

Создание веб-игры «Мемо. Личности в журналистике» с использованием DeepSeek

Матвеева Дарья Сергеевна

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Аннотация

В данной статье описывается процесс создания веб-игры «Мемо. Личности в журналистике» с использованием генеративного искусственного интеллекта DeepSeek. Представлены основные этапы работы: подготовка графических материалов, составление промта для генерации HTML-кода, создание файловой структуры проекта, интеграция сгенерированного кода, замена текстов-заглушек на фактические сведения о личностях и локальное тестирование. Результатом работы является функционирующая веб-игра в жанре «мемо» с 12 парами карточек, анимацией переворота, системой запоминания расположения карт, модальным окном с информацией о личностях и кнопками управления игровым процессом.

Ключевые слова: веб-разработка, DeepSeek, HTML, CSS, JavaScript, мемо, искусственный интеллект.

Creating a web game "Memo. Personalities in Journalism" using DeepSeek

Matveeva Darya Sergeevna

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Abstract

This article describes the process of creating the web game "Memo. Personalities in Journalism" using the DeepSeek generative artificial intelligence. The main stages of the work are presented: preparation of graphic materials, compilation of a prompt for generating HTML code, creation of the project file structure, integration of the generated code, replacement of the stub texts with actual information about the personalities, and local testing. The result of the work is a functioning web game in the "memo" genre with 12 pairs of cards, flip animation, card arrangement memorization system, a modal window with information about the personalities, and gameplay control buttons.

Keywords: web development, DeepSeek, HTML, CSS, JavaScript, memo, artificial intelligence.

1 Введение

1.1 Актуальность

В современном образовательном процессе всё большее значение приобретают интерактивные формы обучения, позволяющие повысить вовлечённость обучающихся и эффективность усвоения материала. Игровые технологии, в частности игры на развитие памяти (мемо), успешно применяются в различных предметных областях для запоминания терминов, дат, имён и других значимых элементов. Однако разработка специализированных образовательных игр требует знаний веб-технологий (HTML, CSS, JavaScript), что ограничивает возможности преподавателей и методистов в создании собственного дидактического материала. Появление генеративных нейросетей, таких как DeepSeek, открывает новые перспективы для автоматизированной генерации интерактивных веб-приложений на основе текстового описания требований. Создание веб-игры «Мемо. Личности в журналистике» средствами ИИ представляет актуальную задачу на стыке цифровых образовательных технологий и искусственного интеллекта.

1.2 Обзор исследований

А. М. Яндимирова отмечает рост популярности цифровых интерактивных форм обучения в связи с переходом части образовательных процессов в онлайн-пространство [1]. В. И. Белоусова и К. С. Поторочина указывают, что использование игровых элементов, таких как соревнование, система баллов и наград, а также интерактивные задания, положительно влияет на уровень усвоения знаний, особенно в математике [2]. А.М.Токторбаев и Ж. Э. Токтомуратова раскрывает ключевые аспекты применения ИИ-технологий в процессе разработки веб-ресурсов [3]. Е. В. Малашук рассматривает методы использования искусственного интеллекта и обсуждает их актуальность для современного веб-дизайна [4]. Н. И. Гендина, Е. В. Косолапова и А. Ю. Единак анализируют достоинства и недостатки нейросетей, приводя результаты сравнительного исследования моделей GigaChat, Яндекс GPT, ChatGPT, DeepSeek и Gemini [5].

1.3 Цель исследования

Целью исследования является разработка методики создания веб-игры «Мемо. Личности в журналистике» с использованием генеративного искусственного интеллекта DeepSeek для генерации HTML-кода и последующей адаптации сгенерированного материала.

2 Материалы и методы

В качестве основного инструмента генерации кода используется нейросеть DeepSeek, доступная по адресу <https://chat.deepseek.com/>. Графические материалы для карточек (изображения личностей и рубашка карточек) подготавливаются заранее в формате JPG. Редактирование HTML-кода производится в стандартном текстовом редакторе «Блокнот» операционной системы Windows.

3 Результаты

Создаётся папка проекта с именем «мемо». Внутри данной папки организуется подпапка «images», предназначенная для хранения графических материалов. В подпапку помещаются изображения карточек с именами 1.jpg, 2.jpg, ... 12.jpg (каждый файл соответствует определённой личности), а также изображение рубашки карточек с именем card-back.jpg (рис.1).

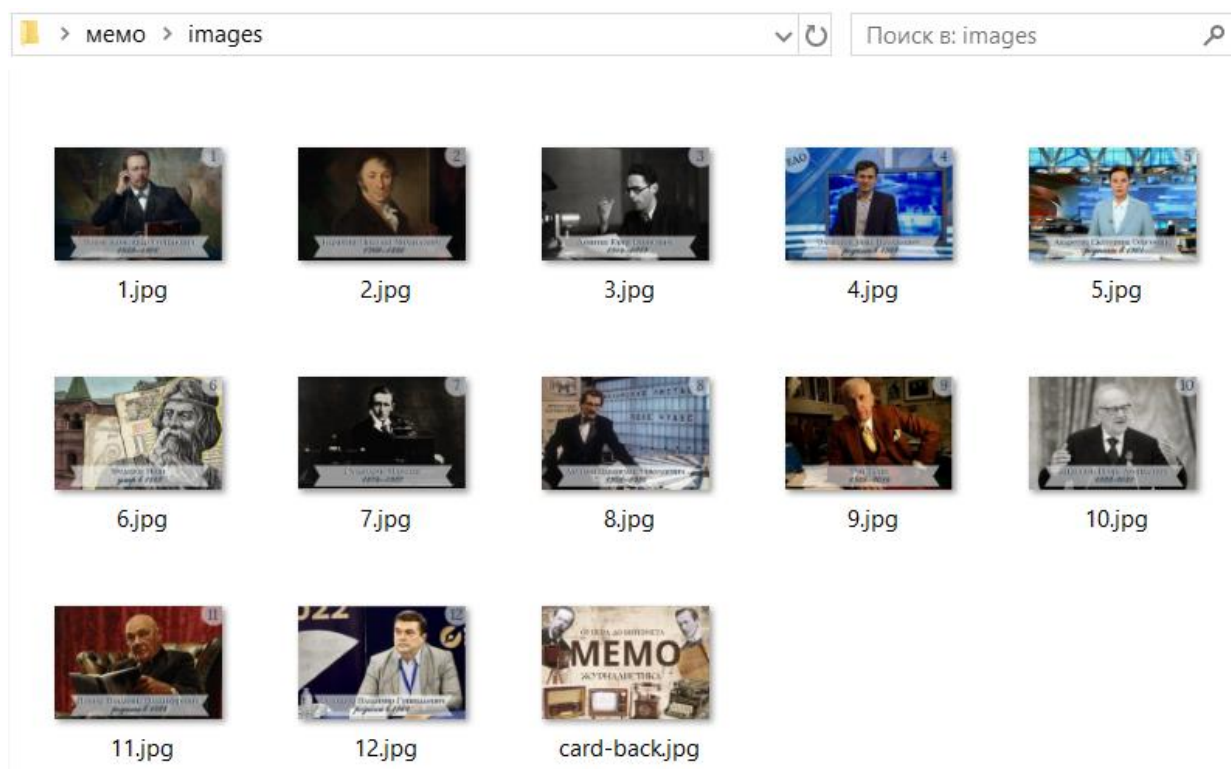


Рисунок 1 — Папка images

Процесс разработки веб-игры начинается с составления промта для нейросети DeepSeek. Промт включает следующие компоненты: назначение роли для нейросети (эксперт по HTML, CSS и JavaScript), полное описание игровой механики, технические требования к реализации, описание функциональных кнопок и визуального оформления. (рис. 2).

Промт: Ты — эксперт по HTML, CSS И JavaScript. Твоя задача — написать полностью работоспособную игру «Мемо. Личности в журналистике» в одном html-файле.

Важно: пользователь не программист. Код должен быть максимально простым, с понятными комментариями на русском языке. Всё запускается простым открытием файла в браузере.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игроку показывается сетка на 24 карточек = 12 пар. Задача — найти все пары одинаковых личностей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ

1. Картинки для карточек (прямоугольные, размер 1098×744) хранятся в папке images, называются 1.jpg, 2.jpg, 3.jpg ... до 12.jpg.

2. Рубашка карточек — images/card-back.jpg.

3. Все карточки сначала показываются лицом вверх 3 секунды, чтобы игрок запомнил расположение. Затем все карточки плавно переворачиваются рубашкой вверх.

4. После этого начинается игра:

- Игрок открывает по две карточки.
- При совпадении пары карточки остаются открытыми и становятся неактивными.
- При несовпадении карточки переворачиваются обратно через 1 секунду.

———— ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КНОПКИ ————

1. Кнопка «Сведения» — открывает модальное окно с информацией о личности. В окне должны быть:

- Имя и годы жизни,
- Сама карточка (изображение 1.jpg...12.jpg),
- Текст, привязанный к каждой карточке (текст я напишу сама, но ты помечай в коде комментарием, где его вставить).
- Кнопки «Назад» и «Вперёд» для перелистывания между 12 личностями.
- Счётчик (например, «3/12»).

2. Кнопка «Начать заново» — сбрасывает игру, перемешивает все карточки, снова показывает все на 3 секунды и запускает игру заново.

3. После сбора всех 12 пар появляется красивое всплывающее сообщение о победе.

———— ПРИМЕР ТЕКСТА ДЛЯ ПЕРВОЙ КАРТОЧКИ ————

«А. С. Попов был физиком и изобретателем, известным своими работами в области радиосвязи. Хотя он не был профессиональным журналистом, его открытия имели огромное значение для развития СМИ. Изобретение Попова позволило передавать сигналы на большие расстояния, что стало основой для развития радио и телевидения. Благодаря работам Попова появилась возможность оперативно передавать новости и информацию.»

——— Для карточек 2–12 поставь текст-заглушку: «ЗДЕСЬ БУДЕТ ТВОЙ ТЕКСТ ДЛЯ КАРТОЧКИ [номер]».

———— ДИЗАЙН ————

- Цветовая гамма: коричневый, бежевый, песочный (уютный, винтажный, журналистский стиль).
- Кнопки: тёплые коричневые оттенки, при наведении — затемнение.
- Окно «Сведений»: бежевый фон, коричневые акценты, читаемый шрифт.
- Анимация переворота карточек — плавная, 3D-эффект.
- Карточки с угаданными парами остаются открытыми, но становятся слегка приглушёнными и не активными.

Всё должно работать сразу после сохранения файла, без установки дополнительных программ. Просто открываю в браузере — и игра работает.

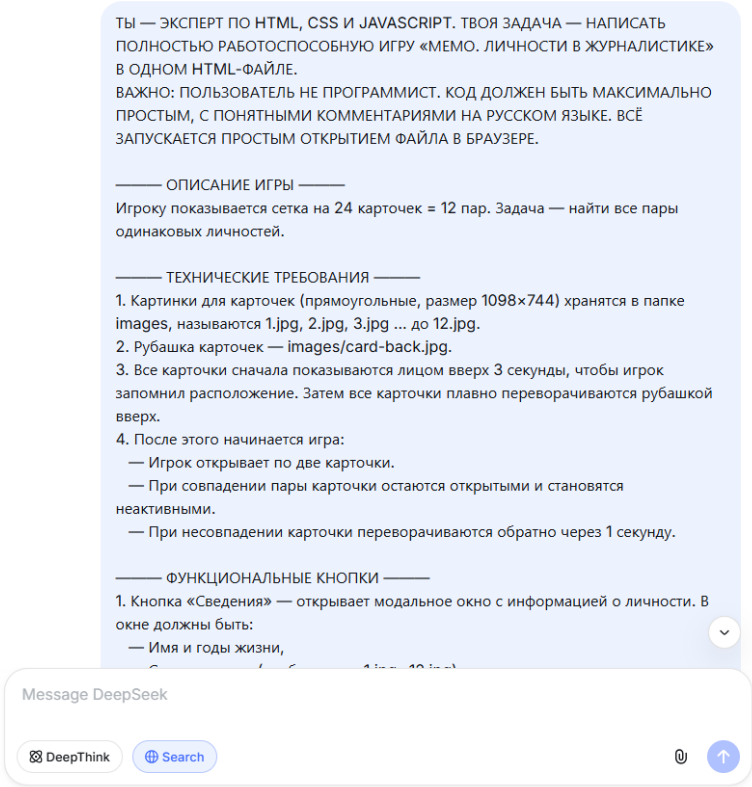


Рисунок 2 — Промт в DeepSeek

После генерации HTML-кода нейросетью полученный файл сохраняется в папку проекта «мемо» (рис.3). Файл переименовывается в index.html.

Вот полностью рабочий HTML-файл с игрой «МЕМО. ЛИЧНОСТИ В ЖУРНАЛИСТИКЕ». Он включает всю необходимую логику, анимации и интерфейс.

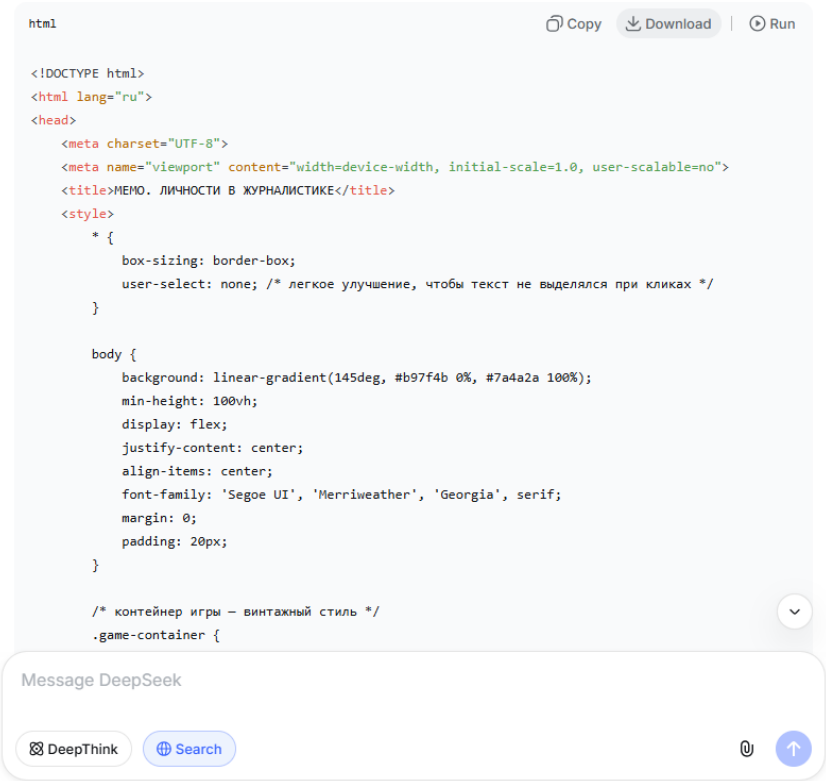


Рисунок 3 — Сохранение HTML-кода из DeepSeek

Двойной щелчок мыши по файлу `index.html` открывает сайт в браузере для первичного тестирования. На данном этапе проверяется визуальное оформление, корректность отображения сетки карточек и работа базовой игровой механики. В модальном окне «Сведения» для всех карточек отображаются тексты-заглушки, требующие последующей замены на фактические сведения (рис. 4).

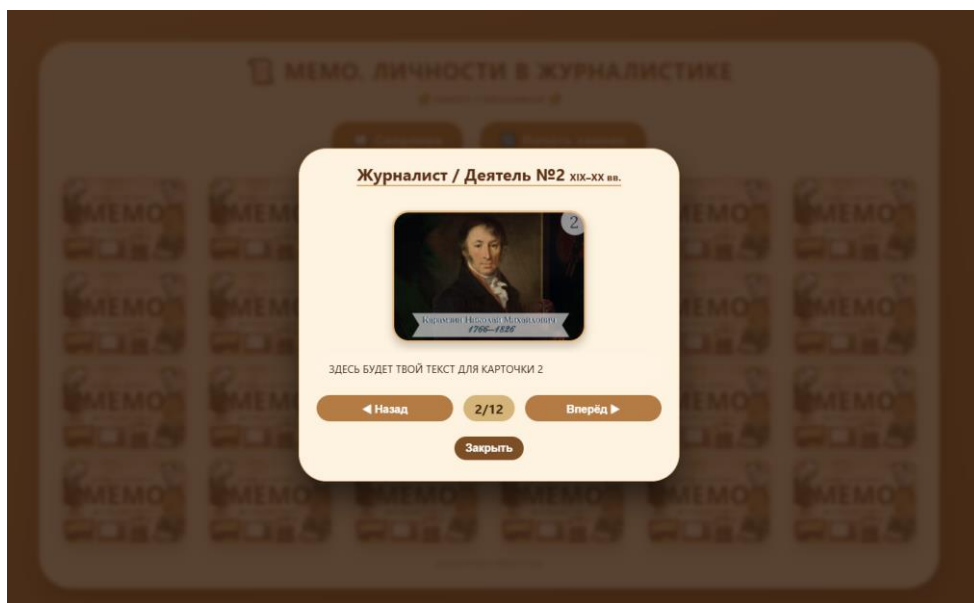


Рисунок 4 — Модальное окно с текстом-заглушкой

Для редактирования содержимого файл `index.html` открывается через контекстное меню правой кнопкой мыши с выбором программы «Блокнот» (рис. 5).

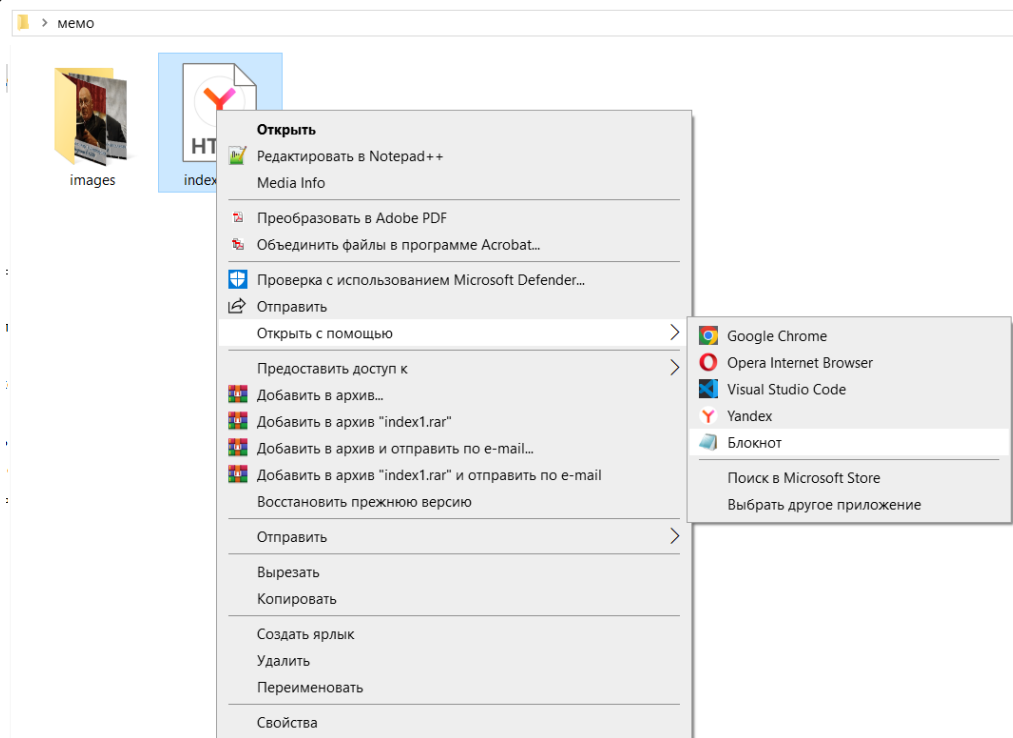


Рисунок 5 — Открытие файла с помощью Блокнота

В коде выполняется поиск строки **ЗДЕСЬ БУДЕТ ТВОЙ ТЕКСТ ДЛЯ КАРТОЧКИ** с помощью комбинации **Ctrl+F**. Каждый найденный текст-заглушка последовательно заменяется на фактические сведения о соответствующей личности (рис. 6). После завершения замен изменения сохраняются.

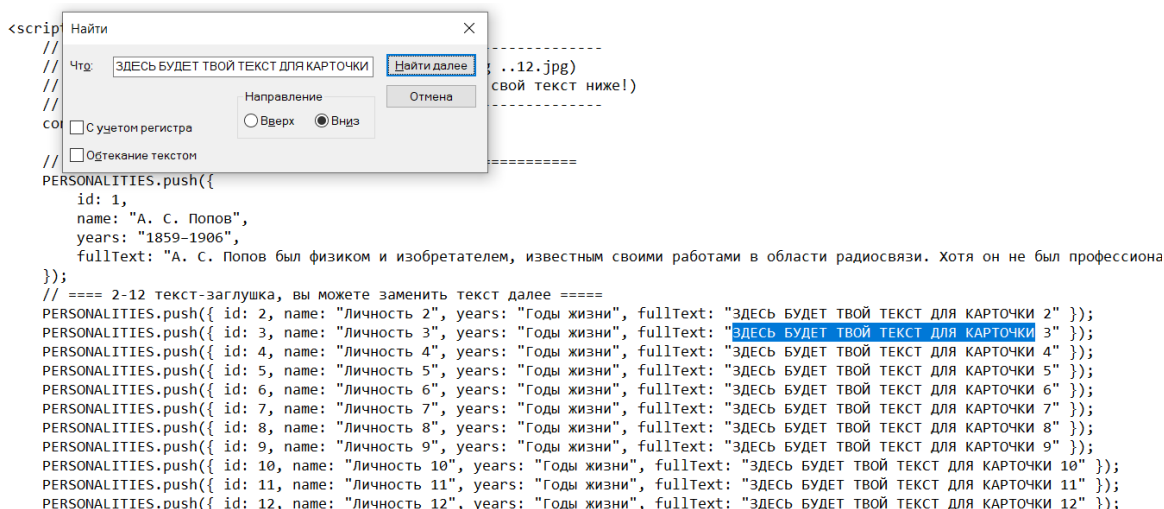


Рисунок 6 — Поиск текстов-заглушек в Блокноте

Запуск обновлённого файла **index.html** в браузере позволяет проверить корректность внесённых изменений. Интерфейс игры (рис. 7) отображает сетку карточек, кнопки управления («Сведения», «Начать заново») и анимацию переворота. Модальное окно со сведениями (рис. 8) демонстрирует имя и годы жизни личности, её изображение, подробный текст и кнопки для перелистывания. При успешном сборе всех 12 пар на экране появляется уведомление о победе (рис. 9).



Рисунок 7 — Веб-игра «Мемо. Личности в журналистике»

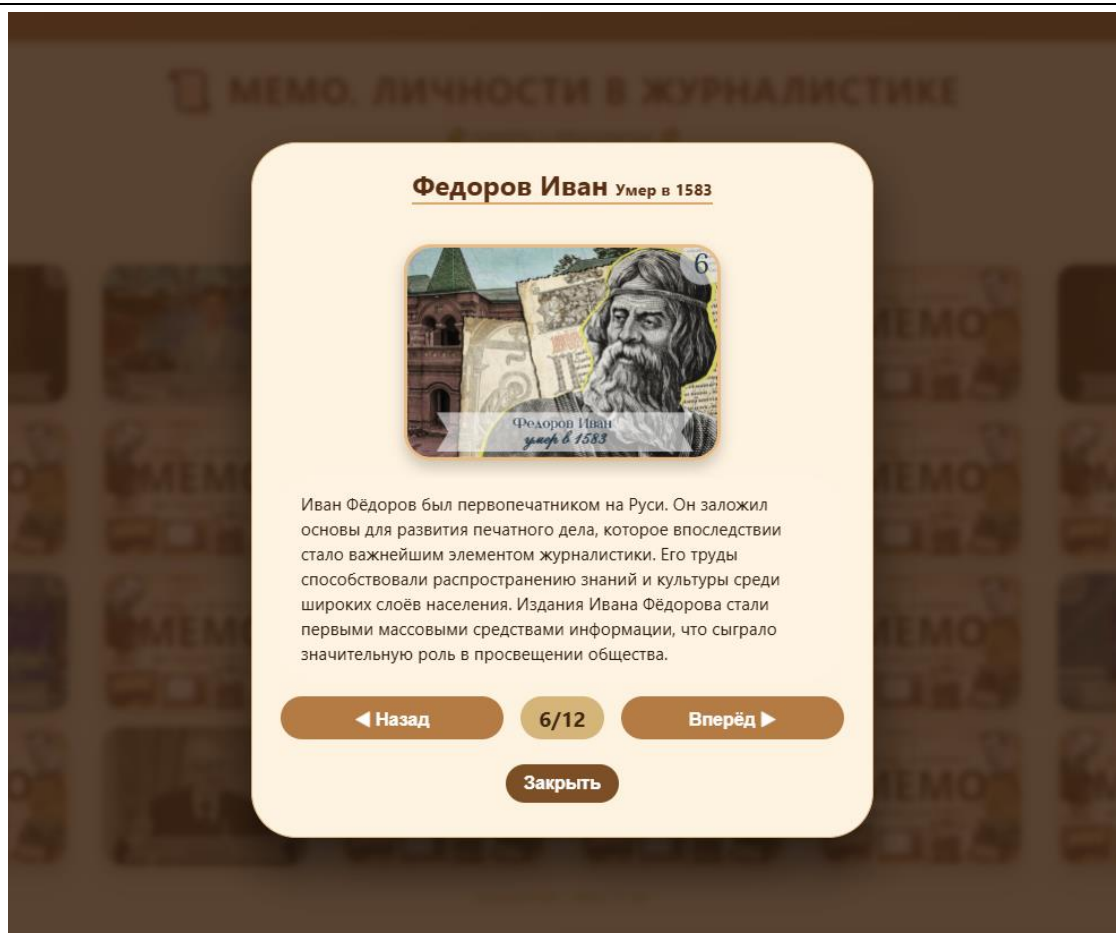


Рисунок 8 — Модальное окно со сведениями о личности

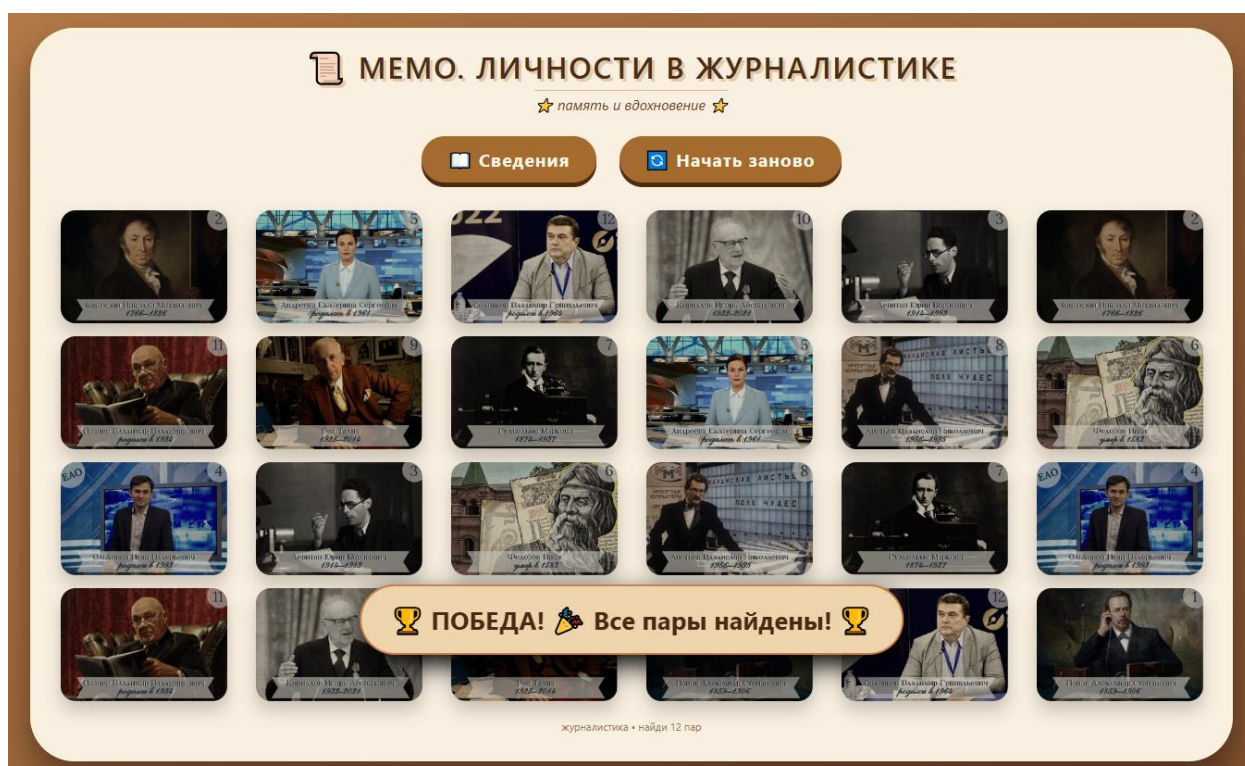


Рисунок 9 — Уведомление о победе в игре

4 Выводы

В результате проведённого исследования разработана методика создания веб-игры «Мемо. Личности в журналистике» с использованием генеративного искусственного интеллекта DeepSeek. Применение нейросети для генерации HTML, CSS и JavaScript-кода по текстовому описанию позволило получить полностью функционирующее интерактивное веб-приложение без ручного написания программного кода. Полученная игра включает все заявленные функциональные возможности: стартовый показ карточек на 3 секунды для запоминания расположения, механизм открытия пар с проверкой совпадения, кнопку сброса и перезапуска игры с перемешиванием карт, модальное окно с детальной информацией о каждой личности и уведомление о победе после сбора всех пар. Разработанный подход демонстрирует эффективность комбинирования современных ИИ-инструментов и образовательных методик для быстрого создания дидактических игровых материалов, что может быть использовано в учебном процессе, проектной деятельности и при разработке собственных интерактивных ресурсов преподавателями без специальной технической подготовки.

Библиографический список

1. Яндимирова А. М. Интерактивные технологии в образовании //Марийское краеведение: опыт и перспективы развития. 2020. Т. 1. №. 1. С. 112-114. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44204496>
2. Белоусова В. И., Поторочина К. С. Геймификация и автоматизированный контроль в обучении математике //Цифровые модели и решения. 2022. Т. 1. №. 3. С. 59-75. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-i-avtomatizirovannyy-kontrol-v-obuchenii-matematike>
3. Токторбаев А. М., Токтомурадова Ж. Э. Роль искусственного интеллекта в создании веб-сайтов // Бюллетень науки и практики. 2025. Т. 11, № 1. С. 78-83. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=79702405>
4. Малашук Е. В. Инструменты ИИ в веб дизайне: области применения и методы использования // Восточно-Европейский научный журнал. 2023. – № 9-1(94). С. 42-48. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=54795686>
5. Гендина Н. И., Косолапова Е. В., Единак А. Ю. Искусственный интеллект и гуманитарное знание: нейросети в образовательной практике вузов //Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2025. №. 4 (126). С. 167-182. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/iskusstvennyy-intellekt-i-gumanitarnoe-znanie-neyroseti-v-obrazovatelnoy-praktike-vuzov>