

Разработка автоматизированной системы «Учет ведения договоров кредитования юридических лиц» позволяет решить следующие задачи:

- уменьшение времени, необходимого для ведения документации;
- увеличение скорости обработки данных;
- уменьшение вероятности появления ошибок в работе, связанной с человеческим фактором;
- правильность организации учета договоров кредитования юридических лиц;
- вывод необходимых видов отчетностей на печать;
- повышение производительности труда;
- снижение нагрузки на персонал.

База данных содержит полную и достоверную информацию по учету договоров кредитования. Информация об ответственных исполнителях является полной и достаточной для определения любого лица, работающего с договорами кредитования. У каждого лица имеется уникальный код, у каждой записи по учету договоров кредитования присвоен уникальный номер. В базе данных обеспечено хранение всех номеров договоров, а также информации по ним.

Кредитный инспектор является основным пользователем создаваемой автоматизированной системы, ведет учет договоров кредитования, обновляет и пополняет информацию по договорам.

Внедрение автоматизированной системы «Учет ведения договоров кредитования юридических лиц» будет являться экономически выгодным проектом, так как увеличит производительность труда, снизит затраты, а пользование программой не вызовет сложностей у пользователей.

В. Н. Соболев

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **Н. А. Аксёнова**, ст. преподаватель

ОПИСАНИЕ СТРУКТУРЫ ИГРОВОГО СЦЕНАРИЯ ИГРЫ SAVE

Данная игра разрабатывается с помощью фреймворка Phaser 3, где отдельные этапы игры могут быть представлены в виде сцен. Можно выделить несколько основных типов сцен в сценарии для этой игры – это сцены меню и сцены игрового процесса. Также возможно

дополнение другими вспомогательными сценами, которые могут быть реализованы позднее.

Сцены меню – это сцены, предоставляющие доступ к основным неигровым элементам интерфейса. Например, главная сцена содержит различные кнопки для перехода к другим разделам меню, такие как настройки, выбор персонажа, начало игры и так далее. Для этого типа сцен создаётся отдельный абстрактный класс на основе класса сцены, реализованного в фреймворке. В этом классе содержатся вспомогательные поля и методы, используемые во всех сценах меню, например, старт сцены и запуск другой с эффектами затухания.

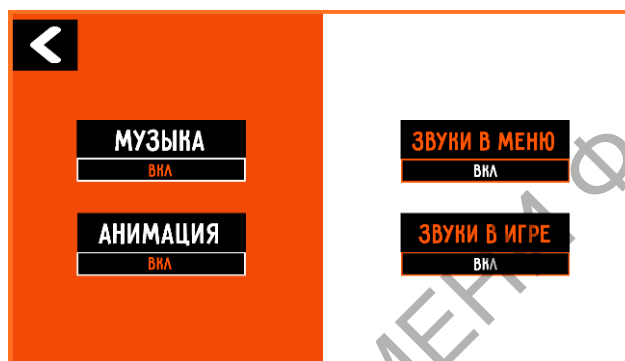


Рисунок 1 – Пример сцены настроек

Сцены игрового процесса – это главная сцена игрового процесса и несколько вспомогательных, предшествующие ей или появляющиеся после неё. В главной игровой сцене реализуется сам игровой процесс, основной сценарий игры. Вспомогательная же для вывода результата игровой сессии.

Также стоит отметить сцены загрузки и предзагрузки, в них происходит загрузка основных ресурсов, инициализация экрана загрузки.

Для упрощения работы были добавлены классы для звуков меню и звуков игры, которые используются в множестве сцен и позволяют легко контролировать воспроизведение звука в игре. Также универсальный класс «картинки как кнопки», чтобы создавать изображения и удобно реализовывать взаимодействие с ними.

Важно также отметить класс модели игры, который хранит начальные настройки и позволяет реализовывать, настраиваемость самой игры. Этот класс хранит общие глобальные поля и методы, такие как поля включения звука, отключения анимации, флаг воспроизведения звука в данный момент и прочее.