: none;: 0;: 0;

} {decoration: none;family: "Impact";

} {size: 150%;

}

.loading-screen {index: 19999;

}

.loading-screen {: none repeat scroll 0 0 #000;: 100%;: 0;: fixed;: 0;:

translate3d(0px, 0px, 0px);: transform 750ms ease 0s;: 100%;index: 9999;

}

.loading-screen.is-hidden

{: translate(0px, -100%);

}

.loading-screen .logo {: 200px;: 50%;: -80px 0 0 -250px;: absolute;indent: -

```

9999px;: 50%;: 500px;: url("../img/logotip.png") no-repeat scroll left center /
493px auto rgba(0, 0, 0, 0);
}
.site-header {: 50px;: 0;: fixed;: 0;duration: 750ms;timing-function: cubic-
bezier(0.86, 0, 0.07, 1);: 100%;index: 100;
}
.site-header.is-hidden {: translate(0px, -52px);
}
.site-inner-header {visibility: hidden;: linear-gradient(to bottom, #222222
0%, #0f0f0f 100%) repeat scroll 0 0 rgba(0, 0, 0, 0);shadow: 0 1px 5px rgba(0, 0,
0, 0.26);: 50px;: absolute;: 100%;index: 100;
}
.ancLinks-link {: inline-block;
}
.logo {: url("../img/logotip.png") no-repeat scroll left center / 93px auto
rgba(0, 0, 0, 0);: left;: 53px;left: 20px;: 93px;
}
.ancLinks-link:hover {: linear-gradient(to bottom, #484848 0%, #353535
100%) repeat scroll 0 0 rgba(0, 0, 0, 0);: 30px;
}
.ancLinks {: none repeat scroll 0 0 #1e1e1e;size: 14px;: 0;: fixed;: 50px;:
280px;index: 100;: none;
}
.ancLinks li {bottom: 1px solid #333;: 51px;
}
.ancLinks li > a {: rgba(255, 255, 255, 0.7);: block;: 17px 20px 0;: 51px;
}
.ancLinks li > a:hover {: white;
}
.ancLinks li > a:active, ul.ancLinks li > a.selected {color: #565656;
}
.ancLinks.active, ul.ancLinks.hovering {: block;: auto;: 1;: visible;
}

```

```

.top-menu {: 0; : 0;: 50px;: absolute;index: 400;
}
.top-menu ul li {: left;
}
.top-menu ul li a {: white;: inline-block;size: 14px;: 30px;: 15px 5px 5px;
}
#main {top: 50px;
}
.ancLinks: hover {: linear-gradient(to bottom, #484848 0%, #353535 100%)
repeat scroll 0 0 rgba(0, 0, 0, 0);: 30px;
} {: absolute;index: -1; width: 100%; height: 100%;: hidden;
}
.news {: 1039px;
}
.news-item {: 20px 5px 40px 20px;: 500px; : 200px;
}
.afa {: right;: 342px;
}
.hb {: 900px; : 400px;: rgba(255, 255, 255, 0.5);radius: 6px 6px6px6px;
}
.hb1 {: rgba(255, 255, 255, 0.5);radius: 6px 6px6px6px;: 1500px; : 400px;
left: 200px;: 20px 50px;
}
.hb2 {: rgba(255, 255, 255, 0.5);radius: 6px 6px6px6px;left: 500px; right:
500px;: 800px;top: 100px;
}
.container {right: 15px;left: 15px;right: auto;left: auto;top: 20em;left: 500px;

```

```
}  
.i{top: 40px; bottom: 40px; left: 5px;right: 5px;  
}{family: "Impact";size: 300%;  
}{family: "Impact";size: 150%;  
}  
.games{: 920px;color: #fff;  
}  
.hh{align: center; top: 50px;size: 300%;  
}  
.ii{: 5px;  
}  
.about{: 730px;: url("../img/wallpaper1.jpg");top: 350px;  
}  
.img-black{: absolute;: 1;  
}  
.games a {: inline-block;  
}  
.jobs{: 920px;color: #fff;  
}  
.gg{: #fff;align: center;  
}  
.right{:left !important;: 10px;: #fff;  
}  
.center{left: 650px;align: center;  
}()  
{(function(){  
$('.site-header').removeClass('is-hidden');
```

```
$('#loadingScreen').remove();
},750)
$('#loadingScreen').addClass('is-hidden');
}
$(document).ready(function(){
//startAnimate();(startAnimate, 700);
$('.ancLinks-link').mouseover(function(){
$('.ancLinks').show();
}).mouseout(function(){
$('.ancLinks').hide();
})
$('.ancLinks').mouseover(function(){
$('.ancLinks').show();
}).mouseout(function(){
$('.ancLinks').hide();
});
$("a.ancLinks").click(function() {
$("html, body").animate({: $($this).attr("href").offset().top + "px"
}, {: 700
});false;
});
$('.games a').mouseover(function(){
$(this).find(':first').hide();
}).mouseout(function(){
$(this).find(':first').show();
})
})
```