

качественного игрового приложения, суть которого заключается в обучении пользователя, имитируя учебную деятельность

Выводы. Таким образом, проанализировав представленные данные, исходя из современного уровня развития технологий и программных средств, можно сделать вывод о эффективности и перспективности использования игровых приложений не только в качестве проведения досуга, но и в учебной деятельности, образовании и множество других различных областях деятельности человека. Наиболее удобными и комфортными игровыми приложения являются компьютерные, так как почти в каждом доме имеется персональный компьютер и ноутбук. Исходя из этого можно также сделать вывод, что игровые приложения можно использовать в любых сферах, вплоть до рамок обучающего процесса.

Литература

1. Джесси Шелл, Геймдизайн [Как создать игру, в которую будут играть все, 568 с., издание 2019 г.

2. Днепров С.А. Педагогические возможности виртуального пространства компьютерной игры. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskie-vozmozhnosti-virtualnogo-prostranstva-kompyuternoy-igry> (дата обращения: 06.05.2022).

3. Видеоигры в учебной программе. URL: <https://dtf.ru/games/189651-videoigry-v-uchebnoy-programme-kak-igry-ispolzuyut-v-obrazovanii> (дата обращения: 06.05.2022).

УДК 004.93.1

КОМПЬЮТЕРНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «ЭКЗАМЕНАЦИОННАЯ ВЕДОМОСТЬ»

Лазько В. О.

Научный руководитель – Сидорик В.В., к.ф.-м.н., доцент

Цель работы – разработать и реализовать приложение для обработки результатов экзаменов.

Приложение предназначается для проведения процесса аттестации студентов и актуально из-за простоты использования, удобного интерфейса и своей многофункциональности. В сравнении с заполнением бумажной ведомости, данное приложение позволяет неоднократно редактировать введенные данные и получать итоги аттестации студентов группы по предмету.

Для решения поставленной задачи была использована среда разработки Netbeans, язык программирования Java и библиотеки AWT, Swing, Mail и Apache poi.

В возможности электронной ведомости также входит редактирование списка студентов группы, создание новой группы и пересоздание уже существующей, добавление предметов и преподавателей, печатать ведомость в файл по установленному шаблону и отправлять файл по электронной почте прямо из приложения.

На следующих рисунках показаны некоторые возможности данного приложения:

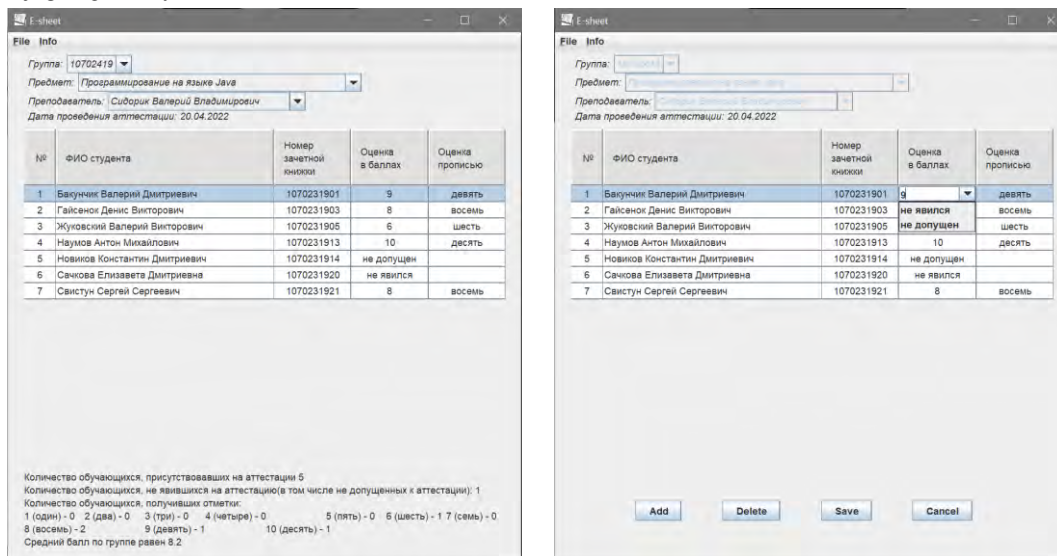


Рис. 1. Режим просмотра заполненной ведомости (слева) и режим редактирования ведомости (справа)

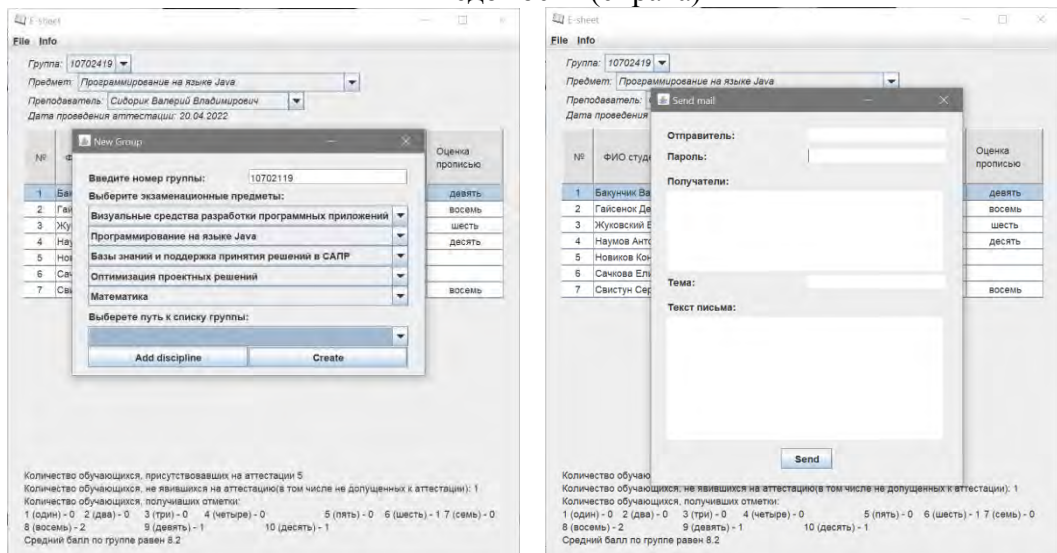


Рис. 2. Создание новой группы с выбором экзаменационных предметов (слева) и форма отправки ведомости по электронной почте (справа)

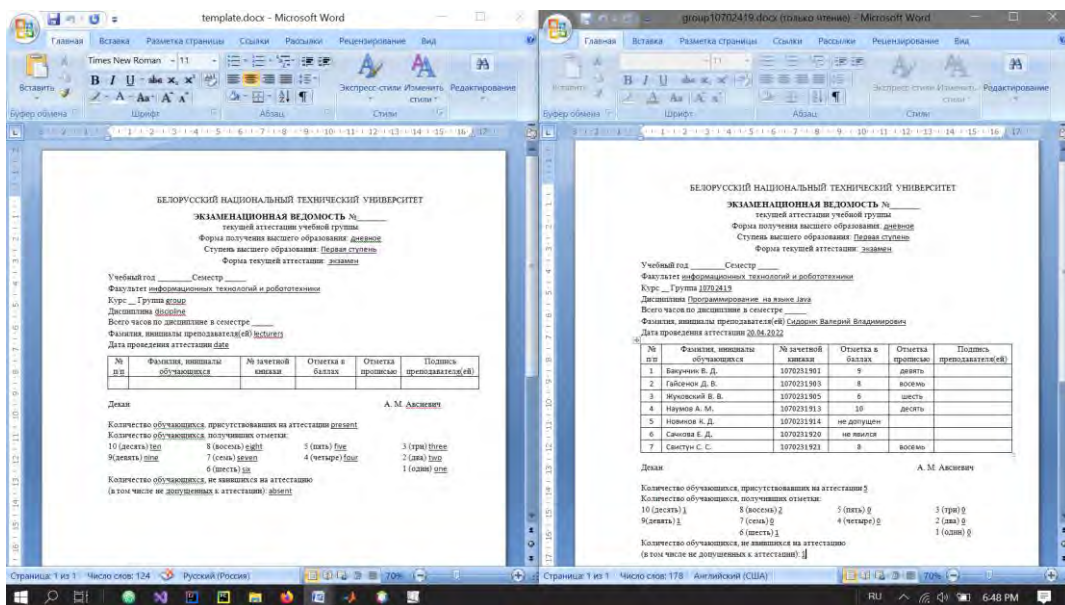


Рис. 3. Печать ведомости в файл по заранее созданному шаблону

Интерфейс приложения позволяет обеспечить комфортную работу пользователя при наличии минимальных представлений и знаний при работе с Windows-приложениями. Данная работа продолжает и развивает цикл работ [1], направленных на информатизацию учебного процесса.

Литература

1. Рудковский, Д.В. Функциональный модуль web-приложения для планирования и учета нагрузки преподавателя [Текст] / Д. В. Рудковский, В. В. Сидорик // Информационные технологии и системы: проблемы, методы, решения : материалы Республиканской научно-технической конференции, секция «Автоматизация процессов и производств», Минск, БНТУ, 22-23 ноября 2018 г. : Минск : БНТУ, 2018. – С.54-55.

УДК 004.421.4

ЭЛЕКТРОННАЯ СИСТЕМА ЗАКАЗА СУВЕНИРНОЙ ПРОДУКЦИИ БНТУ

Навоева А.С.

Научный руководитель – Сидорик В.В., к. физ.-мат. н., доцент

Среди высших учебных заведений распространяется тенденция создания собственной продукции с символикой, в целях рекламного продвижения, что приводит к увеличению процента осведомленности целевой аудитории (абитуриенты и студенты). Реализация и реклама товаров предполагается на базе университета, однако ручной перенос всей информации об обороте