

выбраны необходимые инструменты, а также . Рассматриваемая система за счет применения в своей основе открытой архитектуры предоставляет возможность расширения функционала при необходимости.

Список использованных источников:

1. Джонсон М. Харт Системное программирование в среде Windows
2. Алексей Федорчук Введение в POSIX'изм
3. Шилдт Герберт. С# 4.0. Полное руководство. «И.Д. Вильямс», 2011

ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦИИ АДМИНИСТРИРОВАНИЯ WINDOWS

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

Корунос П. С.

Шлыкова Т. Ю. – доцент, к. психол. н.

Целью работы является разработка приложения для автоматизации процессов администрирования: управление операционными системами, программным обеспечением, папками и файлами, устройствами печати, межсетевыми воздействиями, системой безопасности и т.д.

Основными функциями приложения является хранение и запуск сценариев (скриптов) — кратких описаний действий, выполняемых системой. Сценарий — это программа, имеющая дело с готовыми программными компонентами. Данные сценарии создаются на особых языках программирования (языки сценариев). Главная цель при проектировании данного приложения является оптимизация процесса администрирования.

Скрипты упрощают выполнение и позволяют сократить время затрачиваемое на операции по администрированию рабочей станции, особенно это актуально для системных администраторов в обязанности которых входит обслуживание множества рабочих станций на предприятии.

Приложение разработано на платформе NET. Framework 4.0 с использованием языка программирования C#, для построения пользовательского интерфейса используется система WPF (Windows Presentation Foundation). С помощью WPF можно создавать широкий спектр как автономных, так и размещенных в браузере приложений.

В базу данных приложения занесен набор готовых для использования сценариев, для решения наиболее типовых задач. Пользователь в любой момент может внести изменения в уже имеющиеся сценарии, добавить новые, удалить ненужные. Существующие скрипты разбиты по категориям для удобства навигации.

Ниже представлен алгоритм работы пользователя со скриптами имеющимися в программе.

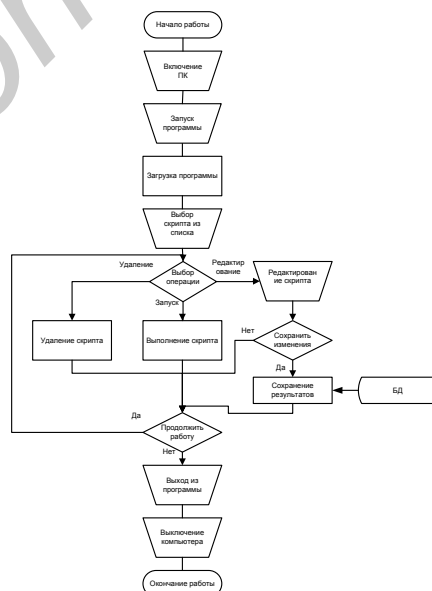


Рисунок 1 – Алгоритм работы пользователя со скриптами

При разработке данного приложения проведено эргономическое проектирование пользовательского интерфейса с целью создания комфортных условий для работы.

Список использованных источников:

1. Троелсен, Эндрю. Язык программирования C# 2010 и платформа .NET 4/ Эндрю Троелсен – Вильямс, 2011. –

1392с.

- Шупейко, И. Г. Теория и практика инженерно-психологического проектирования и экспертизы: учебно-методическое пособие к практическим видам занятий / И. Г. Шупейко. – Минск: БГУИР, 2009. – 126 с.

ВЕБ-САЙТ: ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ГОРНЫХ МАРШРУТОВ

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

Кравцов А.А.

Черемисинов Д.И. – доцент, к.т.н.

Целью работы является объединение описаний альпинистских маршрутов на одном онлайн ресурсе с удобным для этого функционалом. так как существующие на данный момент описания носят очень разрозненный характер

В данной работе создан онлайн энциклопедия горных альпинистских категориных маршрутов. Разработанный веб-сайт предполагает объединить их описания в одном месте. Предполагается навигация по горным районам, в каждом районе навигация по альплагерям и стоянкам. Для каждого пика в свою очередь набор описаний маршрутов на него восхождения, отсортированные в соответствии с категорией. Маршруты восхождений (подъемы на вершины) делятся в порядке возрастающей сложности на категории — от 1-й до 6-й. Категории от 2-й до 6-й включительно подразделяются на две подкатегории — А и Б. Сопоставляются с действующей Единой Всероссийской Спортивной Классификацией (Альпинизм, разрядные требования).



Рис. 1 – Символы УИАА

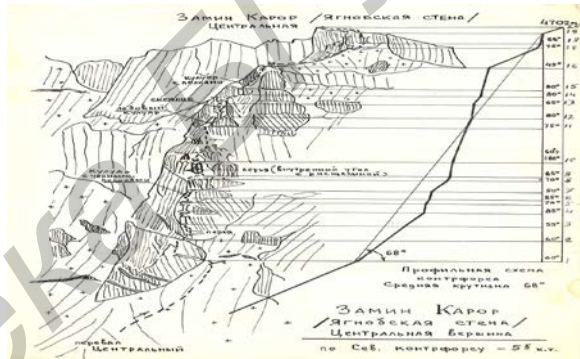


Рис. 2 – Типичная схема маршрута

Реализованы интерфейсы для различных форм описания маршрута: схема маршрута в символах УИАА (рис. 1) для разрядников и значкистов, типичная схема (рис. 2). При составлении схемы маршрут разбивается на отдельные участки, протяженность которых выбирают исходя из логики маршрута - от нескольких метров на сверхсложных скалах до нескольких сотен метров на снежных плато или осыпях. Участки лежат между точками, которые обозначаются R0 – Rn.

Реализован удобный функционал, для задавания и описания контрольных точек, так же для описания самих участков. Так же планируется возможность комментирования и обсуждения пользователями маршрутов, конкретных его участков, альплагерей. Пользователь может оформить заявку администрации на внесение изменений и корректировок в тот или иной маршрут. Администрация, после тщательной проверки, должна их внести. Так же предполагается система рейтинга как маршрутов, так и пользователей. Можно оценивать как сам маршрут, так и его описание по шкале от 1 до 10.

Для создания использовался язык программирования Ruby и фреймворк Rails. Ruby On Rails – одно из наиболее гибких и подходящих для данных целей решений.

Таким образом, была разработана энциклопедия горных маршрутов, что позволит централизованно вносить корректировки и изменения в них.

Список использованных источников:

- Захаров П.П. Степенко Т.В. Школа альпинизма. - Москва, 1989. – 463 с.
- http://railstutorial.ru/chapters/4_0/beginning

ВЗАИМОСВЯЗЬ МЕЖЛИЧНОСТНЫХ ВЗАИМОДЕЙСТВИЙ И УПРАВЛЕНЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ

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