

Создаются классы Patient и Service, которые хранят информацию об отдыхающем, такую как имя, идентификатор и номер карточки, и о платных услугах, как название и стоимость.

Класс Sanatorium хранит списки отдыхающих patients и услуг services. Локальный метод savePatientToFile принимает объект класса Patient и сохраняет карточку отдыхающего в файл. Метод addPatient добавляет карточку отдыхающего. Он создаёт объект класса Patient, добавляет его в список всех отдыхающих patients и сохраняет в файл. Метод addService добавляет платную услугу. Он создаёт объект класса Service, добавляет в список всех услуг services и сохраняет в файл. Метод deletePatient и deleteService соответственно удаляют из файла карточку отдыхающего и услугу. Метод showPatients выводит на экран список всех отдыхающих. Метод showServices выводит на экран список доступных услуг. Метод bookService сохраняет в файл информацию о записи отдыхающего на приём (идентификатор и наименование услуги).

Функция main создаёт объект класса Sanatorium, а также инициализирует цикл для взаимодействия пользователя с интерфейсом, где он может выбрать из списка возможные функции: добавить отдыхающего, добавить услугу, показать список отдыхающих, показать список услуг, создать запись на приём, завершить работу программы.

Таким образом, данный код представляет собой реализацию приложения для управления санаторием, предоставляющее возможность взаимодействовать с карточками отдыхающего, списком услуг и возможностью записаться на приём.

Е. Д. Загоруев, Н. Б. Осипенко
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ SPORTAPP ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ ТРЕНИРОВКАМИ И ОТСЛЕЖИВАНИЯ СПОРТИВНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Современный мир невозможно представить без информационных технологий, которые активно используются во всех сферах деятельности человека, включая спорт и физическую подготовку. Эффективное управление тренировочным процессом требует систематизации дан-

ных, удобного доступа к информации о нагрузках, прогрессе и расписании занятий. Цифровые решения помогают спортсменам и тренерам более эффективно планировать тренировки, отслеживать изменения в физическом состоянии и корректировать нагрузку для достижения максимальных результатов.

Данная работа посвящена описанию мобильного приложения SportAPP, разработанного для управления тренировками и отслеживания спортивных результатов. Приложение создает единое пространство для ведения данных о тренировках, индивидуальных возможностях занимающегося, а также включает систему напоминаний о начале занятий. Благодаря интуитивному интерфейсу и широкому функционалу, SportAPP подходит как для профессиональных спортсменов, так и для любителей, позволяя им строить оптимальный тренировочный процесс. SportAPP предоставляет пользователю функции отслеживания результатов и динамики прогресса, уведомления о начале тренировки, персонализации рекомендаций по корректровке нагрузки и т.п.

Приложение разработано с использованием языка программирования Java и интегрированной среды разработки Android Studio. Это обеспечивает надежность, стабильность работы и высокую производительность приложения, а также удобство в использовании на различных мобильных устройствах.

Разработанный программный продукт SportAPP значительно упрощает организацию тренировочного процесса, делая его более удобным и эффективным. Система автоматизации позволяет спортсменам избегать перегрузок, своевременно корректировать нагрузку и анализировать достигнутые результаты. Использование приложения способствует более осознанному подходу к тренировкам, повышая мотивацию и дисциплину пользователей.

Р. К. Игнатович

(ГрГУ имени Янки Купалы, Гродно)

РАЗРАБОТКА МУЗЫКАЛЬНОГО ВЕБ-ПРОИГРЫВАТЕЛЯ

В разрабатываемом веб-приложении Rhythmix предусмотрены два типа пользователей: обычный пользователь и артист. Приложе-