

- 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