

2 Пролиско, Е. Е. Высокопроизводительный вид городского пассажирского транспорта на базе современных информационных технологий / Е. Е. Пролиско, В. Н. Шуть // Актуальные направления научных исследований XXI века: теория и практика: материалы математической международной заочной научно-практич. конф., Воронеж, 2016 г. – Воронеж: ВГЛУ, 2016. – Т. 4, № 5. – Ч. 3. – С. 336–341.

3 Пролиско, Е. Е. Роботизированный городской транспорт каскетно-конвейерной перевозки пассажиров / Е. Е. Пролиско, В. Н. Шуть // Развитие информатизации и государственной системы научно-технической информации: материалы XV Международной конференции, Минск, 17 ноября 2016. – С. 86–91.

А. О. Федосенко, Е. В. Комракова
(ГГТУ им. П. О. Сухого, Гомель)

РАЗРАБОТКА ANDROID-ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ СЕТИ КОФЕЕН «КОФЕТОСТ»

Во все современные структуры и организации интегрированы системы программного обеспечения. Организации общественного питания не исключение, поэтому внедрение программного обеспечения для ведения статистических данных, является обязательно основой современного успешного бизнеса. Это позволяет производить анализ покупательной способности потребителя и быстрее реагировать на изменения рынка.

Android – это операционная система основанная на ядрах *Linux* и собственной реализации виртуальной машины *Java* от *Google*. Данная платформа используется на большинстве мобильных устройств, планшетов, электронных книг и так далее. Для разработки приложения была использована среда *Android Studio*.

Итоговый проект имеет вид приложения, которое позволяет получать данных о покупках конечного пользователя. В приложении предусмотрена авторизация, на основе карточки покупателя с личным номером. На основе базы данных пользователей из расходов, наиболее покупаемых товаров, приложение позволяет корректировать систему скидок, а именно предлагает менее активным клиентам дополнительные наборы скидок, а максимально активных награждает но-

выми системами бонусов. Для удобства так же представлено меню заведения, что значительно сокращает живые очереди.

С помощью *Android Studio* реализован современный пользовательский интерфейс. Один из основополагающих элементов такого интерфейса – это жизненный цикл *Activity*. Важно понимать, что *Activity* имеет жизненный цикл, то есть он может находиться в одном из различных состояний, в зависимости от действий пользователя и процессов внутри приложения.

Основная цель данного приложения – это удобство пользователя в ведение собственных расходов и слежение за системой бонусов и скидок.

А. П. Хаменя

(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ФЭНТЕЗИЙНО-ФАНТАСТИЧЕСКОГО ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

В наше время создавать что-то по-настоящему новое достаточно трудно, ведь чрезвычайно много вещей было придумано до нас, поэтому сегодня творением можно назвать комбинирование уже существующего с последующим добавлением чего-то своего. На этом принципе основано разработанное нами игровое приложение.

Отметим, что в дальнейшем планируется создание целой серии игр в фэнтезийно-фантастическом жанре, описывающих весьма растянутую во времени историю от лица многих персонажей, которые в зависимости от действий игрока смогут даже встретить друг друга в тот или иной момент повествования. Собранные вместе, все игры серии должны будут создать цельное понимание игровой вселенной. Всего в серии планируется шесть частей: «Воля короля», «Гнев гнезда», «Торговый альянс», «Чёрная королева», «Железное сердце», «Падение трона». На данный момент разработана первая часть игровой серии. В «Воле короля» за основу мира взята вселенная игры «Darksouls», созданная компанией BandaiNamco. В этой части рассказана история короля тёмных эльфов, которого вероломно лишили жизни его светлые сородичи и которому был дан второй шанс: ожить, вернуться в свой мир и освободить свой народ от захватчиков. Время прохождения первой части серии должно составить 15–20 часов.