

Процесс передачи сообщений от внешней системы к внутренней является обратным процессом трансформации данных.

Такой подход был придуман для удобной поддержки систем, поддерживающих ОТА стандарты, а также для быстрого поиска причины ошибки и ее устранения для систем, не поддерживающих ОТА стандарты.

А.В. Антюшеня (УО «ГГТУ им. П.О. Сухого», Гомель)
Науч. рук. **Т.В. Тихоненко**, канд. физ.-мат. наук, доцент

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО КОНТРОЛЯ «ВИКТОРИНА ПО ИНФОРМАТИКЕ»

Сегодня в мире очень популярны различные опросы, и особенно они популярны в Интернете. С помощью опросов, в частности, можно получить сведения о том, как глубоко познания в области информационных технологий. Это можно использовать для того, чтобы организовать игру.

Викторина по «Информатике» по сути, является аналогом известной российской командной развлекательной телеигры «Сто к одному», где участие принимают две команды по пять человек, и каждая из них пытается угадать наиболее распространённые ответы на риторические вопросы, данные людьми с улиц в результате опроса. Единственное отличие данной игры состоит в том, что все задаваемые вопросы относятся тем либо иным образом к информатике. Данное приложение является необходимой частью игры – это так называемый игровой контроль, то есть это среда, позволяющая организовать весь процесс, используя доступные средства (необходим лишь компьютер, проектор и акустическая система).

Существует лишь один аналог данного приложения. По сравнению с ним, аналог имеет более красивую графику, однако он имеет несколько недостатков: неудобное управление, неполадки при выводе звука, возможные ошибки при работе. Напротив, разработанное приложение работает более стабильно и надёжно, совместимо с современными системами, реализовано более удобное управление. Из-за использования консольного режима графика выглядит несколько устаревшей.

Приложение является электронным вариантом табло, где отображаются шесть самых популярных вариантов ответов на вопросы (изначально скрытых) и шесть индикаторов промаха (неверного ответа). В большой игре табло содержит пять строк, содержащих по две названных игроками версии и количество людей, ответивших так же. Управление элементами табло осуществляется с помощью клавиатуры, где

каждая клавиша отвечает за определенное действие (открыть строку, зажечь индикатор, приплюсовать команде очки, и т. д.). Ответы на вопросы задаются в специальном конфигурационном файле, при этом ответы на первые раунды вводятся заранее, а в большой игре – после того, как игрок ответил на вопросы. В приложении встроены функции защиты от нештатных ситуаций.

Игра оптимально подходит для проведения тематических учебно-развлекательных мероприятий. Благодаря проведению таких мероприятий люди могут увеличить свои познания в области информационных технологий.

Е.А. Апанасенко (УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)
Науч. рук. **Е.Е. Пугачёва**, ассистент

ОБОСНОВАНИЕ МОДЕРНИЗАЦИИ ЛОКАЛЬНО-ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ СЕТИ ООО «БАЙСВЕТ»

В нынешнее время в условиях быстрого развития информационно-вычислительной техники, информация выступает как один из важнейших товаров. В основном большинстве успех предпринимательской и коммерческой деятельности связан с хорошо отлаженными информационными системами и ресурсами, работа которых базируется на локальных вычислительных сетях, которые время от времени требуют модернизации.

Модернизация сети ООО «БайСвет» проводится с целью создания надежной, производительной, масштабируемой и удобно управляемой локальной вычислительной сети. Существовавшая ранее сетевая инфраструктура локально-вычислительной сети, в связи с расширением штата и увеличением объемов продаж, перестала обеспечивать требуемого уровня пропускной способности и надежности и не обладает достаточным набором средств для управления и мониторинга сети, поэтому было решено провести обследование существующей корпоративной сети и разработать проект ее модернизации.

В проект модернизации будет входить замена существующего оборудования на более надежное, прокладка новой кабельной системы и установка современного программного обеспечения.

Преимущества, получаемые при сетевом объединении персональных компьютеров в виде внутрипроизводственной вычислительной сети: разделение ресурсов, разделение данных, разделение программных средств, многопользовательский режим.