

связанных с продолжительным вводом однотипного кода, которые могут быть выявлены только при использовании программного обеспечения в реальном мире. Также генератор решает проблему, при которой часть требований к программе неизвестна и будет дополнена в будущем.

Для ввода данных был необходим удобный редактор, которым легко пользоваться. Что бы неопытные сотрудники и те, кто не сталкивался с этим проектом, не допускали ошибок. В качестве редактора был взят MS Excel. Работник заполнял таблицу данными, сохранял этот файл в расширении txt и затем запускал скрипт на языке java. Скрипт генерировал исходные коды и выводил их в консоль или файлы. Затем сгенерированные файлы нужно скопировать в папку с программой и код полностью готов к запуску.

В результате удалось повысить скорость разработки и надежность программы. Примерный объем работы, выполняемой скриптом таков. Обычная программа содержит порядка 7 тысяч строк однотипного кода, который служит для разбора сообщений с сап шины. При помощи генератора удалось сократить количество вводимых данных до 600 строк таблицы по 18 колонок в каждой строке. Итогом стало экономия времени программистов, раньше на заполнение такого объема уходило 2 месяца работы одного программиста, с использованием генератора 1 неделя. Генерируемый код частично не нуждается в тестировании и позволяет быстрее разрабатывать программы с меняющимися требованиями.

И.С. Андрианов (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **П.Л. Чечет**, канд. техн. наук, доцент

ОСНОВНЫЕ МЕХАНИЗМЫ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ ВЕРИФИКАЦИИ МАТЕРИАЛОВ КОНФЕРЕНЦИИ «АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ФИЗИКИ И ТЕХНИКИ»

Суть автоматизации верификации материалов конференции состоит в том, чтобы автоматизированная система обеспечивала актуальный и оперативный сбор информации, осуществляла проверку всех материалов, верифицировала в соответствии с установленным шаблоном и показывала итог пользователю. В основе системы лежат – данные, представленные в виде текстовых Word документов, оформленные по шаблону. Основная часть данной задачи была реализована путем создания приложения, используя язык программирования Java.

Шаблон материала конференции подразумевает наличие следующих компонентов:

– фамилия и инициалы автора и организация, которую представляет автор;

- фамилия и инициалы научного руководителя, его научная степень и научное звание;
- название материала (заголовок);
- непосредственно текст материала.

Пользователь может вносить и редактировать данные, а также производить саму верификацию материалов. Система автоматически проведет новую верификацию после внесения изменений.

И.С. Андрианов (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **П.Л. Чечет**, канд. техн. наук, доцент

АВТОМАТИЗАЦИЯ ВЕРИФИКАЦИИ МАТЕРИАЛОВ КОНФЕРЕНЦИИ «АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ФИЗИКИ И ТЕХНИКИ»

В основу данного проекта лежит задача автоматизации верификации материалов конференции «Актуальные вопросы физики и техники». В разработке использовался язык Java версии 8 и средство для разработки «IntelliJ IDEA», это позволило быстро и качественно, используя новейшие возможности языка и среды разработки, создать, и при необходимости дорабатывать приложение.

Были созданы все необходимые программные компоненты приложения, справочники, документация и все необходимые отчеты.

Для всех материалов был реализован алгоритм верификации, основанный на структуре самих материалов. Для верификации был разработан и дополнительный функционал, который позволяет не только определить правильность оформления материала, но и еще и отобразить в каком из материалов ошибка.

Для данной конференции система предоставила возможность ведения полностью автоматической верификации материалов. Были реализованы все необходимые способы и методы управления информацией, такие как: проверка, удаление, изменение данных, а также их накопление.

Н.С. Андриенко (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **М.И. Жадан**, канд. физ.-мат. наук, доцент

СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ ANDROID

Предлагаемое приложение является игрой, направленной на тренировку визуальной памяти. Идея для игры позаимствована из одноимённой