

теллектов можно исследовать на игровые объекты. Эти объекты будут реагировать на игровые события и принимать поведение, описанное в скрипте искусственного интеллекта. В скриптах есть настройки поведения объектам. Для скрипта движения объекта к цели настраивается скорость движения, зона реагирования на внешние объекты, тип объекта, к которому нужно двигаться, зона остановки перед целью. Объект будет двигаться, если заметит целевой объект в зоне реагирования до допустимой дистанции с заданной скоростью.

Данное приложение можно использовать для демонстрации возможности искусственных интеллектов. В дальнейшем скрипты могут быть перенесены в другое приложение для применения к игровым объектам. Их функциональность можно дорабатывать, улучшая искусственные интеллекты, добавив дополнительные обсервации ситуаций, а также дополнительные настройки для более гибкого управления искусственным интеллектом.

**Р. А. Лебедев, М. И. Жадан**

*(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)*

### **ОРГАНИЗАЦИЯ И РЕАЛИЗАЦИЯ КОМПЛЕКСНОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ В АУТСОРСИНГОВАЯ КОМПАНИИ**

Современное состояние рынка программ автоматизации бухгалтерского учета определяется потребностью комплексного учета и анализа финансовой деятельности всего предприятия. На первый план выходят крупные многопользовательские системы, основанные на современных системах связи и обработки информации, которые позволяют коллективу бухгалтеров вести одновременно взаимосвязанные участки учета, а руководству предприятием возможность дают оперативного доступа к достоверной информации и принятию компетентных управленческих решений.

Одним из таких программных продуктов является комплекс «1С», разработанный компанией «1С». Основной особенностью системы «1С: Предприятия» является ее конфигурируемость. Конфигурация создается штатными средствами системы и поставляется фирмой «1С» в качестве типовой для конкретной области применения, но может быть изменена, дополнена пользователем системы, а также разработана заново.

Система программ «1С: Предприятие 8» включает в себя платформу и прикладные решения, разработанные на ее основе, для автоматизации деятельности организаций и частных лиц. В системе «1С: Предприятие» все операции редактирования данных проводятся только с использованием объектной техники. Разработчики взаимодействуют с базами данных не на уровне записей, а с помощью объектов, соответствующих хранимым в базах данных сущностям. Данная техника обеспечивает наглядный и естественный способ описания в исходном коде алгоритмов бизнес-логики, манипулирующих объектами, и гарантирует логическую целостность данных при любых операциях.

Данная работа посвящена организации комплексной информационной системы на базе «1С: Предприятие 8.2» в аутсорсинговой компании, представляющей кадровое агентство, которая нанимает в свой штат специалистов на постоянную работу. Отношения оформляются посредством трудового договора, имеющего юридическую силу. Задача компании создать большую базу квалифицированных сотрудников различных специальностей, не только штатных, но и находящихся в резерве. Для организации комплексной информационной системы в компании на базе «1С: Предприятие» разработана конфигурация (прикладное решение), которая будет включать в себя справочники клиентов, сотрудников, объектов, контрагентов и др. Связанные между собой таблицы с редактируемыми данными, в зависимости от уровня доступа пользователя. Организована система доступа к данным в соответствии с должностью и статусом пользователя приложения.

**Н. А. Ленский**

*(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)*

## **ПРИНЦИПЫ ТРЕХУРОВНЕВОГО ПРОГРАММИРОВАНИЯ НА ПРИМЕРЕ СОЗДАНИЯ WEB-ПРИЛОЖЕНИЯ «ОДНОВРЕМЕННЫЙ СПИСОК ПОКУПОК ГРУППОЙ ЛИЦ»**

Язык программирования C# и связанную с ним среду .NET Framework можно без преувеличения назвать самой значительной из предлагаемых в настоящее время технологий для разработчиков. Среда .NET является такой средой, которая была создана для того, чтобы в ней можно было разрабатывать практически любое приложение для запуска в Windows, а C# является языком программирования, который был специально создан для использования в .NET Framework. С при-