

Заключение

Внедрение нейронных сетей для озвучки персонажей в видеоиграх на базе Unreal Engine открывает новые горизонты для индустрии разработки игр. Это не только повышает технический уровень проектов, но и создает более глубокое и эмоциональное взаимодействие между игроками и виртуальными мирами. Перспективы данной технологии весьма обнадеживают, предоставляя новые возможности для творческого развития в области видеоигр.

Литература

1. Unreal Engine 4 Scripting with C++ Cookbook, Sherif W., Whittle S., https://coderbooks.ru/unreal_engine_4_scripting_with_c_cookbook_sherif_2016/

ANDROID ПРИЛОЖЕНИЕ ОТСЛЕЖИВАНИЯ СТРОИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКИ

Ялченко М.Д. (студент гр. ИТП-41)

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

Научный руководитель – **Стефановский Игорь Леонидович**

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

Аннотация: в данной работе рассматривается важность создания мобильного приложения для отслеживания на карте транспортных средств строительной компании в режиме реального времени.

Ключевые слова: отслеживание на карте, трекер, мониторинг транспорта, *GPS*, геолокация.

Введение

Процесс отслеживания строительной техники в различных организациях зачастую требует определенных ресурсов. Как минимум, нужен специально обученный человек, который лично выполняет эту работу, либо привлекать платные услуги операторов спутникового мониторинга, что будет отражаться на бюджете компании [1].

Такое решение требует значительного количества времени и денежных ресурсов, поэтому создание приложения для отслеживания строительной техники обещает значительные экономические и временные выгоды для строительной компании, поскольку позволит оптимизировать управление ресурсами и сократить издержки.

Результаты и обсуждение

Вышеперечисленные затраты требуют разработки приложения, которое позволит человеку, следящему за строительной техникой, не тратить много времени на личный контроль каждой единицы техники. Благодаря этому приложению, которое все водители строительной техники будут заранее скачивать, можно будет отслеживать их местоположение в режиме реального времени.

Ожидаемый графический интерфейс приложения представлен на рисунке 1.

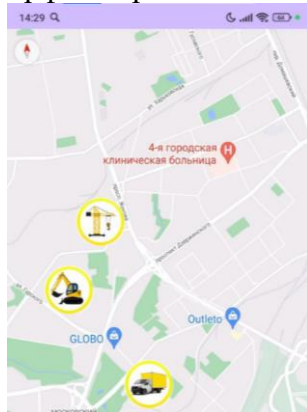


Рис 1. Ожидаемый графический интерфейс приложения

Схема архитектуры приложения для отслеживания строительной техники представлена на рисунке 2.

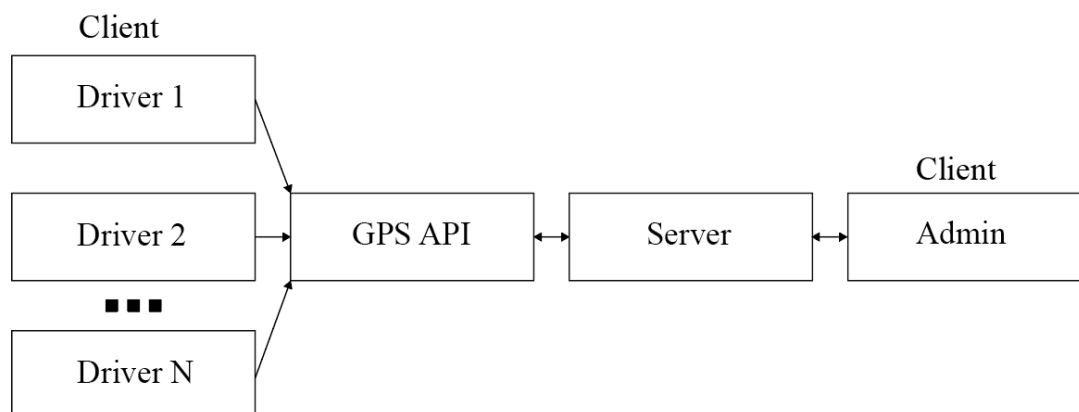


Рис 2. Схема архитектуры приложения для отслеживания строительной техники

Архитектура приложения для отслеживания строительной техники состоит из нескольких частей:

- Client – основная часть приложения с пользовательским интерфейсом в виде карты и логикой отправки и получения данных;
- GPS API – предоставляет метод взаимодействия API карт Google или Yandex [2] для получения информации в виде координат, отправляющих и получающих клиентом;
- Server – представляет собой серверную часть приложения, которая будет взаимодействовать с клиентом Admin, где хранится информация о пользователях их координаты.

Разработка приложение будет осуществляться в интегрированной среде разработки Android Studio, используя язык программирования Java. Android Studio является удобной средой разработки мобильных приложений, являясь по сути ответвлением от среды IntelliJ Idea нацеленным на разработку Android приложений [3]. Язык Java был выбран, т.к. именно он является основным языком написания приложений под Android устройства.

Заключение

Таким образом, приложение для отслеживания строительной техники позволит строительным компаниям сэкономить ресурсы и облегчить работу диспетчера отслеживания строительной техники.

Литература

1. GPS/ГЛОНАСС мониторинг транспорта и мобильных сотрудников в Беларуси – Электрон. данные. – Режим доступа: <https://gps-monitoring.wialon.by/> – Дата доступа: 20.02.2024.
2. API Яндекс Карты – Электрон. данные. – Режим доступа: <https://yandex.ru/maps-api/> – Дата доступа: 19.02.2024.
3. Знакомство с *Android Studio* – Электрон, данные. – Режим доступа: <https://developer.android.com/studio/intro> – Дата доступа: 10.02.2024.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕКУРРЕНТНОЙ НЕЙРОННОЙ СЕТИ ДЛЯ КРАТКОСРОЧНОГО ПРОГНОЗИРОВАНИЯ ПОВЕДЕНИЯ ЦЕН НА КРИПТОВАЛЮТНОЙ БИРЖЕ

Ястребов А.А. (магистрант гр. МАГ40-21)

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

Научный руководитель – **О. Д. Асенчик**
(к.ф.-м.н., доцент ГГТУ им. П.О.Сухого)

Аннотация: данная работа посвящена методике применения рекуррентной нейронной сети *LSTM* для краткосрочного прогнозирования цен криптовалютных пар, в том числе