

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ РАЗРАБОТКИ СТРУКТУРНЫХ СХЕМ

Разработка редактора схем имеет важное практическое значение для современной индустрии программной инженерии и может способствовать улучшению процессов разработки ПО и повышению качества конечных продуктов. Автоматизируя процесс создания схем и облегчая совместную работу, оно позволяет пользователям экономить время и усилия, снижает ошибки и обеспечивает большую точность создаваемых схем. Кроме того, настраиваемые возможности и интерактивные функции повышают универсальность и применимость схем, а расширенные инструменты документирования упрощают документирование и обмен информацией. В целом, веб-приложение для разработки структурных схем является незаменимым инструментом для повышения эффективности, точности и коммуникации в современных технических процессах.

Веб-приложение для разработки структурных схем, созданное на базе ASP .NET Core[1], React[2] и PostgreSQL[3], отличается высокими показателями производительности, масштабируемости, удобства использования и надежности. ASP .NET Core предоставляет мощный и эффективный бэкенд, а React позволяет создавать динамичные и интерактивные пользовательские интерфейсы. PostgreSQL обеспечивает надежное и масштабируемое хранилище данных для структурных схем. Такой набор технологий оптимизирован для обработки сложных структурных схем, а также для обеспечения совместной работы нескольких пользователей. Высокая производительность ASP .NET Core гарантирует быстрый и отзывчивый пользовательский опыт, а масштабируемость PostgreSQL позволяет приложению обрабатывать растущие объемы данных и запросов.

Для обмена данных между пользователями используется библиотека SignalR [4], которая позволяет пользователям совместно работать над схемами в режиме реального времени, обмениваться данными о схемах и получать уведомления об изменениях.

ЛИТЕРАТУРА

- 1 ASP .NET Core [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://metanit.com/sharp/aspnet6/1.1.php>
- 2 React [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.legacy.reactjs.org/docs/getting-started.html>
- 3 PostgreSQL [Электронный ресурс] – Режим доступа:

<https://www.postgresql.org/>

4 SignalR [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<https://learn.microsoft.com/ru-ru/aspnet/signalr/overview/getting-started/introduction-to-signalr>

УДК 004.4

Студ. А. А. Жарихин

Науч. рук. ассист. А. В. Харланович

(Кафедра информационных систем и технологий, БГТУ)

ВИДЕОИГРОВОЙ СИМУЛЯТОР МАГАЗИНА: МОДУЛИ КАССЫ, УБОРКИ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТЕЛЛАЖЕЙ

Видеоигровой симулятор магазина представляет собой увлекательную и образовательную игру, которая позволяет игрокам погрузиться в виртуальный мир работы в розничной торговле, развивая навыки управления бизнесом, клиентского обслуживания и маркетинга, а также повышая понимание процессов и стратегий, применяемых в реальных магазинах.

Для создания видеоигрового симулятора был использован игровой движок Unity [1], который позволяет создавать игры. Для создания моделей использовался Blender [2], это профессиональное свободное и открытое программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга, постобработки и монтажа видео со звуком, компоновки с помощью «узлов», а также создания 2D-анимаций. Язык программирования C# [3], объектно-ориентированный язык программирования общего назначения и Microsoft Visual Studio[4], это лучшая интегрированная среда разработки для создания многофункциональных, привлекательных кроссплатформенных приложений для Windows, Mac, Linux, iOS и Android.

ЛИТЕРАТУРА

1 Unity Documentation [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<https://docs.unity.com>

2 Blender [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<https://www.blender.org>

3 C# [Электронный ресурс] – Режим доступа:
<https://learn.microsoft.com/ru-ru/dotnet/csharp/tour-of-csharp/>

4 Microsoft Visual Studio [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://visualstudio.microsoft.com/ru/vs/>