

```
Project{id=1, projectName='SuperProject', sourceCode='SourceCode sourceCode = new SourceCode();'}
=====
Project{id=1, projectName='SuperProject', sourceCode='SourceCode sourceCode = new SourceCode();'}
Process finished with exit code 0
```

Рисунок 5 – Результат проектирования

Таким образом, при выполнении данного проекта был использован шаблон проектирования Prototype и его реализация в языке Java. В работе рассмотрены проблемы, которые появляются при использовании данного паттерна и пути их решения. Шаблон проектирования Prototype оказывает существенную помощь разработчикам при работе с любыми языками программирования.

Литература

1. Паттерны проектирования: какие бывают и как выбрать нужный [Электронный ресурс]. – 2023. – URL: <https://gb.ru/blog/patterny-proektirovaniya/>. – Дата доступа: 10.02.2024.
2. Прототип [Электронный ресурс]. – 2023. – URL: <https://refactoring.guru/ru/design-patterns/prototype>. – Дата доступа: 10.02.2024.

В. В. Козликовская

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **Е. М. Березовская**, канд. физ.-мат. наук, доцент

РЕАЛИЗАЦИЯ ФУНКЦИИ АВТОМАТИЧЕСКОЙ СМЕНЫ ЯЗЫКА В ПРИЛОЖЕНИИ INSEARCHOFFOOD ПРИ ИЗМЕНЕНИИ ЯЗЫКА СИСТЕМЫ

Растущая глобализация и разнообразие языков создают потребность в разработке многоязычных приложений. Данная работа посвящена разработке приложения InSearchOfFood для поиска рецептов с использованием Android Studio, Kotlin и XML. На текущем этапе написания приложения основной акцент был сделан на реализации функции смены языка приложения при изменении языка системы устройства.

Был проведен анализ существующих методов и принято решение о выборе наиболее эффективного подхода к реализации функции автоматической смены языка, учитывая как технические, так и пользовательские аспекты. Для осуществления вышеописанного функционала приложения были использованы стандартные инструменты Android, ресурсы приложения и системные настройки.

Разработанная функция была успешно интегрирована в приложение и протестирована на различных устройствах с разными языковыми настройками (рисунок 1).



Рисунок 1 – Фрагмент перевода интерфейса приложения на разные языки

Имплементация функции автоматической смены языка в приложении позволяет улучшить удобство использования приложения для пользователей из разных стран и культур. Этот подход также демонстрирует применение современных методов разработки мобильных приложений для достижения лучшего пользовательского опыта. Данная работа имеет практическое значение для разработчиков, стремящихся создавать многоязычные приложения с учетом потребностей глобальной аудитории.

К. С. Колубович

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **В. Н. Кулинченко**, ст. преподаватель

ПРИМЕНЯЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ПРОЕКТА “TASTING CLUB”

Применение передовых технологий при разработке проекта “Tasting Club” играет ключевую роль в обеспечении его успешности и конкурентоспособности на рынке. Одной из таких технологий является Angular – мощный фреймворк, предоставляющий широкие возможности для создания современных и отзывчивых веб-приложений.

Использование Angular в проекте “Tasting Club” обеспечивает не только высокую производительность и удобство разработки, но и эффективное управление состоянием приложения благодаря библиотеке rxjs. RxJS позволяет реализовать реактивное программирование, что упрощает работу с асинхронными операциями и улучшает отзывчивость интерфейса.

Дополнительно, маршрутизация (routing) в Angular обеспечивает удобное управление навигацией в приложении, что позволяет пользователям легко перемещаться между различными разделами и функциональными модулями.

Nebular – это набор компонентов пользовательского интерфейса, разработанный специально для Angular, который значительно упрощает процесс создания стильных и функциональных интерфейсов. Использование Nebular в проекте “Tasting Club” позволяет быстро и эффективно реализовать различные элементы пользовательского интерфейса, что повышает его привлекательность и удобство использования для конечных пользователей.

Кроме того, использование Angular в проекте “Tasting Club” обеспечивает высокую степень модульности и переиспользуемости кода благодаря его компонентной архитектуре. Это позволяет разрабатывать приложение в виде независимых блоков, которые легко масштабировать и изменять в будущем. Благодаря этой гибкости и удобству поддержки, можно намного эффективнее справляться с изменяющимися требованиями и добавлением нового функционала, что является ключевым фактором успеха в динамичной среде разработки программного обеспечения.

Таким образом, применение Angular дополняет технологический стек проекта “Tasting Club”, делая его более гибким, устойчивым к изменениям и поддерживаемым в долгосрочной перспективе.

К. С. Колубович

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **В. Н. Кулинченко**, ст. преподаватель

ПРИМЕНЕНИЕ МЕТОДИКИ SPA ПРИ РАЗРАБОТКЕ ПРОЕКТА “TASTING CLUB”

В современном мире приложения с одностраничной архитектурой Single Page Application (SPA) становятся все более популярными и востребованными благодаря