

А.Н. Черненко (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)
Науч. рук. **В.Н. Леванцов**, ст. преподаватель

РАЗРАБОТКА ПОДСИСТЕМЫ ДЛЯ УЧЕТА МОНТАЖНОГО ОБОРУДОВАНИЯ ДЛЯ ТИПОВОЙ КОНФИГУРАЦИИ «БУХГАЛТЕРИЯ ДЛЯ БЕЛАРУСИ»

Монтаж оборудования является одной из ключевых составляющих любого предприятия. Независимо от масштабов самого предприятия.

Монтаж оборудования процесс трудоемкий и требует тщательного учета затрат и ресурсов на его реализацию. Поэтому для него ведется бухгалтерский учет и данный учет можно также автоматизировать. Путей к этому решению имеется множество. Для этого часто обращаются к персональной разработке прикладное решение задачи.

Целью разрабатываемой подсистемы учета монтажных работ для типовой конфигурации «1С:Бухгалтерия для Беларуси» является облегчения контроля бухгалтерского учета монтажных работ на предприятиях. Для этого учитываются требования заказчиков, опираясь на статистические данные. Конфигурация может также быть использована для складского учета товаров и других функций.

Было выполнено сравнение разработанной конфигурации с существующими аналогами для учета, после чего, были выделены недостатки имеющихся аналогов и оговорены преимущества разрабатываемого проекта.

Для каждого автомобиля реализовано списание топлива по бакам, а также контроль остатков топлива в автомобилях, правильность списания топлива согласно данным о расходе топлива для каждого автомобиля согласно введенному пробегу автомобиля, указанному в путевом листе. Также была реализована система сохранения информации о рабочем времени для каждого сотрудника.

Так же были описаны роли для пользователей разработанного продукта и были описаны основные сценарии пользования и приведены UML-диаграммы.

Разработанная подсистема имеет широкий функционал для администрирования и для обычного пользования. Подсистема имеет перечень ролей, которые имеют свой особый функционал.

А.Л. Чиркун (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)
Науч. рук. **М.И. Жадан**, канд. физ.-мат. наук, доцент

СОЗДАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ «ПЛАТФОРМЕР» В СРЕДЕ UNITY

Программные средства, называемые компьютерными играми, в последнее время реализуются с огромным успехом. Они представляют

собой компьютерную программу, служащую для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или саму выступающую в качестве партнёра. Игровые приложения часто создаются на основе фильмов и книг. Специальные разработанные игры позволяют использовать игроков в научно-исследовательских работах. Составляющими компьютерной игры являются:

- среда, в которой происходит действие игрового приложения; место, время и условия действия;
- игровой процесс с точки зрения игрока;
- музыка: любые мелодии, композиции, саундтреки видеоигр.

В настоящем приложении осуществляется разработка игрового приложения в жанре «Mario», с использованием языка C# и среды разработки Unity. Название нашей игры «Платформер».

Основной чертой игрового процесса является прыгание по платформам, лазанье по лестницам, собирание предметов, обычно необходимых для завершения игрового уровня.

Всегда многочисленные и разнородные противники, обладают примитивным искусственным интеллектом, стремятся максимально приблизиться к игроку, перемещаясь по круговой дистанции или совершая повторяющиеся действия. Соприкосновение с противником обычно отнимает жизненные силы у героя или вовсе убивает его. Иногда противник может быть нейтрализован либо прыжком ему на голову, либо из оружия, если им обладает герой. Смерть живых существ обычно изображается упрощённо: существо исчезает или проваливается вниз за пределы экрана.

В приложении реализована следующая логика персонажа: задание очков здоровья, скорости передвижения и силы прыжка персонажа; метод для бега; метод для прыжков; метод для стрельбы; метод для получения урона; метод для проверки на поверхности персонаж или нет; создание неподвижных монстров; создание подвижных монстров.

Красочная цветовая гамма дает положительные эмоции в игровом процессе.

Е.Ю. Шайкевич (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **Е.А. Ружицкая**, канд. физ.-мат. наук, доцент

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ КОНВЕРТАЦИИ ФАЙЛОВ НА БАЗЕ МИКРОСЕРВИСНОЙ АРХИТЕКТУРЫ. РЕАЛИЗАЦИЯ «ПЛАНИРОВЩИКА»

Архитектура должна представлять собой набор сервисов, каждый из которых, согласно принципу единой ответственности (Single Responsibility Principle), решает свой узкий спектр задач.