

возможностью получения статистики и меньшими затратами на проведение учений.

Разработанная система передачи информации представляет собой совокупность конечных автоматов. Они обмениваются между собой сообщениями и выполняются параллельно.

После запуска системы и инициализации всех модулей происходит запуск конфигурационного меню по кнопке «Start». Запуск этого меню можно при необходимости отключить, в программе предусмотрены стандартные настройки, а так же имеется возможность конфигурирования системы через командную оболочку при помощи UART. В меню отображается принцип подключения дисплея, его подсветки и кнопок управления к микроконтроллеру. В связи с необходимостью упростить загроможденность системы кнопками и повысить её отказоустойчивость все управление в меню происходит двумя кнопками «Выбор» и «Далее». Кнопка «Выбор» отвечает за выбор элемента меню и увеличение в большую сторону выбранного параметра. Кнопка «Далее» осуществляет переход к следующему пункту меню. Предусмотрены световые индикаторы попадания в игрока, выстрела оружия и необходимости перезарядки. При отсутствии действий в системе предусмотрено автоматическое отключение подсветки дисплея через заданный промежуток времени для экономии заряда батареи. Пользователь взаимодействует с системой посредством нажатия на кнопки на модуле. При подключении системы к компьютеру через USB появляется возможность её конфигурирования и опроса значений параметров при помощи консольных команд. Также предусмотрена возможность отправки всех пересылаемых сообщений конечных автоматов для контроля их работоспособности.

Созданное в ходе выполнения работы система позволяет организовывать военно-тактические игры и позволяет производить обучение владению огнестрельного оружия.

И.Г. Пинчук (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

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

РАЗРАБОТКА ГИБРИДНОГО МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПЛАТФОРМ ARASHE CORDOVA И IBM MOBILEFIRST

Работа в компании с большим количеством сотрудников и офисами в разных городах ставит высокие требования к коммуникациям и между сотрудниками. Находясь на рабочем месте можно использовать корпо-

ративную почту или систему обмена сообщениями внутри офиса. Зачастую бывают ситуации, когда сотрудник не находится на своём рабочем месте, но связаться с ним нужно срочно. Для связи может пригодиться следующая контактная информация: номер телефона, адрес электронной почты, а также номер кабинета, адрес офиса и фотография. Вся эта информация может быть в бытро и в удобной форме получена благодаря разработанному приложению.

При первом открытии приложения пользователь должен ввести адрес сервера и номер порта, а также личный идентификационный код. Эти данные сотрудник получает посредством корпоративной электронной почты. Далее пользователь попадает на экран авторизации, где он должен ввести свой логин и пароль.

После успешной авторизации пользователь увидит список сотрудников компании с указанием фамилии, имени, отчества и фотографией. Список отсортирован в алфавитном порядке. Пролистывание списка осуществляется перемещением пальца по вертикали по сенсорному экрану мобильного устройства. На данном экране можно осуществить поиск по ФИО сотрудника. Для этого нужно нажать на поле вверху экрана и ввести часть фамилии, имени или отчества. При нажатии на поле для ввода текста открывается виртуальная клавиатура. Поиск осуществляется по частичному совпадению.

Данные о сотрудниках хранятся в централизованной базе данных. Серверная часть приложения развёрнута на корпоративном сервере. Информация из базы данных передаётся посредством REST-сервиса. Серверная часть приложения, разработанная на платформе IBM MobileFirst отвечает за проверку авторизации пользователей и передачу информации по защищённому каналу.

Приложение адаптировано для работы на мобильных устройствах под управлением Android и iOS.

А.Ю. Пищик (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **Г.Л. Карасёва**, канд. физ.-мат. наук, доцент

РАЗРАБОТКА И СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ANDROID ПРИЛОЖЕНИЯ «QUEST GAME»

Викторина – жанр игр, который заключается в ответах на какие-либо вопросы в соответствии с правилами. Он считается одним из наиболее подходящих для индустрии мобильных игр, так как викторины не требовательны в техническом плане, увлекательны, но при