

Н.Н. Коваленко (УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)
Науч. рук. **А.И. Кучеров**, старший преподаватель

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ NODE JS ДЛЯ КОНФИГУРИРОВАНИЯ ПРОГРАММЫ СЛЕЖЕНИЯ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕМ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ

Node JS – программная платформа, основанная на движке V8, превращающая JavaScript из узкоспециализированного языка в язык общего назначения. Node.js добавляет возможность JavaScript взаимодействовать с устройствами ввода-вывода через свой API, подключать другие внешние библиотеки, написанные на разных языках, обеспечивая вызовы к ним из JavaScript-кода. Node.js применяется в основном на сервере. В основе Node.js лежит событийно-ориентированное и асинхронное (или реактивное) программирование с неблокирующим вводом/выводом.

Целью данного проекта являлось написание проекта, который упорядочит взаимодействие между обучающимися и преподавателями, избавит первых и вторых от траты свободного времени и поможет наглядно показать реальное положение вещей в процессе обучения.

Для реализации вышеописанного потребовалось сконфигурировать сервер на Node JS с использованием таких библиотек, как Express JS (веб-фреймворк, предоставляющий обширный набор функций, преимущественно использующийся для написания API) и Sequelize JS (объектно-реляционный преобразователь).

После того, как серверная часть была сконфигурирована, было нужно сконфигурировать клиентскую часть (интерфейс пользователя). Для конфигурации интерфейса использовался популярный фреймворк React JS, предназначенный для написания «Single page» приложений. В результате работы получилось готовое к использованию приложение.

Д.Н. Козлов (УО «ГГУ им Ф.Скорины», Гомель)
Науч. рук. **Е.А. Ружицкая**, канд. физ.-мат. наук, доцент

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «ЛАБИРИНТ» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА НА КОНЕЧНЫХ АВТОМАТАХ

Разработанное приложение является демонстративной игрой, в которой представлен набор персонажей, с заложенным в них искусственным интеллектом различной сложности. Искусственный интеллект