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).

vuforia: engine- developer portal	Home Pricin	g Downloads	Library [	Develop Sup	port	Hello ARvuforiaAR 🐱   Log Out
License Manager Target M	lanager		2	2		
License Manager > AR 3		1	1			
AR 3 Edit Name Delete Licen	se Key					
License Key Usage		$\langle \cdot \rangle$	,			
Please copy the license key be	low into your app					
ATYHKDD/////AABmSsFKAjlsEg jmwYbmU+tkIlgmNkUWwqquKD/6L X9e9eDB4Zh/xrOaxy2WhGKs3lSo tJFEmhe2hrpMqQffS+2J7h//£85	nunA667RVTKcpKhq/Rx; EEiqlUeloq1K9sY4m/yz ysLO6Ni7Tqal/7NrLIT; Klx+OFHub2+B6yNxly76	CLITWwp25zCUqgq1Wm pKEgv5exmA58ji0n53 63coNGTfoo/6KAwoI6 vHebB8fUySZUdMo	veItIHBb9x0/uX2 5hYqOvANLYCj3az HEVJeP//kFn82rT	eN2WESatmIc5LBBD 10sQ6NQ0bdLh1aK6 VCVagXmJ1FCRCH8u	esSiztQrRll 9gpLOI0MEh eL3cBuDZ89	
Plan Type: Develop						
Status: Active Created: Dec 27, 2020 22:12	100000					
Permissions:	46209027464615810	bea				
External Camera Model Targets						
• Watermark						



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

, MHD

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. Матвеенко

(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