

напряжение в 12 В необходимое для работы питаемых элементов, имеет небольшие габариты (68×56×19 мм) и является безопасным источником энергии.

Для удобства контроля и управления процессом аспирации встраиваем сенсорный дисплей, на котором будут отображаться регулируемые параметры. Выбранный нами сенсорный дисплей – это 2,4 TFT LCD 240×320.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Материалы республиканской научно-практической конференции молодых ученых и студентов (23–24 мая 2019 года) инженерно-педагогическое образование в XXI веке 2019. – 203 с.

УДК 378

Балашкова Е. М.

### **ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ**

*Белорусский национальный технический университет,*

*г. Минск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель: канд. техн. наук, доцент Дробыш А. А.*

В настоящее время игры занимают огромное место в жизни людей: заполняют досуг, дают эмоции и новые впечатления, позволяют выйти за пределы обыденной жизни. Существует огромное количество игр всевозможных направлений, соответствующих возрасту и предпочтениям игроков.

Игры-викторины – один из самых популярных жанров, заключающийся в ответах на вопросы из одной области (тематические) или различных областей знания. Правила, отличающиеся лишь инструкциями очередности хода и сложностью вопросов, типом способа проведения, для игр такого жанра довольно простые – отвечать на вопросы и получать очки. Выделяют несколько видов викторин: с ведущим человеком, ведущим программой и без ведущего. Так же данный жанр игр относительно формата проведения делится на онлайн и оффлайн. Процесс создания викторин прост: следует определить цель и тему викторины, придумать вопросы и ответы к ним. Вопросы должны быть разной сложности, поэтому необхо-

димо определить число очков, которые даются игроку за правильный ответ.

Среди игр-викторин популярными являются:

1. Кто хочет стать миллионером (О, счастливчик!);
2. Квиз-игра;
3. Что? Где? Когда?;
4. Поле Чудес;
5. Самый умный;
6. Своя игра;
7. Сильноезвено;
8. Загадки: Викторина;
9. Интеллект-баттл;
10. Борьба Умов.

Самая многочисленная по игрокам викторина, согласно книге рекордов Гиннеса, прошла в Бельгии в 2010 году. В ней приняло участие 2280 человек.

По популярности лидирует игра-викторина «Кто хочет стать миллионером», которая существует в виде настольной и телеигры, приложения на смартфон или компьютер. Игра всегда представлена одинаковым интерфейсом, который помогает распознать ее среди других. Цель игры – верно указать на один из четырех ответов для пятнадцати вопросов ведущего из различных областей с разным уровнем сложности и стоимостью. В викторине присутствуют несколько видов подсказок: помощь зала, 50 на 50, звонок другу, право на ошибку, замена вопроса (с 2018 года). Однако, есть возможность отказаться отвечать на вопрос и не продолжать игру, забрав выигрыш.

Игры-викторины – это не только приятное времяпровождение, но и способ узнать что-то новое для себя. Они расширяют кругозор игроков, содействуют развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов, помогают надолго запомнить ответы на вопросы.