

- 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

настольной игры «Меморю». Это карточная игра типа «найди пару», где игроки по очереди переворачивают по две карты. Если картинки на них совпадают, то игрок забирает пару, а затем продолжает ход и переворачивает ещё две карты. Если игрок перевернул карточки с разными картинками, то его задача – дать возможность всем увидеть, что именно изображено на картах, положить их на место картинкой вниз и передать ход следующему игроку. По ходу игры вы будете вынуждены запоминать множество картинок и их расположение, чтобы совершать наиболее эффективные ходы.

Сначала был прорисован основной экран приложения. Дизайн экранов Android приложений прописывается на языке XML. Созданные в xml экраны хранятся в папке res/layout. После создания, xml файлы подключаются, управляются и изменяются в java файлах (Activity, Fragment). Экран начального меню выполнен в ярких цветах, что полностью соответствует паттернам Material Design. В стартовый Activity вложен главный фрагмент и настроены переходы на кнопках.

Разработанное приложение работает для версий Android 4.4 и выше.

К.Н. Антипова (БТЭУ ПК, Гомель)
Науч. рук. **Т.А. Заяц**, ст. преподаватель

ПРОЕКТ АВТОМАТИЗАЦИИ УЧЕТА ГОТОВОЙ ПРОДУКЦИИ В ОАО «ГОМЕЛЬДРЕВ»

Поскольку основным показателем эффективной деятельности любого предприятия является объём выпущенной и реализованной продукции, то в рыночных условиях хозяйствования этому направлению учёта и анализа уделяется большое внимание. Для автоматизации данного вида учёта можно предложить использование следующих программных продуктов.

С помощью программы «1С: Бухгалтерия 8» вести учёт могут как предприятия, применяющие упрощённую систему налогообложения (УСН), так и применяющие общий режим налогообложения (ОСН).

Учёт товаров, материалов и готовой продукции в «1С: Бухгалтерия 8» реализован согласно ПБУ 5/01 «Учёт материально-производственных запасов» и методическим указаниям по его применению. Поддерживаются следующие способы оценки материально-производственных запасов (МПЗ) при их выбытии: по средней себестоимости; по себестоимости первых по времени приобретения материально-производственных запасов (способ ФИФО); по себестоимости последних по времени приобретения материально-производственных запасов (способ ЛИФО).

Технологическая платформа Гедымин является разработкой белорусской компании Golden Software (ОДО «Золотые программы»).