

Заключение

Разработка бизнес-логики для интернет-магазина является важным этапом в создании успешного онлайн-бизнеса. Одним из ключевых моментов в разработке бизнес-логики является понимание бизнес-процессов и требований пользователей. Необходимо внимательно изучить особенности бизнеса и определить набор функциональных возможностей, предоставляемых web-сайтом магазинов. На основе этих данных разрабатывается структура и логика сайта.

В статье были рассмотрены некоторые вопросы создания бизнес-логики для интернет-магазина одежды.

Литература

1. Суконщиков, А. А. Принципы построения самоорганизующихся информационно-телекоммуникационных систем. / А.А. Суконщиков, А.Н. Швецов, И.А. Андрианов, Д.В. Кочкин Вестник Череповецкого государственного университета. – 2021. № 1 (100). С. 56-67.
2. Шагина, А. А. Разработка специализированной программы по обучению медицинского персонала работе в медицинской информационной системе / А. А. Шагина, Д. В. Кочкин // Вестник Вологодского государственного университета. Серия: Технические науки. – 2023. – № 1(19). – С. 67-70.
3. React Documentation [Электронный ресурс]: информационный сайт. - Режим доступа: <https://reactjs.org/docs/getting-started.html>

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ОСНОВАМ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ

А.А. Кудрявцев, В.А. Дроздов, С.А. Флягин (студенты группы 4Б09 ПО-21)

Вологодский государственный университет, Вологда, Россия

Научный руководитель – **Кочкин Дмитрий Валерьевич**

(к.т.н., доцент кафедры «Автоматики и вычислительной техники» Вологодского государственного университета)

Аннотация. Статья посвящена разработке обучающего мобильного приложения по дисциплине основы безопасности жизнедеятельности. Рассматривается сфера применения приложения мобильного приложения, его функциональные возможности и макет пользовательского интерфейса. Приведена диаграмма вариантов использования для пользователя и разработчика мобильного приложения.

Ключевые слова: Мобильное приложение, обучение, информационные технологии, Use Case Диаграмма.

Введение

В современном мире информационные технологии играют важную роль во многих сферах жизни, включая образование. Программные решения могут способствовать повышению качества образования за счет интерактивного и наглядного представления обучающего материала [1].

В данной статье рассматривается разработка компьютерной игры, которая поможет школьникам в освоении дисциплины «основы безопасности жизнедеятельности» (ОБЖ). Внедрение разрабатываемого приложения в образовательный процесс будет способствовать не только успешному освоению дисциплины, но и популяризации использования компьютерных технологий в учебном процессе.

Результаты и обсуждение

Обучающая программа разработана для демонстрации учебных материалов, которые описывают правильное поведение в различных опасных для жизни ситуациях. Интерактивность процесса работы с обучающей программой способствует повышению качества освоения изучаемой дисциплины. После изучения материала дисциплины обучающимся будет предложено пройти тест для проверки уровня знаний. Приложение поддерживает возможность углубленного изучения материала за счет наличия дополнительных источников информации. Мобильное приложения может быть запущено на

смартфонах и планшетах с операционной системой: Android.

На рисунке 1 изображен макет пользовательского интерфейса приложения, демонстрирующий процесс взаимодействия пользователей с программой. Рассмотрим элементы пользовательского интерфейса более подробно. Основные функциональные элементы обозначены цифрами.

1. Наименование текущей открытой вкладки (отображает название текущей открытой вкладки в мобильном приложении).
2. Один из курсов (уроков), выбираемых учащимся (предоставляет учащемуся возможности выбора конкретного курса или урока для изучения).
3. Кнопки для навигации по приложению (обеспечивает удобную навигацию по различным разделам и функциям мобильного приложения).
4. Текст тестового вопроса или задания (отображает текст вопроса или задания).
5. Варианты ответов (действий), предлагаемых на выбор ученику (предоставляет пользователю различных вариантов ответов или действий).

Приложение поддерживает возможность создания личных заметок и напоминаний. В приложении реализована система оценки успеваемости и статистики, предназначенная для отслеживания прогресса пользователя в изучении основ безопасности жизнедеятельности и предоставления ему обратной связи о результатах работы с приложением.



Рис. 1. Пользовательский интерфейс

На рисунке 2 представлена Use Case диаграмма, демонстрирующая роли пользователей и доступные функции.

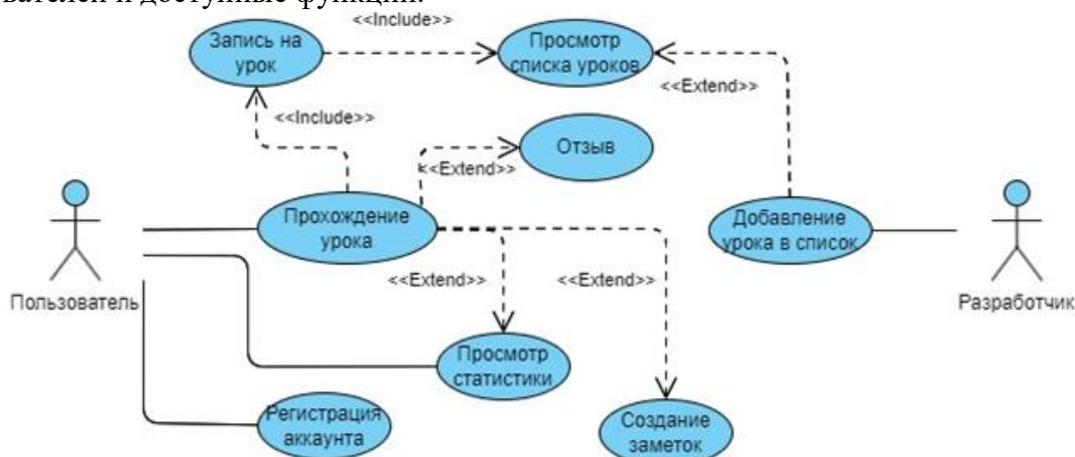


Рис. 2. Use Case Диаграмма мобильного приложения

Заключение

В заключении следует отметить, что разработанный программный продукт может быть использован для обучения школьников 8-11 классов основам безопасности

жизнедеятельности. Он позволит повысить уровень знаний среди молодёжи, облегчит усвоение материала, а также увеличить интерес к предмету ОБЖ.

Литература

1. Шагина, А. А. Разработка специализированной программы по обучению медицинского персонала работе в медицинской информационной системе / А. А. Шагина, Д. В. Кочкин // Вестник Вологодского государственного университета. Серия: Технические науки. – 2023. – № 1(19). – С. 67-70.

ТРЕХМЕРНОЕ МОБИЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ В ЖАНРЕ ЛАБИРИНТ, С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СКРЫТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ, РЕАЛИЗОВАННОЕ НА ДВИЖКЕ UNITY

Бабори́ко Е. Д. (студентка гр. ИТИ-41)

Гомельский государственный университет имени П. О. Сухого, Гомель, Республика Беларусь

Научный руководитель – **Дорошенко Игорь Васильевич**

(старший преподаватель кафедры «Информационные технологии» ГГТУ им. П. О. Сухого)

Аннотация: в данном докладе описывается трехмерное игровое приложение в жанре лабиринт, где игроку предстоит отклоняться от различных систем защиты камер и других препятствий. Разработанное на движке *Unity* приложение предлагает игрокам захватывающий и увлекательный игровой опыт, где основной вызов состоит в умении избегать систем защиты, которые могут обнаружить игрока и привести к неудачному окончанию уровня. Системы защиты включают в себя камеры, лазеры, датчики движения и другие устройства, которые игрок должен избегать или обходить, используя свои навыки маневрирования и скрытности.

Ключевые слова: трехмерная игра, игровое приложение, умения избегать систем защиты.

Введение

Современные мобильные игры предлагают уникальные возможности для развлечения и погружения игрока в виртуальный мир. Одним из интересных жанров является лабиринт, который предлагает игрокам различные головоломки и задачи для прохождения. В данном докладе мы рассмотрим трехмерное мобильное игровое приложение в жанре лабиринт, с особым акцентом на использование скрытного прохождения.

Результаты и обсуждение

Основной акцент приложения заключается в использовании навыков скрытности для успешного прохождения лабиринтов. Игрокам предстоит столкнуться с различными системами защиты, такими как камеры, лазеры, датчики движения и другие препятствия. Цель игры состоит в том, чтобы избежать обнаружения и успешно пройти уровни, не активируя системы защиты.

Для достижения этой цели игрокам необходимо разработать стратегию скрытного прохождения. Они должны изучить поведение систем защиты, их паттерны движения и области обнаружения. Игроки должны определить безопасные маршруты и находить моменты, когда системы защиты находятся в неактивном состоянии. Это требует тактического планирования и аналитического мышления.

Для улучшения игрового опыта в игре предоставляется игрокам набор гаджетов и инструментов, которые помогут им в их усилиях по скрытному прохождению. Например, игроки могут использовать электронные помехи для временного отключения камер или устройства для сокрытия своей тепловой сигнатуры, чтобы обойти датчики движения.

Приложение разработано на движке *Unity*, который обеспечивает высокую степень реалистичности и визуального качества. Трехмерная графика и реалистичная физика помогают создать погружающую игровую среду, где игроки чувствуют напряжение и адреналин, связанные с необходимостью скрытного прохождения. Звуковые эффекты и