

Данная информационная система компьютерных игр содержит базу данных, которая хранит всю необходимую информацию об играх, и приложение, которое обеспечивает управление и доступ ко всем данным в базе данных.

Для хранения информации компьютерная система использует базу данных под управлением Microsoft SQL Server. В базе данных хранятся необходимые данные, обеспечивающие работоспособность системы.

Клиентская часть обеспечивает взаимодействие графического интерфейса с базой данных, также обеспечивает функциональность системы. Она представляет собой программный продукт, реализованный на языке C#.

Разработанная информационная система обеспечивает возможность добавления, удаления, изменения, сортировки и поиска данных об играх в базе. Программа может работать как в режиме пользователя, так и в режиме администратора.

На рисунке 1 представлено содержание полей главной таблицы базы данных – таблицы об играх. Также база данных содержит таблицы разработчика и фирмы-издателя.

	Имя поля	Тип данных	
▼	№ в каталоге	Текстовый	
	Название игры	Текстовый	
	Жанр	Текстовый	
▼	Код разработчика	Текстовый	
▼	Код издателя	Текстовый	
	Год издания	Дата/время	
	Жестокость	Текстовый	
	Награды	Логический	
	Официальная страница	Текстовый	
	Кибер дисциплина	Логический	
	Сетевая игра	Логический	

Рисунок 1 – Информация об играх, представленных в базе данных

Программное приложение разработано на основе объектно-ориентированного подхода в среде разработки Microsoft Visual Studio 2013 на языке C#. Разработан удобный, интуитивно понятный графический пользовательский интерфейс.

Система, может использоваться в качестве информационного или развлекательного ресурса.

Список использованных источников:

1. Петцольд. Программирование для Microsoft Windows на C#. В 2-х Томах. Том 1: Пер. с англ. – Москва: Русская редакция, 2002. – 624 с.
2. Шулейко, И. Г. Эргономическое проектирование систем «человек – компьютер – среда». Курсовое проектирование: учеб.-метод. Пособие / И.Г. Шулейко. – Минск : БГУИР, 2012.

ПРОГРАММНЫЙ КОМПЛЕКС РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ БЫСТРОГО СЧЕТА

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Колесников К.В.

*Киринович И.Ф., доцент кафедры ИПиЭ,
кандидат физ-мат-наук*

Целью работы является разработка комплекса, развивающего навыки быстрого счета.

ПО включает в себя несколько модулей, формирующих навык быстрого счета по разным направлениям. Пользователь развивает в соответствующих модулях как скоростные параметры решения

задач, так и качественные, для уменьшения количества ошибок. Кроме того, предусмотрен модуль с возможностью решения задач на выносливость, для проверки способности пользователя решать большое количество задач в течении продолжительного отрезка времени, реализована возможность выбрать те задачи, в которых пользователь допустил больше всего ошибок. Для осуществления самоконтроля пользователю доступна для просмотра полная статистика его прогресса в приложении. Отличительной особенностью приложения является настраиваемая программа обучения на каждый день. Пользователь сможет сам настроить необходимый ему уровень интенсивности обучения и улучшать свои навыки в удобном ему темпе. Разработанная программа предлагает пользователю альтернативные способы решения задач, которые он сможет опробовать на практике и выставить данному способу оценку эффективности. Информация мониторинга используется для сбора статистики, которая в свою очередь поспособствует дальнейшему улучшению программы обучения.

Приложение создано при помощи продукта компании Microsoft под названием Visual Studio. Данная среда разработки позволяет разрабатывать как приложения с консольным интерфейсом, так и с интерфейсом графическим, в том числе использующие технологию Windows Forms.

Приложение разработано на языке программирования C#, который разрабатывался как язык для приложений платформы Microsoft .Net Framework. Одно из крупнейших преимуществ языка заключается в простом и понятном синтаксисе, что в свою очередь обуславливает достаточно низкий порог вхождения. Кроме того, C# является одним из самых востребованных языков на рынке труда, что так же является одним из его преимуществ. Так же стоит упомянуть, что ASP.NET 5 теперь полностью является open-source фреймворком и обладает полноценной кроссплатформенностью, что позволит в будущем перенести приложение на другие платформы.

В ходе работы реализован программный комплекс развития навыков быстрого счета, который помогает пользователям улучшать их текущие навыки, и уменьшает время, за которое пользователь проводит вычисления в реальной жизни.

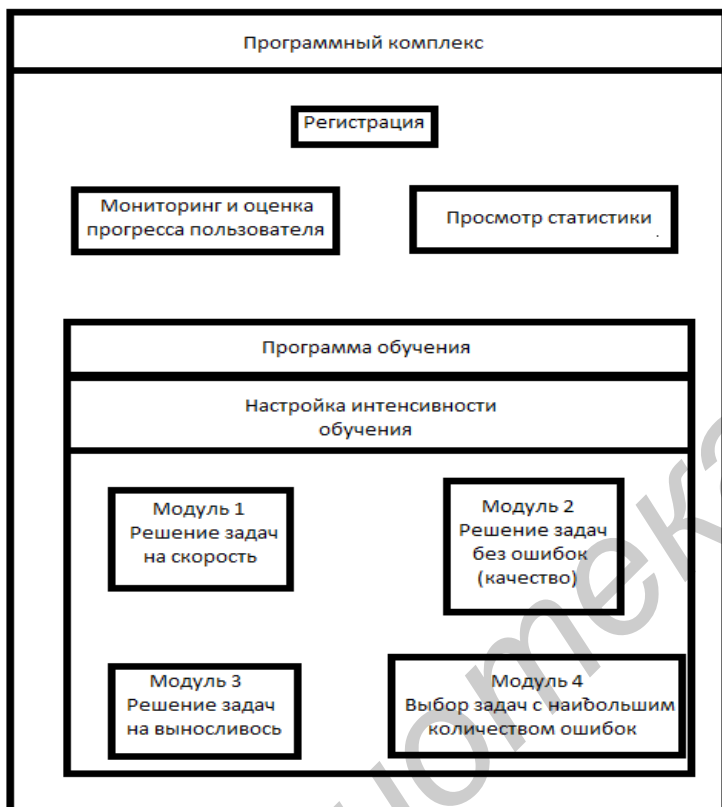


Рис. 1 – Структурная схема

программы

Список использованных источников:

1. Петцольд. Программирование для Microsoft Windows на C#. В 2-х Томах. Том 1: Пер. с англ. – Москва: Русская редакция, 2002. — 624 с.
2. Фримен А., Сандерсон С. ASP.NET MVC 4 Framework с примерами на C# 5.0 для профессионалов – Москва: Вильям, 2015.

ИНТЕРНЕТ-БРАУЗЕР

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Корзун Т. С.

*Яшин К. Д. – зав. кафедры ИПиЭ,
кандидат техн. наук, доцент*

Программа разработана с использованием кроссплатформенной библиотеки языка C++ WXWidgets. Данный браузер использует программное ядро браузера Internet Explorer 7, Trident.