

Для примера, если сообщение было отослано с ошибкой, а ОТА трансформация была правильной – значит причина ошибки в трансформации для конкретной системы. Если же сама трансформация в ОТА представление начала проходить с ошибкой, то начало некорректно формироваться внутреннее представление данных и это может угрожать всем внешним системам, подключенным к нашей.

После того, как сообщение пройдет необходимые трансформации, оно будет послано внешней системе необходимым для нее способом. Это может быть как обычный REST запрос на сервер, так и передача информации через SOAP.

А.С. Анашкин (УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)
Науч. рук. **П.Л. Чечет**, канд. техн. наук, доцент

МИГРАЦИЯ ДАННЫХ МЕЖДУ ИНФОРМАЦИОННЫМИ СИСТЕМАМИ С ПРОМЕЖУТОЧНОЙ ТРАНСФОРМАЦИЕЙ

Для реализации передачи данных, нужно предварительно согласовать некоторый стандарт, согласно которому будут передаваться данные. В качестве такого стандарта можно привести пример ассоциации OpenTravel Alliance (ОТА), которая занимается разработкой спецификаций электронного обмена информацией с использованием XML-сообщений. Спецификации разрабатываются с участием членов сообщества и предполагают их согласие на построение процессов обмена информацией на их основе.

Но в этом случае мы сталкиваемся с проблемой у больших внешних систем, которые не имеют поддержку ОТА и хотят интегрироваться с нашей системой. После размышлений было придумано решение о создании дополнительных адаптеров, которые будут работать с тем стандартом, который поддерживается во внешней системе.

В результате процесс передачи сообщений от нашей системы к внешней был поставлен как показано на рисунке 1.

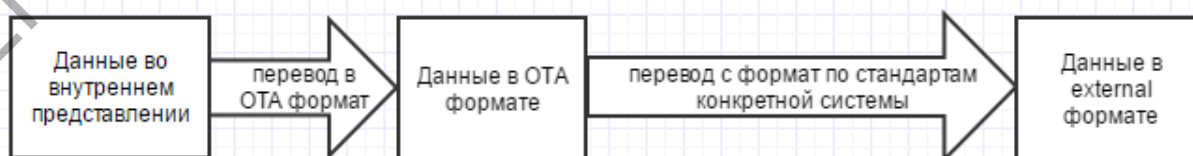


Рисунок 1 – Процесс трансформаций данные перед их отправкой к внешней системе

Процесс передачи сообщений от внешней системы к внутренней является обратным процессом трансформации данных.

Такой подход был придуман для удобной поддержки систем, поддерживающих ОТА стандарты, а также для быстрого поиска причины ошибки и ее устранения для систем, не поддерживающих ОТА стандарты.

А.В. Антюшеня (УО «ГГТУ им. П.О. Сухого», Гомель)
Науч. рук. **Т.В. Тихоненко**, канд. физ.-мат. наук, доцент

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО КОНТРОЛЯ «ВИКТОРИНА ПО ИНФОРМАТИКЕ»

Сегодня в мире очень популярны различные опросы, и особенно они популярны в Интернете. С помощью опросов, в частности, можно получить сведения о том, как глубоко познания в области информационных технологий. Это можно использовать для того, чтобы организовать игру.

Викторина по «Информатике» по сути, является аналогом известной российской командной развлекательной телеигры «Сто к одному», где участие принимают две команды по пять человек, и каждая из них пытается угадать наиболее распространённые ответы на риторические вопросы, данные людьми с улиц в результате опроса. Единственное отличие данной игры состоит в том, что все задаваемые вопросы относятся тем либо иным образом к информатике. Данное приложение является необходимой частью игры – это так называемый игровой контроль, то есть это среда, позволяющая организовать весь процесс, используя доступные средства (необходим лишь компьютер, проектор и акустическая система).

Существует лишь один аналог данного приложения. По сравнению с ним, аналог имеет более красивую графику, однако он имеет несколько недостатков: неудобное управление, неполадки при выводе звука, возможные ошибки при работе. Напротив, разработанное приложение работает более стабильно и надежно, совместимо с современными системами, реализовано более удобное управление. Из-за использования консольного режима графика выглядит несколько устаревшей.

Приложение является электронным вариантом табло, где отображаются шесть самых популярных вариантов ответов на вопросы (изначально скрытых) и шесть индикаторов промаха (неверного ответа). В большой игре табло содержит пять строк, содержащих по две названных игроками версии и количество людей, ответивших так же. Управление элементами табло осуществляется с помощью клавиатуры, где