

П. А. Полищук
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)
Науч. рук. **В. Н. Леванцов**, ст. преподаватель

РАЗРАБОТКА МЕХАНИЗМА ПЛАНИРОВАНИЯ БЮДЖЕТА ОРГАНИЗАЦИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНСТРУМЕНТОВ «1С:ПРЕДПРИЯТИЕ 8»

В рамках управления финансами организации ключевое значение имеет точное планирование бюджета. Система «1С:Предприятие 8» предоставляет удобные инструменты для разработки механизма планирования, который позволяет не только прогнозировать будущие поступления, но и анализировать текущее финансовое состояние.

Отчет по планированию бюджета представляет собой таблицу, которая включает в себя следующие ключевые поля:

1. **Контрагенты:** список клиентов или поставщиков, с которыми ведется расчет.
2. **Дата:** временной период, за который производится планирование.

Для каждой даты в отчете указываются два основных показателя:

1. **Планируемая сумма:** сумма, которую ожидают получить или выплатить в соответствии с планом.

2. **Фактическая сумма:** реально полученная или выплаченная сумма.

Отчет позволяет установить период, за который необходимо просмотреть планируемые поступления, выбрать вид планирования (оптимистический, базовый, пессимистический) и периодичность (день, неделя, месяц и т. д.). Основное отличие в видах планирования заключается в формуле расчета планируемой суммы, которая адаптируется под выбранный сценарий.

В правой части отчета располагаются итоги по плану и факту за выбранный период, что позволяет быстро оценить эффективность финансового планирования и своевременно корректировать бюджетные статьи.

Такой подход к планированию бюджета с использованием системы «1С:Предприятие 8» обеспечивает высокую степень контроля за финансовыми потоками и позволяет оптимизировать управление ресурсами организации, повышая ее финансовую стабильность и надежность.

А. А. Потапенко
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)
Науч. рук. **М. И. Жадан**, канд. физ.-мат. наук, доцент

О СОЗДАНИИ 2D-ПЛАТФОРМЕРА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СРЕДЫ РАЗРАБОТКИ UNITY

Игровые приложения обладают способностью привлечь миллионы пользователей из различных уголков мира и предоставить им уникальные впечатления и опыт.

Unity, игровой движок и среда разработки для трехмерных и двухмерных игр, является одним из наиболее популярных инструментов. Unity также обладает возможностями виртуальной и дополненной реальности, которые могут использоваться в играх и приложениях, благодаря своей гибкости и мощным инструментам.

2D-платформеры – это жанр компьютерных игр, в которых игрок управляет персонажем, перемещаясь по платформам в двумерном пространстве. Целью игрока является преодоление препятствий, сбор предметов и достижение цели уровня. В играх этого жанра игровое поле состоит из платформ – горизонтальных и вертикальных поверхностей, на которых персонаж может перемещаться. Прыжки являются основной механикой 2D-платформеров. Игрок должен умело контролировать прыжки, чтобы перескакивать через пропасти и избегать препятствий.