

сплошным текстом. Испытуемый должен, последовательно просматривая буквенные строки, обнаружить скрытые в них слова и выделить их.

Программа реализована таким образом, что на экране испытуемому предъявляется 10 сплошных строчек по 54 буквы в каждой строке, среди которых в случайном порядке размещены 24 существительных в именительном падеже единственного числа. Степень сложности слов разная, т.е. могут состоять из любого количества букв. При выполнении эксперимента испытуемому необходимо внимательно просмотреть строку за строкой, обнаружить слова, выделить их, начиная с первой и кончая последней буквой, и нажать кнопку «Выбрать». Эксперимент заканчивается после просмотра всех строк корректурной пробы.

Программа регистрирует время выполнения эксперимента с момента нажатия кнопки «Начать» до момента нажатия «Завершить». Затем на экране появляются результаты выполнения эксперимента в виде таблицы, в которой отображены правильные и ошибочные ответы, а также подсчитаны характеристики избирательности внимания.

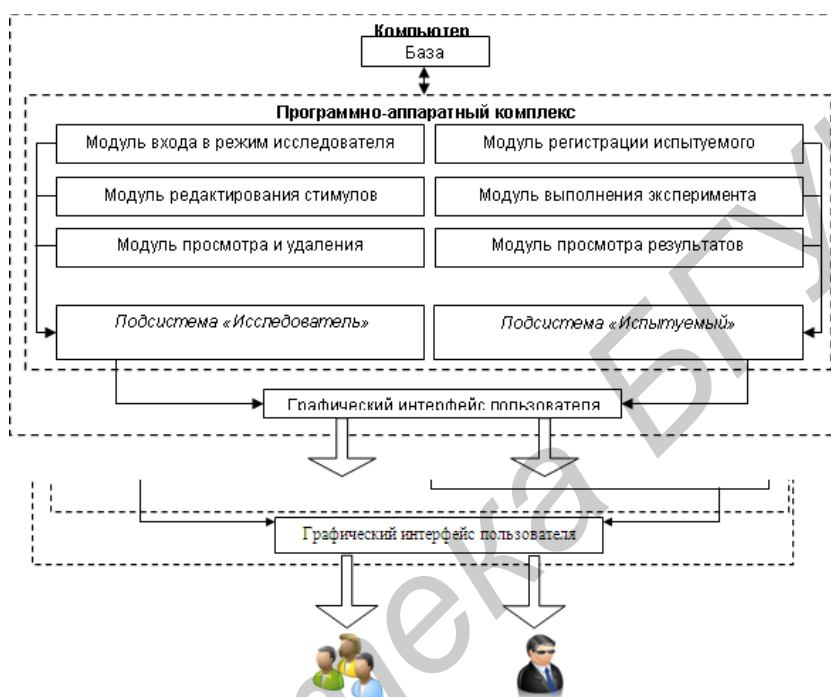


Рисунок 1 – Структурная схема системы

Таким образом, программный комплекс, реализованный с помощью среды разработки программного обеспечения Microsoft Visual Studio 2013 на языке C#, может использоваться как в исследовательских целях для исследования избирательности внимания, так и в образовательных в качестве выполнения студентами лабораторной работы по дисциплине «Психология восприятия и переработки информации».

Список использованных источников:

1. Шупейко, И.Г. Психология восприятия и переработки информации: лабораторный практикум / И. Г. Шупейко. – Минск: БГУИР, 2008. – 79 с.
2. Шупейко, И. Г. Психология восприятия и переработки информации: учебно-методическое пособие к практическим видам занятий / И. Г. Шупейко. – Минск: БГУИР, 2009. – 89 с.

## ИНФОРМАЦИОННО-ПОИСКОВАЯ СИСТЕМА ПУТЕШЕСТВИЙ: ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ

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

Нагорный В.В.

Розум Г.А. – магистр техники и технологии,  
ассист. кафедры ИПиЭ

Целью является разработка программного модуля, автоматизирующего работу туристического агентства. Программный модуль реализуется в виде веб-приложения и предоставляет собой сайт, с возможностью поиска путевки на отдых по параметрам пользователя. Также реализована возможность

просмотра краткого описания городов, реализованы подбор стоимости тура, хранение и добавление туров по различным местам и городам.

Система представляет собой код на языке разметки гипертекста HTML с использованием CSS. Определенные элементы системы выполнены с использованием модулей JavaScript. Для каждой страницы создан свой шаблон, к которому подключены определенные функции. Для бэк-энда использовался язык PHP и база данных MySQL. Для фронт-энда использовались HTML, JavaScript, CSS.



Рисунок 1 – Главное меню сайта

Главной целью для разработки сайта явилась идея о возможности улучшения рабочего автоматизированного процесса заказа билетов на отдых с описанием городов. Веб-сервис реализует возможность удобного просмотра, поиска, выбора, подсчета суммы путевок.

Список использованных источников:

1. Робин Никсон Learning PHP, MySQL & JavaScript: With JQuery, CSS & HTML5.
2. Джон Дакетт HTML & CSS: Design and Build Web Sites.
3. Лиа Бэру CSS Secrets: Better Solutions to Everyday Web Design Problems.

## ИССЛЕДОВАНИЕ ЗАВИСИМОСТИ СЛОЖНОЙ МОТОРНО-ДВИГАТЕЛЬНОЙ РЕАКЦИИ ОТ ВОДИТЕЛЬСКОГО СТАЖА

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

*Иваницкий В. В., Недвецкий Н. И.*

*Розум Г.А. – магистр техники и технологии,  
ассист. кафедры ИПиЭ*

Реакция – выполнение двигательного акта в ответ на какой-либо раздражитель, воспринятый органами чувств. Различают простую и сложную реакции. Если простая реакция связана с ожиданием водителя сигнала, следовательно, характер ее однозначный и время ее имеет наименьшее значение, то сложная связана с выбором решений из ряда возможных. Хороший водитель понимает, что в экстренных случаях надо действовать всегда точно и наверняка, поэтому он старается в аварийных ситуациях как можно полнее оценить обстановку и быстрее выбрать в ней оптимальный вариант действия. Он знает, что если в обычных условиях еще допустимо ошибаться, а потом исправлять и корректировать свои действия, то в аварийной ситуации нет времени для исправления ошибок. Плохой же водитель в аварийной ситуации спешит что-то