

и тестировании. Для этого использованы язык программирования C#, СУБД Microsoft SQL Server и интегрированная среда разработки Visual Studio. На рисунке 1 представлено главное окно приложения, на котором пользователь может выбрать необходимый модуль управления: расписание, сотрудники, успеваемость, учащиеся, учреждение и основная информация.

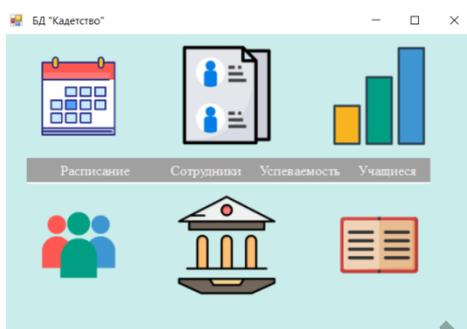


Рисунок 1 – Главное окно приложения

Разработанный программный продукт «Кадетство» делает менее трудоемким рабочий процесс секретаря, инспектора по кадрам, администрации, классных руководителей, учителей, психологов.

А. Д. Губанова, М. И. Жадан
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

О РАЗРАБОТКЕ ANDROID-МОДУЛЯ ДЛЯ СВЯЗИ В КОСМИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

В условиях околоземного пространства навигационно-коммуникационная сеть должна быть обеспечена наземными станциями-серверами и ретрансляторами, передающими данные от станций устройствам на орбите. Имеет смысл наличие головного сервера, аккумулирующего и обрабатывающего всю информацию, собираемую сетью, с целью последующей передачи обработанных данных другим узлам. Проведён анализ существующих приложений для навигации и коммуникации. Были рассмотрены и изучены технологии, используемые при разработке программного средства, определена структура модуля.

У пользователей сети должна быть возможность своевременной отправки запросов на сервера, а также обработки и отображения полученных данных с учётом ограничений вычислительных

мощностей устройств. Необходим функционал для построения интерактивных космических карт, проверки их актуальности, а также детализации отдельных участков. Сведения о небесных телах, летательных аппаратах и стационарных устройствах надо выводить в виде списков с указанием расстояний до объектов. Механизм коммуникации должен однозначно определять адресатов и предоставлять возможности ведения истории сообщений.

При этом программное обеспечение должно обладать некоторой степенью автономии с обеспечением функционирования в условиях плохого сигнала или его отсутствия. Модульность и гибкость архитектуры должны быть ключевыми факторами при проектировании таких программ, поскольку в результате технического переоснащения космических аппаратов функционал может претерпевать значительные изменения.

Целью работы является разработка алгоритмов для реализации поставленных выше задач по дальнейшей реализации собственного Android-приложения, предоставляющего средства коммуникации между космическими летательными аппаратами. Хранение информации предполагается в двух базах данных: графической и текстовой в соответствии с нормами, принятыми для баз данных.

Д. Е. Давидовский, Е. В. Комракова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «ВИННИ ПУХ: RUNNER EDITION» В СРЕДЕ РАЗРАБОТКИ UNITY

Unity – это кроссплатформенная среда разработки компьютерных игр. *Unity* позволяет разработчикам создавать различные приложения, которые работают на большинстве современных платформ, которые включают в себя персональные компьютеры, игровые консоли, веб-приложения, мобильные устройства и многое другое. *Unity* был выпущен в 2005 году и с тех пор постоянно развивается. Основными преимуществами *Unity* являются наличие визуальной среды разработки, кроссплатформенная поддержка и модульная компонентная система. К недостаткам можно отнести появление трудностей при работе с многокомпонентными схемами и трудности при подключении внешних библиотек.