

В таких случаях помощью с проблемой организации может стать система, которая позволит человеку структурировать свои навыки и обучающие материалы, а мотивация будет поддерживаться на высоком уровне благодаря записи и отображению в системе прогресса обучения и развития в виде навыков, которые повышаются в уровне по мере их изучения.

Систему можно оформить в виде клиент-серверного приложения для браузеров и мобильных устройств с помощью современных технологий: языков программирования JavaScript и TypeScript, платформы Node.js, серверных фреймворков Express и Nest, клиентских библиотек React и React Native.

Применение игровых механик (геймификации) в обучении уже доказало высокую эффективность на различных учебных платформах, и в составе структурированной системы знаний и навыков сможет помочь в обучении многим людям.

Д. Р. Нечаев, А. А. Ганжур
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА КЛИЕНТ-СЕРВЕРНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ И ПРОХОЖДЕНИЯ ТЕСТОВ НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ C#

Итоговым результатом данной работы является приложение для взаимодействия с тестами, которое позволяет выполнять, создавать, редактировать и удалять тесты. Данное приложение актуально для преподавателей и учителей школ.

Для разработки клиент-серверного приложения использовался объектно-ориентированный язык программирования C#, который обладает хорошим функционалом для создания клиент-серверных приложений. Для создания клиентского приложения была выбрана платформа пользовательского интерфейса WPF и фреймворк Prism, предназначенные для создания приложений для Windows. Для хранения данных были использованы фреймворк Entity Framework и СУБД MS SQL Server [1].

Благодаря тому, что Entity Framework является ORM фреймворком, то пропадает необходимость создавать SQL запросы для манипуляции с базой данных: используется Code First подход, при ко-

тором сначала пишется код, а потом по нему создается база данных и ее таблицы.

Подводя итоги, можно сказать, что язык C# в совместно с библиотеками Entity Framework и Prism очень удобен для разработки клиент-серверных приложений, а для хранения данных лучшее решение – использовать базы данных, которые позволяют просто хранить и защищать данные от злоумышленников.

Литература

1 Албахари, Дж. C# 9.0. Справочник. Полное описание языка: справочное пособие / Дж. Албахари. – Киев : Диалектика, 2021. – 1056 с.

Я. А. Примак

(ГрГУ им. Я. Купалы, Гродно)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОСТАВЛЕНИИ ТЕСТОВ ДЛЯ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

Каждое высшее учебное заведение заинтересованно в качественной подготовке будущих специалистов. Тем самым, одной из главных задач, которая стоит перед любой образовательной системой, является оценка знаний студентов.

Одним из самых распространённых видов определения уровня навыков является такая форма контроля знаний как тест.

Тестовый контроль является хорошим элементом осуществления принципа обратной связи. Внешняя обратная связь позволяет осуществлять оценку знаний как преподавателем, так и независимым экспертом – компьютером. Внутренняя обратная связь предоставляет студенту возможность самоконтроля, выявления пробелов и способствует более качественной проработки нового материала.

Основными формами педагогических тестов являются задания: закрытой формы, на соответствие, на установление правильной последовательности, открытой формы [1, с. 272].

В настоящее время использование современных информационных технологий оптимизирует труд преподавателя по созданию базы заданий для самостоятельных работ. Можно заранее подготовить банк теоретических вопросов, где необходимым параметром для вво-