

страновом развитии экономик субъектов ЕАЭС, что говорит о необходимости интенсификации интеграционных процессов.

Д. В. Бугай, Д. А. Неудобнов

(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ FLASH ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ПРИЛОЖЕНИЙ

Сегодня, в информационный век, любому человеку доступно огромное количество данных по любой тематике и направлению. Что-то из этого полезно, а что-то нет, что-то необходимо сейчас, а что-то понадобится чуть позже. Во всем этом обилии информации зачастую очень сложно разобраться, и найти именно то, что необходимо здесь и сейчас.

Поэтому является необходимым создание удобных, направленных на широкую публику, программ, которые помогли бы систематизировать информацию и выдавать ее в том виде, в каком удобно именно данному пользователю в данный момент времени.

Как показывает практика, любая информация, для ее быстрого и удобного осваивания, должна передаваться не сухим сплошным текстом, а в оформленном, удобном, интерактивном, приятном формате. Такой подход позволяет пользователю с удовольствием воспринимать данные, а значит лучше и быстрее их усваивать, и запоминать.

К сожалению, на сегодняшний день, при всем обилии интернета и программных средств на локальных компьютерах, очень мало ресурсов, которые способны качественно решать данные проблемы подачи данных. Эти проблемы и были поставлены при разработке проекта «Моя Беларусь».

Беларусь – страна с богатым культурным наследием. Исторические места, культура и возможности для активного отдыха заинтересуют даже самых бывалых путешественников. Путешествуете ли вы транзитом через Беларусь или остановитесь на несколько недель, вам будет что посмотреть в стране.

Проект реализован в виде карты Беларуси с отмеченными на ней городами, реками, дорогами и может быть использован в качестве путеводаителя по историческим достопримечательностям республики. Проект содержит меню, состоящее из 3 разделов: культурные памятники (дворцы, замки, соборы, места воинской славы), реки и дороги. Работа позволяет получить энциклопедические данные о каждом из

представленных объектов. Проект реализован с использованием Flash-технологий и программной функциональностью ActionScript, благодаря которым он оптимизирован для добавления как на цифровые носители, так и в интернет. Macromedia Flash – очень мощное, при этом простое в использовании, средство создания анимированных проектов на основе векторной графики с встроенной поддержкой интерактивности. Flash играет роль модного дополнения к дизайну Web-страницы.

В. В. Бызов, А. Н. Осипенко, Н. Б. Осипенко
(ГТУ им. Ф. Скорины, Гомель)
АЛГОРИТМ ЭКСПРЕСС-ДИАГНОСТИКИ
УРОВНЯ СОГЛАСОВАННОСТИ ПАРТНЕРОВ

Работа посвящена краткой характеристике идеи алгоритма экспресс-диагностики совместимости партнеров в трудовом коллективе или семье по данным расчетов их психоматриц [1]. Выделим шесть уровней согласованности партнеров: 1 – идеальная, 2 – хорошая, 3 – приемлемая, 4 – удовлетворительная, 5 – терпимая, 6 – недопустимая совместимость.

Этап 1. Построение квадратов Пифагора для каждого партнера согласно классическому алгоритму [1] ($KП(i), i = \overline{1,9}$ – значение счетчика встречаемости цифры i в рабочих числах алгоритма).

Этап 2. Формирование векторов для первого (X) и второго (Y) партнеров, у которых на первых девяти позициях стоят значения квадрата Пифагора:

$x_1 = КП_1(1), \dots, x_9 = КП_1(9), x_{10} = x_1 + x_2 + x_3,$
 $x_{11} = x_4 + x_5 + x_6, x_{12} = x_7 + x_8 + x_9, x_{13} = x_1 + x_4 + x_7,$
 $x_{14} = x_2 + x_5 + x_8, x_{15} = x_3 + x_6 + x_9, x_{16} = x_1 + x_5 + x_9, x_{17} = x_3 + x_5 + x_7, x_{18}$
– количество нулей в рабочих числах алгоритма расчета квадрата Пифагора; вектор Y формируется аналогично. Назовем полученные векторы X и Y расширенными психоматрицами.

Этап 3. Вычисление критериев совместимости для шести выделенных уровней согласованности.

Первый критерий суммы критических отклонений K_1 . Сначала из априорных соображений нумерологической теории задается вектор максимальных допустимых отклонений $W = (w_1, \dots, w_{18})$ одной расширенной психоматрицы от другой: