

Downes для доношенного и по шкале Сильвермана для недоношенного ребенка, оценка по шкале Апгар, калькулятор ИМТ (индекс массы тела) и БСА (площадь поверхности тела), электронная карта пациента, результаты осмотров.

При проектировании приложения учтены следующие технические аспекты: кроссплатформенность (обеспечение работы приложения на устройствах под управлением iOS и Android), безопасность данных (обеспечение конфиденциальности и защиты персональных данных пациентов), удобство использования (интуитивно понятный и удобный интерфейс, оптимизированный для работы на мобильных устройствах), масштабируемость (архитектура, позволяющая добавлять новые функции и обновлять существующие).

Разработка приложения-ассистента для врача-неонатолога является перспективным направлением в области цифровой медицины, позволяющим повысить эффективность работы врача и улучшить качество медицинской помощи новорожденным. Реализация такого приложения требует тщательного проектирования, использования современных технологий и обеспечения безопасности данных.

В. В. Жуков, А. В. Лубочкин
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРЫ В ЖАНРЕ ROGUELIKE С ЭЛЕМЕНТАМИ RPG С ПРИМЕНЕНИЕМ UNREAL ENGINE 5

С момента появления первых видеоигр индустрия создания развлекательного программного обеспечения прошла множество различных этапов. Инновации в данной сфере сначала были связаны с развитием техники, а уже в дальнейшем – с креативностью и творчеством. Изменялся и сам процесс разработки – от участия одиночек или небольших коллективов людей до огромных команд и компаний и существенного упрощения разработки [1].

В наши дни существует множество средств и способов создания видеоигр. Применяется специализированное программное обеспечение, так называемые «игровые движки» и различные графические редакторы, как, например, использованные в данной работе графический редактор Aseprite [2] и игровой движок Unreal Engine 5(UE5) [3].

В качестве игровой модели была заимствована ролевая модель настольной игры „Dungeons&Dragons(D&D)“ [4], поскольку в ней:

- подробно прописаны модели поведения персонажей и окружающего мира с его законами;
- наиболее подходяще сочетаются игровые механики и игровой жанр;
- гибка структура исходной модели.

Литература

1 Адрианова, Н. Как создаются игры. Основы разработки для начинающих игроделов / Н. Адрианова, Г. Радовильский. – Бомбора, 2023. – 336 с.

2 Документация Aseprite: Основы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.aseprite.org/docs/basics/>. – Дата доступа: 09.12.2024.

3 Максименкова, О. Программирование в Unreal Engine 5 для начинающего игродела. Основы визуального языка Blueprint / О. Максименкова, Н. Веселко. – Бомбора, 2023. – 320 с.

4 Гайгэкс, Г. Dungeons&Dragons: [англ.] / Арнесон, Д. – 1-е изд. – «Tactical Studies Rules, Inc.» (TSR), 1974. – 331 с.

Д. Р. Жуковец

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА WEB-ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ЗАЯВОК И УЧЕТА ТЕХНИКИ ЦЕНТРА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В современном мире автоматизация процессов играет ключевую роль в повышении эффективности работы организаций. Центры информационных технологий нуждаются в удобных и функциональных инструментах для учета техники и обработки заявок на техническое обслуживание. В рамках данного проекта разработано веб-приложение, которое позволяет централизовать процесс управления заявками и ведения учета оборудования.

В качестве основных технологий разработки программного обеспечения были использованы: язык программирования JavaScript