

Материалы XXV Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 21–23 марта 2022 г.

поддержки веб-приложения. Поэтому присутствуют такие роли, как, например, контент-менеджер – человек с этой ролью добавляет и редактирует контент на самой странице. Это позволяет поддерживать приложение на протяжении всего его жизненного цикла.

Сам контент создают разработчики. И так как АЕМ позволяет иметь много разных экземпляров одного и того же приложения, то это помогает каждому разработчику иметь свою локальную среду разработки. И когда один разработчик закончил со своей частью, то он просто отправляет commit со своей веткой, например, на Github, и другой разработчик начинает работать с ней, чтобы в дальнейшем эту ветку объединить с основной.

Также на проектах создаются отдельные экземпляры для тестировщиков, для бизнес-аналитиков и для заказчиков. Заказчики, имея свой экземпляр, могут посмотреть на текущий прогресс и оставить какой-то отзыв.

Таким образом, платформа АЕМ создана для того, чтобы в ней могло одновременно работать большое количество разработчиков, при этом, никак не мешая друг другу. А также АЕМ позволяет контент-менеджерам поддерживать страницы сайта так, как они этого хотят, при этом делая это без какого-либо знания в области программирования, что помогает крупным компаниям поддерживать крупные сайты без каких-либо проблем.

М. Ю. Евдокимов, Е. П. Кечко
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

WEB-ПРИЛОЖЕНИЕ «STICKERS»

Мысли, как правило, приходят к нам неожиданно. В истории человечества великое множество гениальных идей так и не было воплощено из-за того, что они быстро «вылетали из головы». Обычный блокнот (клячок бумаги, салфетка в кафе и т.д.) долгое время помогает не упустить их. Однако в наши дни чаще всего под рукой оказывается смартфон. Он позволяет не просто сохранить важные мысли и идеи, но и впоследствии, отредактировать их, быстро поделиться с нею, опубликовав в соцсетях или отправив другу, коллеге, чтобы совместно работать над ними. А сделать это можно в любое время, в любом месте и практически при любых обстоятельствах.

Первые шаги в IT-сфере

Разработано web-приложение, предназначенное для создания, редактирования и хранения заметок. Для создания сайта использовались языки HTML и CSS, а для создания интерактивного интерфейса – фреймворк React.js. В приложении имеется возможность назначать заметкам важность, тем самым им автоматически присваивается отличительный цвет. Важные заметки имеют желтый цвет, а обычные – синий. При вводе текста можно ввести до 200 символов. Так же у пользователя имеется возможность фильтрации заметок, оставляя на странице только наиболее важные для него дела или мысли на данный момент (рис. 1). Благодаря гибкости web-технологий, приложение может использоваться на различных цифровых устройствах и работать с любым браузером. Для пользователя предусмотрена регистрация. Все данные хранятся в базе данных, для этой цели была выбрана СУБД MongoDB. Таким образом, пользователь имеет доступ к своим данным с любого устройства.

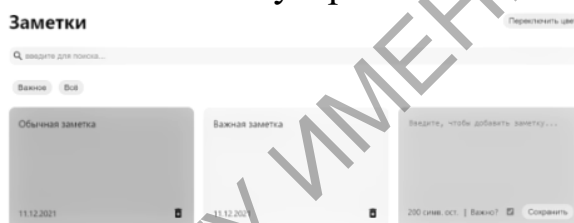


Рисунок 1 – Интерфейс приложения

А. А. Жукова, В. С. Захаренко
(ГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

ИЗОМЕТРИЧЕСКАЯ ГРАФИКА В ИГРАХ

Изометрическая проекция представляет собой метод, используемый для создания иллюзии 3D, или другими словами 2D игры, которая иногда называется псевдо 3D или 2.5D.

Изометрическая графика видеоигр – это графика, используемая в видеоиграх и пиксельном искусстве, которые используют параллельную проекцию, но которые наклоняют точку обзора, чтобы выявить аспекты окружающей среды, которые в противном случае не были бы видны в перспективе сверху или сбоку, таким образом создавая эффект трехмерной графики. Несмотря на название, изометрическая компьютерная графика не обязательно является истинно изометрической, то есть оси x , y и z не обязательно ориентированы под