

## ПРОГРАММНЫЙ ИМИТАТОР ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ЧЕЛОВЕКА

Васильев А. Д.

Белорусская государственная академия связи  
г. Минск, Республика Беларусь

Скудняков Ю.А. – канд. техн. наук, доцент

**Аннотация.** В данной работе рассматриваются возможности программ-автокликеров для имитации деятельности человека. Проведен обзор функциональных возможностей программ-автокликеров для имитации деятельности человека.

Для имитации деятельности человека на разных устройствах используются программы-автокликеры (далее – автокликеры) [1]. В целом программы автоматизации особенно популярны в XXI веке, поскольку время – это самый ценный ресурс. Автокликеры, в частности, созданы для автоматизации задач, которые не требовательны к логике, то есть не требуют решения логической задачи, но значительно экономит время пользователя. Автокликер – это программа, которая позволяет автоматизировать рутинные действия на различных устройствах, получить преимущество в онлайн играх, а также автоматически решать отдельные офисные задачи. Под автокликером чаще всего понимают специальное приложение для персонального компьютера (далее – ПК), которое способно вместо пользователя водить указатель мышки по экрану и нажимать кнопки манипулятора там, где это нужно. Такие приложения чаще всего применяются в различных онлайн играх, где игровой процесс предполагает многократное повторение одних и тех же действий.

Функционал автокликеров определяется используемыми платформой и приложением. Основными их возможностями являются:

- запись и воспроизведение записанного скрипта;
- эмуляция мыши и клавиатуры;
- возможность ограничить рабочую область;
- работа в отдельном окне, что позволяет использовать автокликер как фоновый процесс;
- редактирование скрипта в обычном текстовом редакторе;
- возможность зациклить воспроизведение скрипта.

Главное преимущество автокликеров – экономия времени – достигается не только за счет автоматизации ежедневных рутинных задач, но и построением сложных логических цепочек.

Изначально автокликеры разрабатывались для упрощения игрового процесса в компьютерных играх, однако сегодня они предназначены не только для этих целей. Программы - автокликеры могут использоваться для любых задач, где требуется повторение одного и того же действия. Следует отметить простоту использования автокликеров. В большинстве приложений встроен интуитивно понятный интерфейс, а также прилагается мануал или текстовая инструкция. Для установления автокликера на ПК прежде всего необходимо определиться с задачей, которую программа будет выполнять. Нет смысла устанавливать тяжелое приложение с точки зрения функционала и (или) потребления ресурсов ПК. После выбора программного обеспечения необходимо скачать автокликер онлайн с официального сайта, запустить его, а затем следовать инструкции. Автокликер на Андроид устанавливается еще проще. Для этого достаточно перейти в магазин приложений, а затем найти подходящий. В описании обычно указано, для каких задач приложение предназначено, а также, какие возможности в нем присутствуют.

Каждое приложение предназначено для своих целей, соответственно, универсальной инструкции выбора и использования нет. Вместе с тем можно выделить две основные задачи:

- запись и воспроизведение скрипта – используется для автоматизации задач, он позволяет в точности записать действия пользователя, а затем также их повторить.
- многократное нажатие на определенную кнопку. Здесь все еще проще, необходимо задать кнопку, которую будет нажимать автокликер, а затем указать количество нажатий в секунду.

Таким образом, можно подвести итог, что программы-автокликеры очень полезны для экономии времени на однотипные действия, просты в использовании, экономят физический ресурс компьютерных мышей и клавиатуры. Для установки автокликера не требуется очень мощное оборудование.

Рассмотренные возможности программ-автокликеров позволяют сформулировать вывод о целесообразности их в имитации деятельности человека.

### Список используемых источников:

1. Автокликер для клавиатуры, мыши и смартфона [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://fucos.ru/other/avtokliker>.