

Н. С. Буйновец

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **М. И. Жадан**, канд. физ.-мат. наук, доцент

СОЗДАНИЕ ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ ЗАДАЧАМИ

Управление задачами – это область деятельности, в ходе которой определяются и достигаются чёткие цели проекта при балансировании между объёмом работ, ресурсами, временем, качеством и рисками. Ключевым фактором успеха проектного управления является наличие заранее определённого чёткого плана, минимизации рисков, эффективного управления изменениями и отклонений от плана.

Методология Scrum [1] – это процессный фреймворк, основанный на теории эмпирического управления, в рамках которого самоуправляемая команда разрабатывает продукт, следуя итеративно-инкрементальному подходу. По итогам каждого, ограниченного во времени, спринта разрабатывается инкремент продукта, потенциально готовый к релизу. Scrum-доска отлично подходит для того, чтобы отследить статус каждого этапа проекта. Каждый участник может в любое время получить доступ к Scrum-доске, где становится понятно, что требуется на данном этапе. Методология управления проектами Scrum построена на принципах тайм-менеджмента. Scrum доска помогает организовать работу командам, планирующим работу с помощью спринтов. То есть за определенный период времени команда создаёт версию продукта, потенциально готовую к выпуску.

Данная работа посвящена созданию программного средства для управления задачами посредством Scrum-доски. В бэклоге находится список задач, из которого при планировании спринта будут переноситься задачи. Задачи на доске располагаются в соответствии со статусом. При выполнении задачи, пользователь обновляет прогресс и статус задачи, передвигая её по доске. Для отслеживания прогресса выполнения задач текущего спринта используется диаграмма. Она обновляется каждый день и после выполнения каждого задания кривая падает и отображает оставшуюся трудоёмкость.

При создании приложения в качестве среды разработки использовался Visual Studio Code. В качестве СУБД используется MySQL. Информация из базы данных передаётся посредством REST-сервиса.

Литература

1 Сазерленд, Д. Scrum. Революционный метод управления проектами / Д. Сазерлен. – МИиФ, 2015. – 288 с.

А. Е. Булай, С. Б. Протосовицкая

(ГрГУ имени Я. Купалы, Гродно)

Науч. рук. **А. М. Кадан**, канд. техн. наук, доцент

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ГОЛОСОВЫХ ПОМОЩНИКОВ НА ПРИМЕРЕ НАВЫКОВ УМНОЙ КОЛОНКИ ЯНДЕКС АЛИСА

Технологии развились до того уровня, когда у большинства людей в кармане находится средство управления огромным количеством информации и инструмент, способный решать задачи огромных масштабов – телефон. Люди не задумываясь пользуются поиском, онлайн-сервисами, слушают музыку и смотрят фильмы. Но на бытовом уровне люди все же привыкли общаться голосом, разговаривать. С этой идеей был создан голосовой помощник.

Темп и динамика жизни приводят к тому, что у людей нет времени читать длинные сообщения, у них даже нет времени писать текст. Поэтому все чаще пользуются голосовыми помощниками (иначе их называют голосовыми ассистентами).

«Яндекс Алиса» – виртуальный голосовой помощник, который уникален своей человечностью. С ним, точнее с ней, можно общаться, она распознает речь, поддерживает диалог, шутит, иногда вольничает и острит, дает ответы на вопросы и, благодаря запрограммированным навыкам, решает простые прикладные задачи.

Что происходит, когда Алисе задают вопрос? Сначала помощник распознает голос пользователя и превращает его в текст. Эта технология называется SpeechKit. В Алисе собрано более миллиарда сообщений с разными голосами, произношениями и акцентами. После распознавания, Алиса проецирует фразу в семантическое пространство широкой размерности. В этом пространстве находится множество точек. Каждая точка этого пространства – это высказывание, которое имеет свою тему. Далее голосовой помощник находит необходимое место и сравнивает запрос с подходящим ответом. Предугадать, что она ответит невозможно. Когда ответ выбран, Алиса его произносит с помо-