
И. В. Мурашкевич, А. В. Лубочкин
(УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)

ПРИМЕНЕНИЕ АНАЛИЗА ДАННЫХ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПЛАТФОРМЫ WPF

Windows Presentation Foundation (WPF) – система, позволяющая взаимодействовать пользователю с созданным клиентским приложением, которая, в свою очередь, является подсистемой в составе .NET Framework (начиная с версии 3.0), использующей язык XAML.

Благодаря векторной системе визуализации, которая лежит в основе WPF и специально создана с учётом возможностей современного графического оборудования, существует возможность не зависеть от разрешения устройства вывода. В WPF существуют такие средства для создания визуального интерфейса, как язык XAML (eXtensible Application Markup Language), элементы управления, привязка данных, макеты, двухмерная и трёхмерная графика, анимация, стили, шаблоны, документы, текст, мультимедиа и оформление [1].

В сфере компьютерных игр, как во многих других сферах деятельности, обрабатывается значительный объем информации. При этом способности современной компьютерной техники по хранению и обработке практически неограниченных объемов данных активно развиваются. Вследствие этого анализ данных и получение новых знаний являются весьма актуальным направлением.

За время работы программы и с помощью её активного использования накапливается информация о пользователях и их результатах, что предоставляет широкие возможности для анализа.

Полученные в результате работы программы данные представляются пользователю в виде графиков, диаграмм и т. д., что позволяет ему оценить и проанализировать свои достижения в том или ином виде.

Литература

1 Мак-Дональд, М. WPF: Windows Presentation Foundation в .NET 4.5 с примерами на C# 5.0 для профессионалов / М. Мак-Дональд. – М. : Вильямс, 2013. – 1024 с.