

перечень плагинов с открытым исходным кодом, разработанных и поддерживаемых различными членами сообщества Дженкинса [1].

В разделе плагинов рассматривается и производится работа со всем, начиная с основ управления плагинами в веб-интерфейсе Jenkins и заканчивая внесением изменений в файловую систему контроллера.

Администраторы также могут использовать Jenkins CLI, который предоставляет команду для установки плагинов. Скриптам для управления средами Дженкинса или коду управления конфигурацией может потребоваться установка плагинов без прямого взаимодействия с пользователем в веб-интерфейсе. Интерфейс Jenkins CLI позволяет пользователю командной строки или инструменту автоматизации загружать плагин и его зависимости.

Центр обновлений разрешает установку только самой последней выпущенной версии плагина. В тех случаях, когда требуется более старая версия плагина, администратор Jenkins может загрузить более старый архив .hpi и вручную установить его на контроллер Jenkins. Это позволяет системе иметь хороший уровень стабильности и заранее успевать за меняющимися условиями внешней среды.

Литература

1. Managing Plugins [Электронный ресурс] // The leading open source automation server, Jenkins. – URL: <https://www.jenkins.io>. – Дата доступа: 08.03.2022.

И. И. Громыко

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. С. А. Лукашевич, ст. преподаватель

РАЗРАБОТКА UI/UX DESIGN В IT ПРОДУКТЕ

Что такое UI/UX дизайн? UX/UI дизайн – это конструирование разного рода интерфейсов, в которых важна не только внешняя оболочка, но и удобство пользования.

UX – это User eXperience (дословно: «опыт пользователя»). Это то, какой опыт или эмоции получит пользователь после использования интерфейса. Получится ли у него достичь своих задач и на сколько легко или трудно это сделать.

UI – это User Interface (дословно «пользовательский интерфейс») – то, как выглядит интерфейс и то, какие физические характеристики приобретает. Это определяет, удобно ли пользователю нажимать на иконки, легко ли будет воспринимать текстовую информацию, какой цвет получит каждая составляющая проекта и т.д.

Используя знания по UI/UX дизайну, был разработан сервис для доставки еды. Заказать доставку можно домой из кафе или ресторана, а также к своему столику внутри заведения. Этот сервис также подходит для кинотеатров, имеющих места со столиками.

У каждого проекта есть восемь уровней работы. Каждый из которых включает в себя свой набор инструментов и способов создания. Уровни работы над проектом:

1. Уровень идеи;
2. Уровень стратегии;
3. Уровень набора возможностей;
4. Уровень структуры;
5. Уровень компоновки;
6. Уровень поверхности;
7. Уровень реализации;
8. Уровень проверки.

Это не значит, что каждый проект проходит все эти уровни, возможно и то, что проект пройдет всего несколько из них, а может и все и не один раз. В проекте по доставке еды, было уделено внимание каждому из данных уровней.

Придумывание концепции началось с UX исследования. Без него невозможно было понять для кого создаётся приложение и с какой целью. Основой любого исследования является анализ целевой аудитории. Наиболее простые способы понять, кто пользователь – это опросить владельцев похожих сервисов, и скорее всего у них будет вся необходимая информация. Если такой возможности нет, можно провести собственное исследование. Наиболее информативным способом является анализ при помощи разнообразных сервисов, заточенных под это. Например, «Яндекс.Метрика» или «Google Analytics».

После того, как получены данные о пользователях и известна идея проекта, можно определиться какие UX методы использовать. Определившись с методом исследования на каждом из уровней и проработав каждый метод можно приступать к UI проекта. Зная информацию, можно определиться с цветами для проекта, размерами и видом шрифтов и т.д.

После проведения исследований, стало понятно каким должно быть приложение. Оно должно быть современным, но это не значит, что оно должно быть сверх инновационным так как им пользуются не только молодые люди, но и пожилые. Приложение должно быть стильным и понятным одновременно для всех поколений. Поэтому было принято решение использовать классику, т.е. чёрно-белые оттенки. Так же кнопки и шрифты достаточно крупные, чтобы их без труда можно было нажать или прочесть. В приложении присутствуют новые фишки, но даже не зная и не понимая их, можно пойти привычным путём и достичь того же результата. С получившимся результатом можно ознакомиться на рисунке 1.

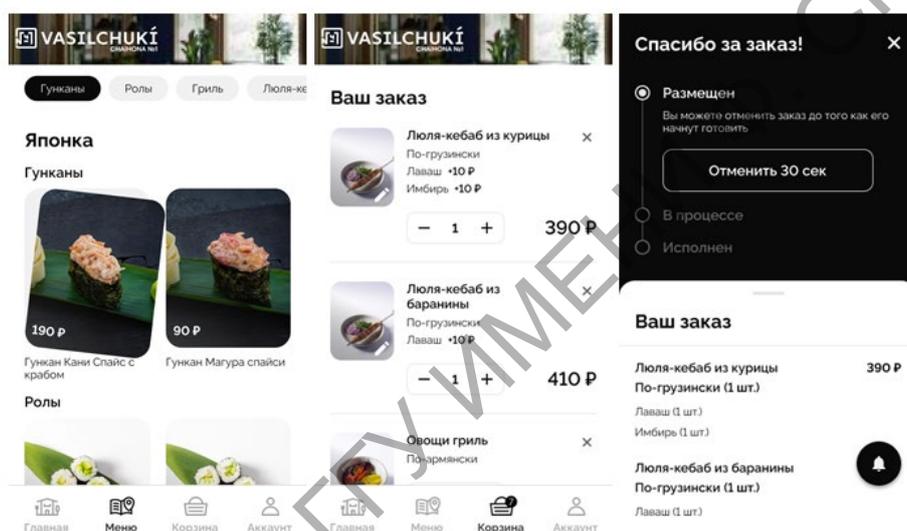


Рисунок 1 – Основные экраны сервиса (Меню, Корзина, Чек)

А. Д. Губанова

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

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

О РАЗРАБОТКЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ СВЯЗИ В КОСМИЧЕСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ

В условиях расширения деятельности зон искусственных спутников возникает необходимость в средствах навигации и коммуникации для упрощения работы летательных аппаратов. Для этого, как следует из практических наблюдений, в обеспечении функций связи наиболее удобны мобильные приложения по отображению интерактивных карт околоземного пространства. Навигационно-коммуникационная сеть