

Материалы XXVI Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 20–22 марта 2023 г.

щие задачи: учет ГСМ транспортных средств и оборудования, работающего на жидком топливе, техническое обслуживание транспортных средств, заявки на транспорт, учет пневматических шин и АКБ. После введения в январе 2021 года на территории Республики Беларусь транспортного налога возникла необходимость автоматизации расчета платежей и предоставления декларации в государственную налоговую инспекцию Республики Беларусь.

Для решения данной задачи была разработана автоматизированная система формирования налоговой декларации по транспортному налогу. Разработанное приложение включает возможность ручного и автоматического присвоения ставки транспортного налога транспортному средству, ведение истории изменений информации о начисленном транспортном налоге, автоматическое и ручное распределение сумм авансовых платежей, возможность проведения бухгалтерских проводок по указанным реквизитам в системе, возможность выполнения корректирующих и сторнирующих проводок при изменениях в расчете налога, вывод отчета в формате pdf для предоставления отчета в печатном виде, экспорт отчета в формате xml для загрузки на портал государственной налоговой инспекции Республики Беларусь, вывод бухгалтерской справки по совершенным проводкам за период.

А. Г. Шур, Г. Л. Карасёва
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «ТАНКИ» НА ОДНОМ ЭКРАНЕ ДЛЯ ДВУХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

История компьютерных игр начинается в 1940-х и 1950-х годах, когда в академической среде разрабатывались простые игры и симуляции. Компьютерные игры длительное время не были популярны, и только в 1970-х и 1980-х годах, когда появились для широкой публики аркадные автоматы, игровые консоли и домашние компьютеры, компьютерные игры становятся частью поп-культуры.

Игровые приложения типа стратегий всегда пользовались успехом и популярностью у людей всех полов и возрастов, грандиозным примером может служить игра *World of Tanks*, которая за долгие годы существования на рынке игр не утратила своих возможностей, а только еще больше преуспела и продолжает развиваться и расти.

В ходе разработки приложения «Танки» планируется провести исследование фабричного метода и декоратора, а также применить их на практике.

Основными характеристиками приложения должны являться:

- простота управления;
- слабые мощности для запуска;
- обработка возможных ошибок.

Разработанное программное обеспечение предназначено для развития стратегического мышления, повышения внимания и развлечения.

В качестве инструментального средства для создания программы была выбрана среда разработки Microsoft Visual Studio 2019 с подключенной библиотекой OpenGL, разработка ведется на языке программирования C# в WPF с использованием графических библиотек *SharpGL*.

В. В. Юранов
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА БИБЛИОТЕК ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО МЕДИА КОНТЕНТА

Разработка медиа контента в различных сферах и проявлениях сегодня считается одним из перспективных направлений деятельности для предоставления информации.

Целью проекта является разработка образовательного медиа контента. Медиа контент адаптирован для использования на различных устройствах будь то компьютерные системы, смартфоны, проекторы и голографические вентиляторы.

Представляемый медиаконтент делится на следующие категории:

1 Текстовый контент: это медиа контент, который содержит только текст, такой как статьи, новости, книги, блоги и другие письменные материалы.

2 Аудио контент: это медиа контент, который содержит звуковые файлы, такие как музыка, подкасты, радиопередачи, аудиокниги и т.д.

3 Видео контент: это медиа контент, который содержит видео файлы, такие как фильмы, телевизионные передачи, рекламные ролики, видеоблоги и т.д.

4 Фото контент: это медиа контент, который содержит изображения, такие как фотографии, иллюстрации, картинки и т.д.