

устройством, что позволяет конечному пользователю гибко настроить интерфейс под себя.

Литература

1 The Future of Voice Interface Design Explained [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.uxpin.com/studio/blog/voice-user-interface/>. – Дата доступа: 05.12.2021.

В. О. Гаврилик

(ГрГУ им. Я. Купалы, Гродно)

ИНФОРМАЦИОННАЯ СИСТЕМА «СЕКРЕТ СПОРТИВНОГО УСПЕХА»

Сохранить и приумножить достижения спортсменов – сложнейшая задача. Выявление взаимосвязи тренировочных и соревновательных нагрузок в подготовке высококвалифицированных спортсменов к главным стартам спортивного сезона – главное основание для повышения эффективности тренировочного процесса. Одна из важнейших проблемных задач подготовки высококвалифицированных спортсменов – научиться эффективно использовать двигательный потенциал в условиях конкретной соревновательной деятельности [1].

Таким образом, назрела необходимость разработки информационной системы «Секрет спортивного успеха», которая позволит накапливать и анализировать данные об индивидуальных нагрузках спортсменов, с целью последующего учёта накопленных данных для планирования дальнейших тренировок. Принцип работы такой системы заключается в следующем: тренер планирует нагрузку; спортсмен выполняет нагрузку и делает отметки в журнале тренировок. К информационной системе будут иметь доступ следующие группы пользователей: тренер и спортсмен.

При работе с системой «Секрет спортивного успеха» тренер должен иметь возможность производить следующие действия: модифицировать любую информацию, касающуюся плана тренировок для каждого спортсмена, следить за выполнением спортсменом поставленных задач, предоставлять информацию спортсменам о прогрессе.

При обращении к системе «Секрет спортивного успеха» спортсмены могут производить следующие действия: иметь возможность просмотреть планы тренировок и временные рамки, за которые он

должен выполнить запланированные для него нагрузки, делать отметки о выполнении упражнений и изменении веса.

В итоге создания информационной системы «Секрет спортивного успеха» планируется получить программный продукт, удовлетворяющий перечисленным запросам.

Литература

1 Руденик, В. В. Подготовка метателя молота : монография / В. В. Руденик, И. Г. Тихон. – Гродно : ЮрСаПринт, 2018. – 128 с.

В. А. Гармилина, Е. Ю. Кузьменкова
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА WEB-САЙТА «КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ» НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ C# И ЯЗЫКЕ ГИПЕРТЕКСТОВОЙ РАЗМЕТКИ HTML

Ценность информационных технологий значительно возросла с приходом пандемии. Изоляция, дистанционное обучение и удаленная работа – те столпы сегодняшнего мира, на которых держится человеческая цивилизация. Но кроме сервисов по доставке еды, людям необходим отдых и культурное развитие, чтобы пандемия не стала тем, что откинет нас на пару тысяч лет назад в нашем развитии.

В рамках решения данной проблемы был разработан web-сайт картинной галереи. Теперь люди смогут наслаждаться произведениями искусства, находясь дома и не подвергая рискам ни себя, ни окружающих. В галерее находятся как работы известных художников, так и новые, никому до этого не известные.

Online-галерея позволит людям бесплатно обогащать свои умы и развиваться, а новым художникам – без каких-то трудностей выставлять свое творчество наравне с уже признанными авторами. Целью реализуемого сайта было донести до людей искусство в доступной и привычной для них форме. Веб-сайт был разработан на платформе .net core на языке c# по технологии web API. Для связи проекта с базой данных была использована технология entity framework core. В качестве базы данных была выбрана PostgreSQL. Клиентская сторона пользовательского интерфейса написана на языке гипертекстовой разметки HTML при помощи CSS и JavaScript с использованием библиотеки React js.