

В результате проделанной процедуры проект в течение нескольких минут опубликуется и найти его можно будет по адресу репозитория, который указан в настройках, в разделе GitHub Pages (username.github.io, где username - имя аккаунта на GitHub).

В. В. Марченко
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)
Науч. рук. **Н. А. Аксёнова**, ст. преподаватель

РАСПОЗНАВАНИЕ МЕТОК ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ ДЛЯ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

Для распознавания метки нужно скачать расширение платформы дополненной реальности Vuforia и добавить в сцену Unity AR-камеру, которая будет работать при помощи специального ключа, размещенного на официальном сайте платформы (рисунок 1).

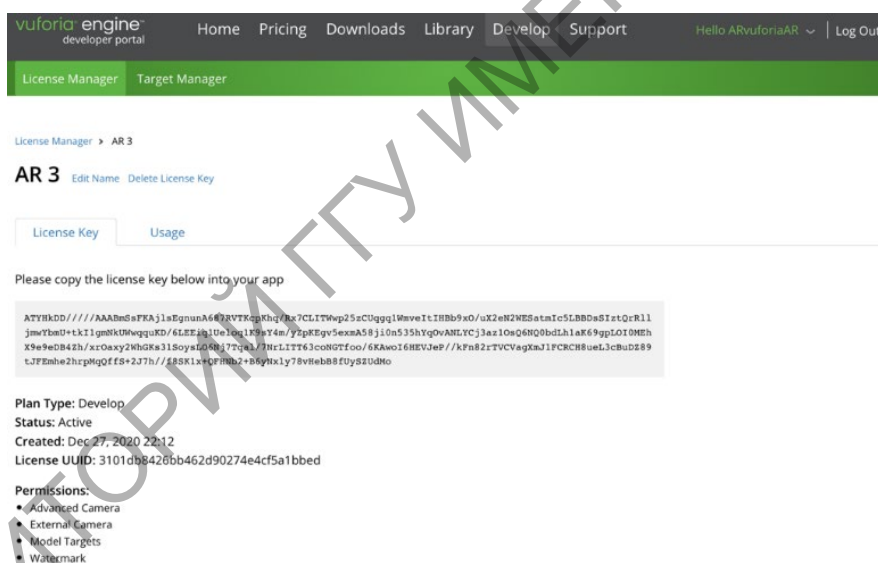


Рисунок 1 – Регистрация метки на Vuforia

Данный набор символом был скопирован и вставлен в специальное поле, размещенное в ранее созданном проекте Unity.

Затем создавалась метка, которая и выполняет роль «триггера» дополненной реальности. В данном случае ею послужила арт-работа с изображением белорусского первопечатника, философа-гуманиста, писателя, предпринимателя, общественного деятеля и ученого-медика – Франциска Скорины (рисунок 2).



Рисунок 2 – Пример арт-работы, являющейся меткой

Затем было необходимо перейти на сайт Vuforia, где во вкладке Target Manager создавалась база данных, с интегрированной меткой-изображением (рисунок 3).

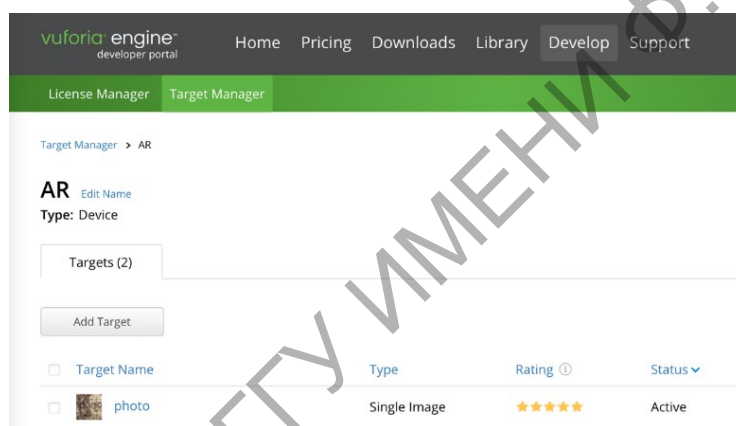


Рисунок 3 – Создание базы данных меток

Скачанная база данных переносится в проект Unity, где в дальнейшем в сцене размещаются все необходимые объекты.

Е. В. Матвеевко

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **П. В. Бычков**, канд. физ.-мат. наук, доцент

**РАЗРАБОТКА СЕРВЕРНОЙ ЧАСТИ ИНТЕРФЕЙСА
ДЛЯ УПРАВЛЕНИЯ СОТРУДНИКАМИ
КОРПОРАТИВНОЙ СИСТЕМЫ ПО ПРИНЦИПУ
МИКРОСЕРВИСНОЙ АРХИТЕКТУРЫ**

Микросервисная архитектура – это версия сервисно-ориентированной архитектуры программного обеспечения, ориентированная на