

Материалы XXVII Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 18–20 марта 2024 г.

ства или данные видеонаблюдения. Приложение можно интегрировать с другими платформами для обмена данными орнитологических исследований.

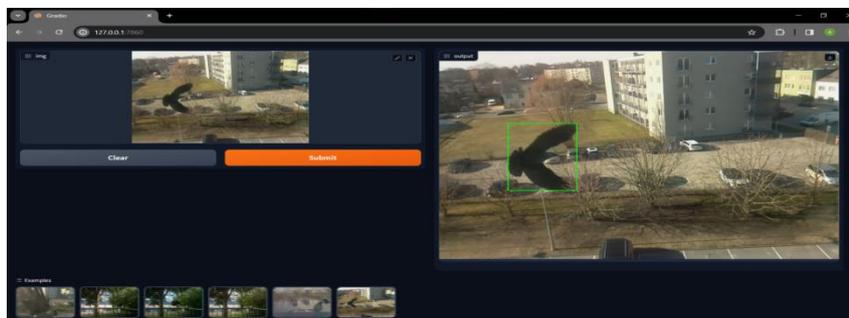


Рисунок 1 – Пример интерфейса приложения

Разработка приложения выполнена на языке программирования Python с использованием системы автоматической сборки Gradle. Модель обнаружения объектов YoloV8 была обучена на собственной выборке данных.

**Н. С. Михаленко, Е. А. Ружицкая**  
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

## **РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА «ВИДЕОИГРЫ»**

Разработка любого интернет-магазина начинается с разработки его клиентской части. Она включает в себя несколько ключевых этапов: планирование, прототипирование, создание визуального и адаптивного дизайна, тестирование и оптимизация.

На этапе планирования анализируются основные потребности пользователя, планирование структуры и функциональных элементов.

После этого идёт этап прототипирования, который включает в себя создание прототипа интерфейса с определением основных блоков, их расположения и взаимодействия.

Создание дизайна сайта заключается в разработке интерфейса, который будет визуально приятен пользователю и обеспечивал бы оптимальный пользовательский опыт на самых разных платформах. При этом не должны нарушаться принципы адаптивной вёрстки.

Этап тестирования и оптимизации состоит из проверки работоспособности сайта на различных платформах, браузерах (Chrome, Firefox, Safari и т.д.) и последующего устранения выявленных неполадок. Для тестирования интерфейса сайта использовался фреймворк TestCafe.

Разработан интерфейс приложения, которое предоставляет доступ к списку видеоигр с возможностью её последующей покупки. Интерфейс состоит из 5 вкладок: каталог игр, инструкция к покупке, правила магазина, гарантии и контакты.

По нажатию на любую позицию каталога игр происходит переход на страницу этой игры, где содержится её подробное описание. С этой страницы можно произвести покупку данной игры. Также на сайте изложена подробная инструкция к покупке и контактная информация для обратной связи через почту Gmail.

Сайт разработан в среде Visual Studio Code. Выбор среды программирования был обусловлен её интегрируемостью и поддержкой множества языков программирования. Также она поддерживает множество фреймворков, расширений и платформ.

Для создания разметки и графического дизайна были использованы HTML 5 и CSS 3. Все анимации были сделаны с использованием @keyframes и JavaScript.

**Н. С. Монтик**  
(БрГТУ, Брест)

## **СРАВНЕНИЕ РАЗМЕРА БАТЧА ДЛЯ АЛГОРИТМА ОПТИМИЗАЦИИ ADAM НА ДАТАСЕТЕ MNIST**

Датасет MNIST (Modified National Institute of Standards and Technology) – набор данных с образцами оцифрованных рукописно написанных цифр. Датасет состоит из 70000 образцов, 60000 из которых предназначены для тестирования, а 10000 – для обучения. Каждый образец представляет собой набор из 28x28 черно-белых пикселей со значением в диапазоне [0, 255]: от черного до белого.