

ры, которые имеются в теоретической части приложения и реализованы при помощи моделей. В свою очередь, для дисциплины «Методы и алгоритмы обработки изображений» характерно использование различных графических элементов (гистограмм, пиксельных матриц, фильтров и т.д.), которые реализованы в практической части приложения и с которыми взаимодействует пользователь.

К современным трендам в разработке образовательных приложений можно отнести геймификацию, персонализированное обучение, видео контент, искусственный интеллект, дополненную и виртуальную реальность. Большинство из этих трендов можно реализовать, используя Unity. Unity – это игровой движок и интегрированная среда разработки на Android, iOS, Windows, консоли и многие другие платформы. В Unity используется язык программирования C#. Unity является кроссплатформенным инструментом и не ограничивается только играми. Он во многих ситуациях упрощает разработку, имеет интуитивно понятный пользовательский интерфейс. Unity отлично подходит для разработки мобильного приложения с моделями и графическими деталями.

**Ю. В. Котова, М. А. Писпанен**  
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

## **РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ИТАЛЬЯНСКОГО ЯЗЫКА В СРЕДЕ ANDROID STUDIO С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ТЕХНОЛОГИЙ JAVA И XML**

В наше время мы живем в огромном информативном потоке, где не всегда хватает времени для изучения чего-то нового, и инструменты в виде приложений помогают структурированно получать информацию. Приложения для обучения можно использовать по дороге на работу или учебу, ведь они помогают занять себя в любую свободную минуту времени.

Целью данной работы является создание приложения с обучающими уроками по итальянскому языку, проверкой знаний с помощью викторин и отслеживанием своих результатов в статистике.

Для реализации данной работы использовалась среда разработки Android Studio: здесь сосредоточено все, что требуется, чтобы начать создавать приложения под Android. Процесс разработки приложений

упрощается за счет визуального UI-редактора, функции авто дополнения кода и прочих возможностей. Такие функции, как визуальный конструктор, делают процесс более плавным, в то время как расширенные, мощные функции добавляются все время, чтобы предоставить разработчикам доступ к таким вещам, как облачное хранилище.

Для создания приложения был выбран язык Java, так как он поддерживается компанией Google и большинство приложений в Google Play построены именно на нем. Это позволило реализовать самые разнообразные проекты, используя возможности системы Android в полном объеме [1].

По итогу было реализовано приложение, которое имеет простой, интуитивно понятный пользователю интерфейс со следующими возможностями:

- регистрации и аутентификации пользователя;
- прохождения уроков, в ходе которых есть возможность изучить и прослушать новые слова и закрепить изученный материал с помощью небольших тестов;
- сохранить пройденные уроки и выученные слова;
- после прохождения можно посмотреть итоговый результат со статистикой верных и неверных ответов.

Таким образом, данное приложение является полезным помощником в изучении итальянского языка, которое благодаря хорошо подобранному материалу, а также красивому и удобному интерфейсу позволит наслаждаться всем процессом своего обучения.

### Литература

1 Соломон, М. Oracle. Программирование на языке Java / М. Соломон. – Лори, 2010. – 512 с.

**М. В. Кукуруза**

*(ГрГУ им. Я. Купалы, Гродно)*

### **ПЕРСПЕКТИВЫ ВНЕДРЕНИЯ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ АГЕНТОВ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС**

Идея использования интеллектуальных агентов для преподавания и обучения становится все более распространенной. С каждым