

Именно поэтому стало очень популярным использование автоматизированных информационных систем, позволяющих вести учёт всей необходимой информации, быстро обрабатывать и анализировать её.

Данная работа посвящена разработке автоматизированной информационной системы сервисного центра по ремонту техники с использованием языка C#. Приложение позволяет хранить и обрабатывать информацию об услугах, сотрудниках, заказчиках и т.д. Разработаны соответствующие справочники для быстрого и удобного получения информации. Также в базе данных хранится вся информация о поступивших и выполненных заявках как на ремонт, так и на покупку отдельных запчастей. Для удобства созданы также справочники для хранения информации о постоянных клиентах и поставщиках деталей. В приложении реализован функционал поиска и фильтрации по различным критериям всей необходимой информации.

А. Д. Кокашинская, Н. Б. Осипенко
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ОБУЧАЮЩЕГО ВЕБ-САЙТА ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Знание английского в сфере информационных технологий является очень ценным активом. На данный момент существует большое количество веб-сайтов и сервисов для изучения английского языка с различными существенными недостатками.

Исходя из выше изложенного, было принято решение провести сравнительный анализ наиболее популярных приложений, имеющих на рынке: «LangFormula»; «LinguaLeo»; «Wlingua»; «Busuu». Для сравнительного анализа и выявления сильных и слабых сторон конкурентов использовался метод «Бальной оценки». Проведенная оценка конкурентов по ряду показателей их возможностей (выбора уровня знаний в соответствии с международной системой оценки CEFR; выбора раздела для улучшения навыков в конкретной области; отслеживания прогресса пользователя); а также – по доступности функционала в бесплатной версии сайта; оценке релевантности тестовых заданий; наличию разнообразных способов обучения, которые включают в себя навыки аудирования и просмотр видеофайлов, представлена в таблице 1.

Таблица 1– Анализ конкурентов

Показатели /Приложения	LangFormula	LinguaLeo	Wlingua	Busuu
Выбор уровня знаний	0	10	10	7
Выбор раздела языка	10	9	0	10
Отслеживание прогресса	0	9	7	3
Тестовые задания	8	9	8	5
Способы обучения	9	10	3	9
Бесплатная версия	9	3	2	9

На основании сравнительного анализа спроектирован и создан макет обучающего веб-сайта по английскому языку, устраняющего выявленные недостатки. Разработанный в графическом редакторе Figma интерфейс визуально приятен, не имеет лишних деталей, позволяет пользователю концентрироваться на заданиях и успешно проходить обучение. Веб-сайт предлагает комплексно подойти к изучению английского языка, делая упор на основные разделы.

Д. Ю. Колосовский, Е. В. Комракова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

ПАТТЕРНЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В UNITY

Unity – это мощный игровой движок, который используется для создания различных видеоигр и виртуальной реальности. Создание игры – это сложный и многокомпонентный процесс, который включает в себя множество деталей и технологий.

При написании кода игры необходимо учитывать множество факторов, таких как эффективность, модульность, понятность и многие другие. Один из способов упростить процесс написания кода – это использование паттернов проектирования.

Паттерны проектирования – это установленные шаблоны поведения и архитектуры, которые помогают разработчикам упростить и оптимизировать код, улучшить его качество и снизить затраты времени и ресурсов. В *Unity* есть множество паттернов, которые могут быть использованы для создания игры.

Один из наиболее распространенных паттернов в *Unity* – это паттерн «Одиночка» (Singleton). Этот паттерн используется для создания класса, который может иметь только один экземпляр. Другой