

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.

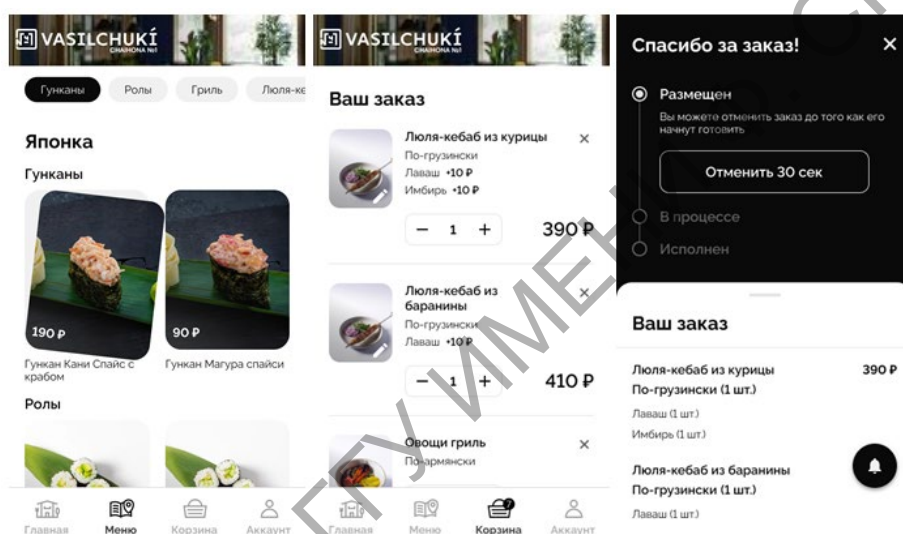


Рисунок 1 – Основные экраны сервиса (Меню, Корзина, Чек)

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

должна быть обеспечена наземными станциями и ретрансляторами, имеющими возможность передавать данные от станций устройствам на орбите. Головной сервер, должен собирать и обрабатывать всю информацию из сети, и передавать обработанные данные другим узлам.

Для реализации собственного мобильного приложения были рассмотрены и изучены технологии, используемые при разработке соответствующих программных средств, определена структура модуля.

Приложение разработано на ОС Android. Разработка мобильных приложений предполагает разделение программного кода и дизайна: код хранится в файлах классов, которые размещены в пакетах; дизайн представлен файлами разметки, которые хранятся в директории ресурсов и привязываются к контекстным классам по имени. В качестве языка программного кода использовался Java, разметка реализована на базе XML. Для хранения графических данных модуль снабжён локальным файловым хранилищем, для текстовых – легковесной базой данных SQLite, которая хорошо подходит для мобильных приложений.

При запуске программы пользователь должен авторизоваться. После успешной авторизации открывается начальная страница с описанием основных функций приложения. В верхней панели располагается кнопка меню, из которого доступны остальные функции разработанного приложения.

Модульность и гибкость архитектуры являются ключевыми факторами при проектировании программы, поскольку в результате технического переоснащения космических аппаратов функционал может претерпевать значительные изменения.

Е. О. Дагаров

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **Г. Ю. Тюменков**, канд. физ.-мат. наук, доцент

ОБРАБОТКА ВИДЕО С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ DEEP LEARNING И OPENCV

В современном мире большое количество информации передается с помощью изображений и видео. Обработка информации, хранящейся в видео, является сложной теоретической и практической задачей.