

Localfileinclude. Тип уязвимости, которая позволяет злоумышленнику использовать локальный файл на серверной стороне, через скрипт на веб-сервере. Уязвимость существует из-за использования вводимых данных без надлежащей проверки.

Защита от LFI: фильтрация параметров, передающих данных, фильтрация или экранирование нулевого байта (%00), проверка валидности запросов, серверного пути. В PHP использование суперглобального массива \$_SERVER.

УДК004.94

Студ. А.Ч. Кобзик, Н.И. Козак
Науч. рук. асс. С.А. Осоко
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

ПАКЕТЫ ИНСТРУМЕНТОВ ОТ NVIDIA ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГР ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

NVIDIA представила два мощных пакета инструментов разработчиков (SDK): NVIDIA GameWorks™ VR и NVIDIA DesignWorks™ VR.

В связке с графическими процессорами GeForce® и Quadro® эти пакеты предоставляют разработчикам эффективные инструменты для создания замечательных виртуальных миров, которые позволяют повысить производительность ПО, сократить задержки, улучшить аппаратную совместимость и ускорить трансляцию видео 360°.

Оба пакета содержат полноценный набор API и библиотек для производителей шлемов и разработчиков приложений, включая новую технологию NVIDIA Multi-ResShading². Впервые публично представленная технология Multi-ResShading – это инновационный метод рендеринга, который повышает производительность решения до 50% без ущерба качеству изображения.

Чтобы помочь усовершенствовать игровой процесс в виртуальной реальности, был создан пакет инструментов «GameWorks VR», который помогает разработчикам игр и гарнитур виртуальной реальности повысить производительность, сократить задержки и улучшить совместимость. GameWorks VR включает следующие технологии:

- Multi-Res Shading;
- Context Priority;
- VR SLI;
- DirectMode;
- FrontBuffer (бафэ) Rendering.

Пакет DesignWorks дает возможность разработчикам приложений применять физически корректный рендеринг (PBR) и физически корректные материалы, что является фундаментом визуализации моделей с фотореалистичным качеством.

Физически корректный рендеринг уже используется в фильмах и играх, там, где нужно, чтобы сцена или модель смотрелись хорошо. При этом точность воспроизведения модели в индустрии развлечений бывает менее важна, чем ее внешний вид.

Пакет построен на базе пакета GameWorks VR SDK и включает следующие инструменты:

- WarpandBlend;
- Synchronization;
- GPU Affinity;
- DirectforVideo.

УДК 004.738.52

Студ. Д.А. Кузнецова
Науч. рук. асс. С.А. Осоко
(кафедра информатики и веб-дизайна, БГТУ)

НАЗНАЧЕНИЕ CMS И ПОПУЛЯРНЫЕ СИСТЕМЫ

CMS (Content Management System) – это программное обеспечение, позволяющее управлять контентом сайта: создавать и публиковать записи, размещать виджеты, менять дизайн, редактировать различные элементы, добавлять функционал и т. д. [1].

Основные функции CMS[1]:

- предоставление инструментов для создания содержимого, организация совместной работы над содержимым;
- управление содержимым: хранение, контроль версий, соблюдение режима доступа, управление потоком документов;
- публикация содержимого и представление информации в виде, удобном для навигации и поиска.

В системе управления содержимым могут находиться самые различные данные: текст, графика, база данных и т. д. Контроль версий является одной из важных возможностей, при работе группы лиц.

Популярными системами CMS являются:

- *WordPress*. Система является одной из самых популярных, с высокой юзабилити и бесплатная. Обладает широким выбором виджетов, плагинов для галерей. Часто используется для блогов и новостных порталов, отличается простой административной панелью, освоить которую по силам даже новичку. Лучший вариант для тех,