

заготовленной настройкой. Затем нужно перейти в данную папку командой в терминале «`cd client`» и установить модули командой «`npm install`».

Реализованы следующие функции:

- отображение существующих страниц в шапке и в подвале;
- плавные анимации появления компонентов и текста;
- слайдер готовых работ;
- отдельная страница для ростовых кукол;
- отображение ростовых кукол в списке;
- отображение отдельной страницы ростовой куклы.

Когда пользователь нажимает на элемент в каждом списке, открывается ссылка с названием (параметр), который отправляется на сервер Nodejs в качестве GET-запроса. Затем SQL-запросом в базе данных PostgreSQL сравнивается нужное значение со всеми значениями в базе данных. Если такое значение есть, то сервер отправляет объект с данными на клиент, где уже обычный пользователь увидит всю нужную информацию.

Таким образом, создано удобное web-приложение на современных технологиях (React, TypeScript, SCSS на стороне клиента и Nodejs с использованием базы данных PostgreSQL на стороне сервера), которое позволит пользователям получать информацию о ростовых куклах, аниматорах, праздниках и шоу-программах с возможностью заказа.

А. А. Ступень

(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

Науч. рук. **Л. К. Титова**, ст. преподаватель

СОЗДАНИЕ БАЗОВОГО VR-ПРИЛОЖЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ THREE.JS

Создание базового VR приложения с использованием библиотеки Three.JS представляет собой эффективный способ реализации иммерсивного взаимодействия пользователя с виртуальной реальностью. Возможности библиотеки Three.JS позволяют визуализировать и анимировать 3D-сцены, создавать эффекты света и тени, а также обеспечивать поддержку различных VR-устройств и контроллеров. Создание базового VR приложения с использованием Three.JS может стать отправной точкой для разработки более сложных VR-приложений.

Для того, чтобы создать приложение, нужно знать несколько основных аспектов разработки:

– необходимо определить тип VR-устройства, который будет использоваться для запуска приложения. Этот выбор будет иметь влияние на API, который будет в дальнейшем использоваться для управления приложением;

– для создания 3D-сцен и моделей может использоваться язык JSON, который позволяет описывать геометрию, материалы и текстуры объектов;

– для визуализации 3D-сцен Three.js использует WebGL, что позволяет быстро отображать графику в браузере однако для того, чтобы работа с ним была эффективной, необходимо оптимизировать количество отрисовываемых объектов;

– для обеспечения поддержки VR-устройств необходимо использовать такие API, как WebVR и WebXR, которые предоставляют возможности для управления движением и контроллерами внутри VR-среды;

– для взаимодействия с объектами в приложении библиотеку Three.js можно использовать для того, чтобы добавить на сцену интерактивные элементы и контроллеры.

Освоив эти моменты, можно создать VR приложение, которое будет представлять собой сцену для показа 3D моделей в браузере.

В. С. Сукач

(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **В. Н. Леванцов**, ст. преподаватель

РАЗРАБОТКА ПОДСИСТЕМЫ «СОТРУДНИКИ» НА ПЛАТФОРМЕ «1С:ПРЕДПРИЯТИЕ 8»

Правильная работа с сотрудниками становится необходимой составляющей финансового успеха практически в любой организации, занимающейся любой деятельностью. Так же плюсом данного проекта является возможность модернизировать подсистему под любое предприятие.

Был проведен анализ альтернативных средств разработки данного проекта. Инструментом для разработки подсистемы был выбран программный комплекс «1С: Предприятие версии 8.3», а именно конфигурацию «Управление компанией для Беларуси», т.к. она наиболее подходящая для текущей задачи.

В ходе исследовательской части была разработана UML-диаграмма всех возможных прецедентов и проведен анализ главного и альтернативного пути развития событий для каждого прецедента.