

работки является приложение «Автоматизированная система магазина», которое выполнено для магазина «Перестройка» г. Мозырь. Целями создания этого приложения является упрощение заказа товаров, удобство для клиентов, в плане каталога товаров и онлайн-заказов, работы менеджера, снижение вероятности ошибок в договоре с клиентом, а также удобство контроля процесса и сроков исполнения заказов товара.

Разработанная система представляет собой веб-приложение, которое предоставляет весь необходимый функционал:

- наличие системы авторизации и аутентификации пользователей различных групп: покупателей, работников магазина и администратора;
- фильтрация товаров;
- сортировка по категориям;
- формирование отчетов работы магазина за текущий период;
- возможность резервирования товаров при их отсутствии на складе;
- мобильная версия приложения.

Разработанное программное обеспечение позволит сократить временные затраты на контроль и оформление заказов, оформление отчетов за счет отсутствия некоторых задач, реализуемых в системе автоматически.

В. В. Атьман

(ГрГУ им. Я. Купалы, Гродно)

РАЗРАБОТКА КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ ИНТЕРНЕТ-СИСТЕМЫ ДЛЯ ПОИСКА И ОЦЕНКИ АВТОМОБИЛЕЙ

В настоящее время существенно возрос интерес к использованию современных технологий в сфере автоматизации задач по поиску выгодного для приобретения автомобиля, а также задач по предсказанию повышения или понижения цен на них. Стремление к решению этих задач обусловлено необходимостью исключения человеческого фактора при выборе автомобилей, сокращением количества затраченного времени на поиск автомобиля.

Сервис собирает и анализирует данные с основных белорусских сайтов-агрегаторов автомобильных объявлений. Приложение исполь-

зует технологии машинного обучения для выявления лучших предложений и оценки выгоды для каждого объявления. Веб-приложение сравнивает цену конкретного автомобиля с рыночной ценой для этой модели с определенными параметрами. Результаты сравнения появляются в поиске по умолчанию. Оставив характеристики поиска, возможно выработать Telegram-рассылку с необходимой частотой получения новостей. Для улучшения качества оценки автомобиля для продавцов была введена автоматическая оценка автомобиля. Им станет доступен развернутый доклад о важной информации, а также предстоящей рыночной цене автомобиля, а также об отличительных чертах их автомобиля.

Для предоставления релевантных данных была реализована специальная обработка данных автомобилей, которая собирает данные каждый день. Благодаря этому можно выстраивать актуальные тенденции роста или снижение цен на автомобили, а также делать прогнозы.

В процессе разработки было реализовано веб-приложение, которое располагает каталогом фотографий автомобилей в электронном виде и корзиной для покупок, которые можно совершать независимо от времени суток. Каталог содержит полное описание автомобилей, а также их стоимость. Клиентская часть является кроссплатформенной: можно использовать для любой операционной системы и браузера. Приложение разработано с помощью языка программирования JavaScript и фреймворка Angular. Для визуализации данных была использована библиотека Google Charts.

Н. С. Афанасенко, Д. С. Кузьменков
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «UNSEEN LANDS 2» В СРЕДЕ UNITY

В настоящий момент игры развиваются во многих аспектах: графика, геймплей, звуковое сопровождение и другие. Все эти аспекты влияют на эмоции человека, который играет в игру. Эти эмоции испытывают не только дети, но и взрослые. Разработчик любой игры должен понимать, что создание какой-либо игры это тяжелый и дол-