

В данной работе предложена методика позиционирования внутри помещения на основании существующей *Wi-Fi* сети. Применение данной методики позволяет оперативно получить информацию о положении студента или преподавателя в ВУЗе (используя программное обеспечение сервера, который собирает статистику), а также вести автоматизированный учёт посещения занятий для модульно-рейтинговой системы.

Литература

1. Храбров, Д.Е. Методика позиционирования и контроля посещаемости студентов на основании WiFi-сети университета / Д.Е. Храбров, И.А. Мурашко / М-во образования Респ. Беларусь, Бел. гос. ун-т. инф-ки и рад-ки. – Минск, 2014. – С. 254–255.

2. A survey of mathematical methods for indoor localization / F. Seco, A.R. Jimenez, C. Prieto et al. // Intelligent Signal Processing, 2009. WISP 2009. IEEE International Symposium on. – 2009. – P. 9–14.

А.Н. Цябус (УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)
Науч.рук. **Г.Л. Карасёва**, канд. физ.-мат. наук, доцент

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ UNITY3D ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Unity3d является современным кроссплатформенным движком для создания игр и приложений. Разработкой занимались Unity Technologies. С помощью данного движка можно разрабатывать не только приложения для компьютеров, но и для мобильных устройств (например, на базе Android, IOS), игровых приставок и других девайсов.

К основным характеристикам движка стоит отнести то, что в среде разработки Unity интегрирован игровой движок, иными словами, присутствует возможность протестировать игровое приложение не выходя из редактора. Во-вторых, Unity поддерживает импорт огромного количества различных форматов, что позволяет разработчику игры конструировать сами модели в более удобном приложении, а Unity использовать по прямому назначению – разрабатывать продукт. В-третьих, написание сценариев (скриптов) осуществляется на наиболее популярных языках программирования – C# и JavaScript.

Unity – это мультиплатформенный инструмент для разработки двух- и трёхмерных приложений и игр, работающий под операционными системами Windows и OS X. Созданные с помощью Unity приложения

работают под операционными системами Windows, OS X, Windows Phone, Android, Apple iOS, Linux, а также на игровых приставках Wii, PlayStation 3 и Xbox 360. Приложения, созданные с помощью Unity, поддерживают DirectX и OpenGL.

Свойства объектов настраиваются несколькими кликами мыши, чтобы назначить текстуры, звук, поведение, скрипты и т. д. Есть возможность клонирования объектов (иногда нужно перенести или размножить сложные игровые объекты). Игровые объекты полностью управляемы и настраиваются.

Таким образом, Unity3d является актуальной платформой, с помощью которой можно создавать свои собственные приложения и экспортировать их на различные устройства, будь то мобильный телефон или приставка Nintendo Wii.

Для того чтобы создать игру, как минимум, нужно владеть одним из доступных (на Unity) языков программирования: C#, JavaScript или Boo.

Сервер ресурсов доступен как для Mac OS X Installer, так и для Linux RPMs. Поддержка нескольких платформ дает гибкость в том, как внедрить Сервер ресурсов Unity в существующую IT-инфраструктуру.

А.Н. Цябус (УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)
Науч.рук. **Г.Л. Карасёва**, канд. физ.-мат. наук, доцент

РАЗРАБОТКА САЙТА НА CMS JOOMLA С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ РАСШИРЕНИЙ

На сегодняшний день основным источником информации, несомненно, является Интернет – всемирная система объединённых компьютерных сетей, построенная на базе IP и маршрутизации IP-пакетов.

Изготовление сайтов как работающих целостных информационных ресурсов и систем – это составной процесс, вовлекающий труд различных специалистов. Данный вид деятельности носит название веб-разработка. Владельцы будущего сайта разрабатывают сайты своими силами, либо обращаются к специализированным разработчикам. Создание сайта состоит из нескольких этапов, таких как: разработка дизайна, вёрстка, программирование и обеспечение безопасности.

Для ускорения и облегчения процесса разработки можно воспользоваться CMS. Система управления содержимым (англ. Content management system, CMS) – информационная система или компьютерная программа, используемая для обеспечения и организации совместного