



Рисунок 1 – Реализация алгоритма трассировки лучей

Алгоритм имеет низкую производительность. Но существенным плюсом трассировки лучей является получение реалистичного освещения и отражения в компьютерной графике.

А. В. Бартновская, В. С. Захаренко
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

СИСТЕМА ВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО АРМРЕСТЛИНГУ

Система ведения соревнований по армрестлингу – это аппаратно-программный информационный комплекс для организации соревнований по армрестлингу. Программная часть данной системы обеспечивает составление турнирных таблиц, планирования состязаний, ввод, обработка и публикация результатов.

Данная система позволяет автоматизировать и интегрировать любые направления деятельности, связанные с соревновательным процессом, такие как ввод участников, жеребьевка, начисление очков с учетом статуса спортсмена и вывод результатов. Она актуальна при большом числе участников, так как скорость заполнения информации во время соревновательного процесса, а также подсчет очков играет важную роль в проведении соревнований. Одной самой важной опцией данной системы является отслеживание хода соревнований, возможность вносить изменения на любом этапе, редактирование информации об участниках, создание групп в весовых категориях и оперативный вывод информационных материалов на экран в реальном времени для соревнующихся и зрителей [1].

В системе обеспечивается электронный каталог участников, который интегрирован с базой данных MySQL. База данных спортсменов,

Материалы XXIV Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 22–24 марта 2021 г.

позволяет избежать повторного ввода анкетных данных при проведении очередного турнира. Вывод данных осуществляется в файл Excel для последующей печати. Логика программы написана на языке C#.

Данный проект имеет цель усовершенствования процесса ведения соревнований.

Литература

1 Система ведения соревнований [Электронный ресурс]. – 1998. – Режим доступа: <http://lib.sportedu.ru/GetText.idc?TxtID=1506>. – Дата доступа: 15.02.2021.

В. В. Бондаренко, С. В. Киргинцева
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

WEB-ПРИЛОЖЕНИЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ВЕРОЯТНОСТИ ПОБЕДЫ В КАРТОЧНОЙ ИГРЕ НА ЯЗЫКЕ PYTHON

В настоящее время задача автоматизации процессов является актуальной. Во многие отрасли промышленности, сельского хозяйства, сферы услуг внедряются технологии, позволяющие усовершенствовать и тем самым повысить эффективность развития данных отраслей. Не исключением является и игровой бизнес.

Разработано web-приложение определения вероятности победы в карточной игре на языке Python [1] с использованием фреймворка Flask для создания сервера и визуализации шаблонов, Jinja 2 для создания шаблонов, CSS для создания стилей. Приложение состоит из HTML и RU файлов, на HTML происходит процесс получения данных и отправка их на flask, их обработка и отправка обратно на HTML. На рисунке 1 показано главное окно разработанного приложения.

Перед тем, как получить вероятность выпадения карт в игре, web-приложение предлагает выбрать карты игрока и карты на столе. Сделать это можно с помощью списка, который будет выпадать при наведении курсора на вкладку «card». Также представляется возможным выбор количества игроков, по умолчанию их два. Получение результатов возможно при нажатии кнопки «probability».