

- управление множествами источниками дохода и категориями;
- наглядное представление статистики расходов и доходов средств, группировка их по категориям;
- установление лимитов трат по заданным категориям;
- реализация простого и удобного интерфейса приложения.

При разработке использованы следующие технологии: язык программирования C#, платформа ASP.NETCore, фреймворк Angular, СУБД MicrosoftSQLServer.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Документация ASP .NET Core [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core/?view=aspnetcore-5.0> – Дата доступа: 28.03.2023
2. Документация фреймворка Angular [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://angular.io/docs/> – Дата доступа: 02.04.2023
3. Документация СУБД MicrosoftSQLServer[Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://learn.microsoft.com/en-us/sql/sql-server/> – Дата доступа: 04.04.2023

УДК 004.4

Студ. В.А. Апанасевич

Науч. рук. ассист. О.Л. Панченко  
(Кафедра программной инженерии, БГТУ)

## ПЛАТФОРМА ДЛЯ ПОКУПКИ И ПРОДАЖИ ЦИФРОВЫХ ТОВАРОВ

Цель разработки проекта – создание сервиса, позволяющего пользователям покупать и продавать различные цифровые товары.

Главная задача приложения состоит в том, чтобы позволить клиентам делать покупки в любое время с помощью интернета. Это удобно для покупателей, так как он может отсортировать товары по различным категориям и не пользоваться множеством различных магазинов, а делать все покупки на нашей платформе. Также веб-приложение должно помочь владельцу бизнеса повысить узнаваемость своего бренда, а также улучшить общее впечатление от магазина.

Веб-приложение разрабатывается с помощью программной платформы ASP.NetCore и языка программирования C# для серверной части, а также библиотеки Reactи языка программирования javascript для клиентской части.

В ходе разработки получилось готовое web-приложение, которое решает следующие задачи:

– для администратора: добавление товаров, изменение товаров, удаление товаров, просмотр истории покупок, блокировка и удаление пользователей, товаров, магазинов;

– для пользователя: просмотр товаров, сортировка товаров по разным критериям, поиск товаров по названию, создание магазина, просмотр информации о выбранном товаре, изменение информации в кабинете пользователя.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Общая информация об веб-приложении [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_application/](https://en.wikipedia.org/wiki/Web_application/) Дата доступа: 13.04.2023.

2. Документация по ASP.NETcore [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://learn.microsoft.com/ru-ru/aspnet/core/?view=aspnetcore-7.0> / Дата доступа: 13.04.2023.

3. Документация по React [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.reactjs.org/> Дата доступа: 17.04.2023.

4. Руководство по JavaScript. Основные понятия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://developer.mozilla.org/ru/docs/Web/JavaScript> Дата доступа: 02.04.2023.

УДК 004.4

Студ. М.В. Малиновский  
Науч. рук. ассист. О.Л. Панченко  
(Кафедра программной инженерии, БГТУ)

## **МОБИЛЬНОЕ ИГРОВОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ "ГОЛОВОЛОМКИ ДЛЯ ДЕТЕЙ"**

В настоящее время использование мобильных устройств широко распространено в различных областях нашей жизни, в том числе и в сфере образования и развития детей. Мобильные игры, в свою очередь, стали неотъемлемой частью культуры детей и молодежи, представляя собой эффективный способ развлечения и обучения. В данном контексте создание мобильного игры является актуальным и перспективным направлением развития.

Одной из главных целей приложения является помощь в развитии критического мышления, логического мышления, памяти, внимания и математических навыков детей. Существует множество исследований, подтверждающих, что игры на мобильных устройствах могут быть эффективным инструментом в обучении и развитии ребенка. Более того, игры на мобильных устройствах обладают определенными преимуществами перед другими видами игр, такими как доступность, портативность и простота использования.