

тратилось около 1-2 дня.

Список использованных источников

1. M. Çürüýew. Intellectual ulgamlar. Ýokary okuw mekdepleri üçin okuw kitaby.- A.: „Ylym“ neşirýaty, 2014.
2. А.Я. Архангельский. Программирование в Delphi. М., Издательство БИНОМ, 2008.

УДК 681.3:553.98(574.4)

А.А. Овезова, И.Г. Аширов, А. Рахманбердиев, Дж.Б. Гурдова

Международный университет нефти и газа имени Ягшыгельди Какаева
Ашхабад, Туркменистан

ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ВИКТОРИН

***Аннотация.** В статье рассматривается веб-приложение, предназначенное для проведения и выполнения тестов. В работе детально описывается функционал и возможности приложения. Разработка веб-приложений является одним из перспективных направлений программирования, что также обуславливается относительной простотой конечных продуктов.*

A.A. Ovezova, I.G. Ashirov, A. Rahmanberdiyev, J.B. Gurdova

Yagshigeldi Kakaev International University of Oil and Gas
Ashgabat, Turkmenistan

APPLICATION FOR QUIZZES

***Abstract.** This paper discusses a web application designed for conducting and taking tests. It has been created using various development tools and assets. The paper describes in detail the functionality and capabilities of the application. The development of web applications is one of the promising areas of programming, which is also due to the relative simplicity of such products.*

В эпоху цифровых технологий мобильные приложения являются мощным инструментом в обучении, а также в сфере развлечений. Преподаватели и студенты Международного университета нефти и газа имени Ягшыгелди Какаева создали приложение для викторин, которое представляет собой уникальное сочетание технологического мастерства и образовательного потенциала, предлагая пользователям захватывающий способ проверки и расширения своих знаний.

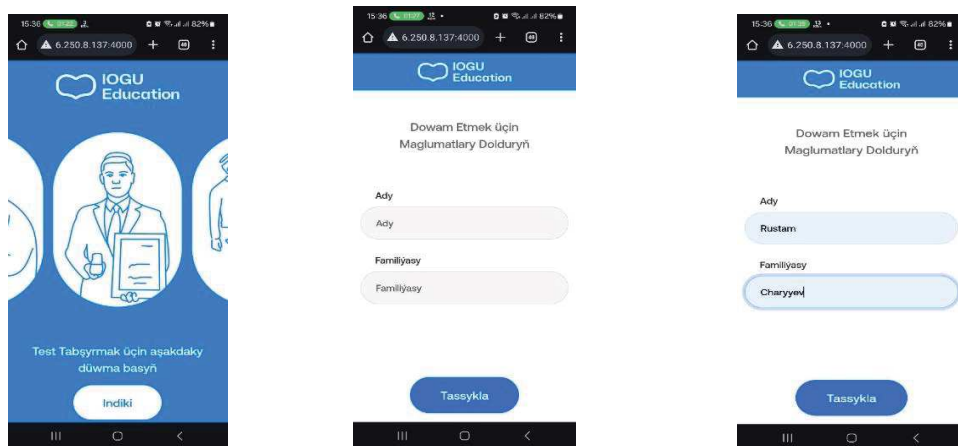


Рис.1- Окна приложения для викторин

Участники викторины получают возможность проверять свои знания на онлайн и офлайн мероприятиях. Также пользователям предоставляется возможность просмотра результата тестирования в режиме реального времени.

Созданное приложение викторины по техническим деталям дает возможность широко применять для него нужные цифровые системы и интернет-ресурсы (рис.1).

Приложение разработано с использованием современных технологий: HTML и CSS для структурирования и стилизации контента, JavaScript и jQuery для динамической интерактивности, а PHP в сочетании с фреймворком Laravel обеспечивают серверную обработку и хранение данных [1]. Эта комбинация технологий обеспечивает гладкую и приятную работу приложения (рис.2).

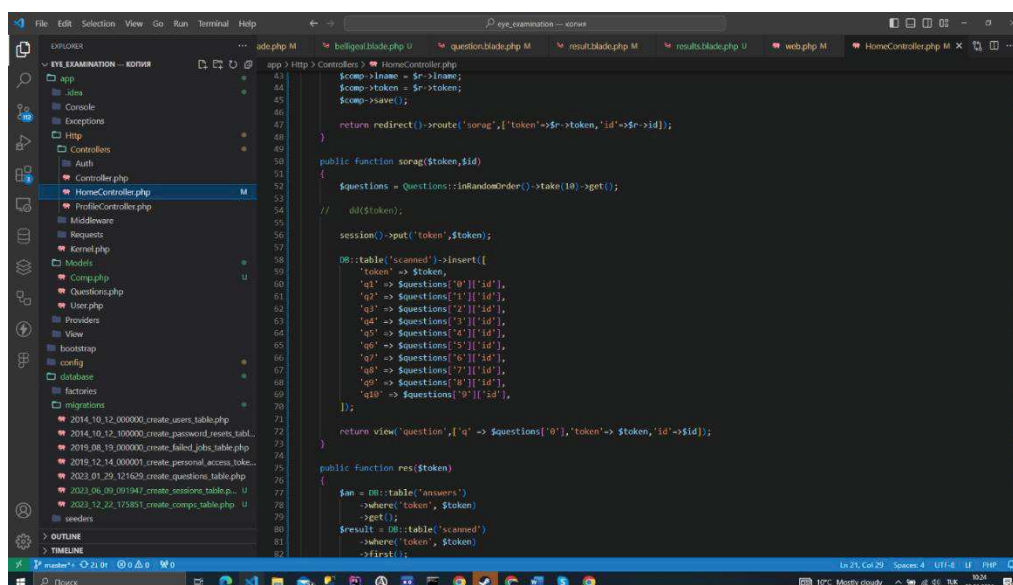


Рис.2 - Пример кодирования на PHP

Также в этом приложении предусмотрен функционал для администраторов. Администраторы приложения могут легко добавлять новые вопросы, создавая интересный и разнообразный контент для пользователей (рис.3). Инструменты управления контентом интуитивно понятны и эффективны, позволяя администраторам поддерживать актуальность и информативность викторин [2].

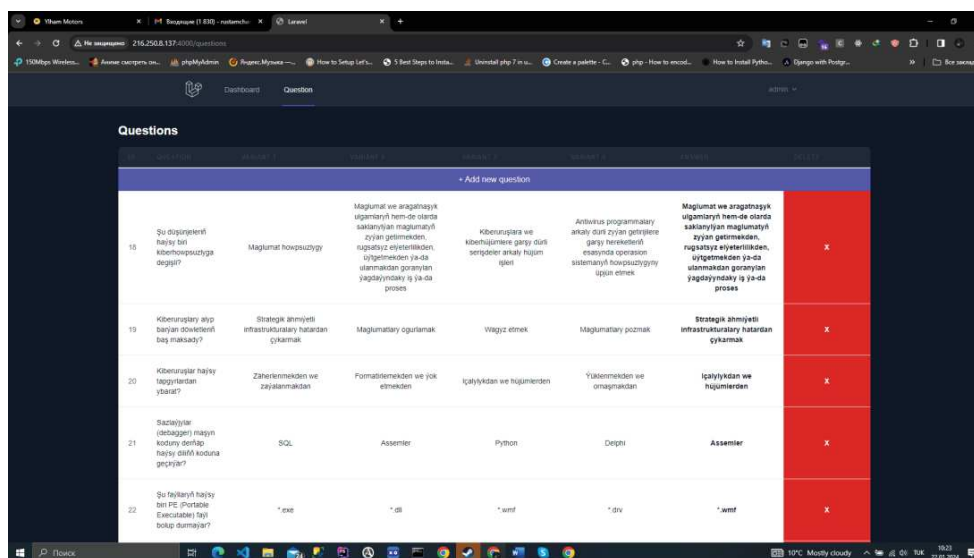


Рис.3 -Окно для добавления новых вопросов

Количество вопросов загружаемых администратором не имеет ограничений. Приложение имеет возможность автоматически выбирать в случайном порядке из большого количества вопросов указанное администратором число вопросов (рис.4).

Теперь расскажем о функционале, разработанном для пользователей. Пользователи могут участвовать в викторинах, отвечая на вопросы и сразу же в режиме реального времени получают возможность видеть результаты своих ответов. Интерфейс приложения спроектирован так, чтобы обеспечить максимальное удобство и понятность для всех уровней пользователей. Выбор стиля интерфейса при работе с функциями сервиса обеспечило нужное взаимодействие программного продукта [3].

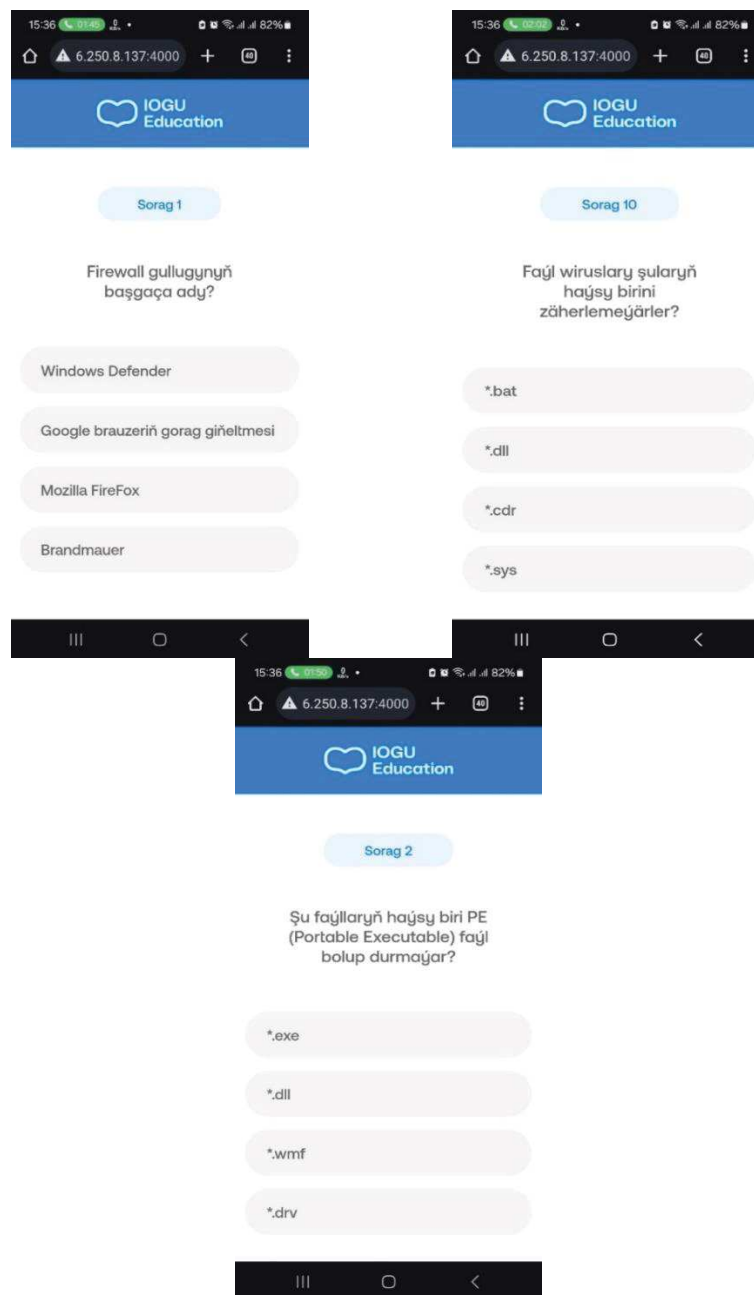


Рис.4 - Окно вопросов

Если говорить о системе рейтинга, то после участия в викторине пользователи могут просматривать свои результаты и сравнивать их с результатами других участников (рис.5). Система рейтинга стимулирует здоровую конкуренцию и поощряет пользователей к обучению и улучшению своих результатов. Каждый участник получает полную статистическую информацию о результатах викторины.

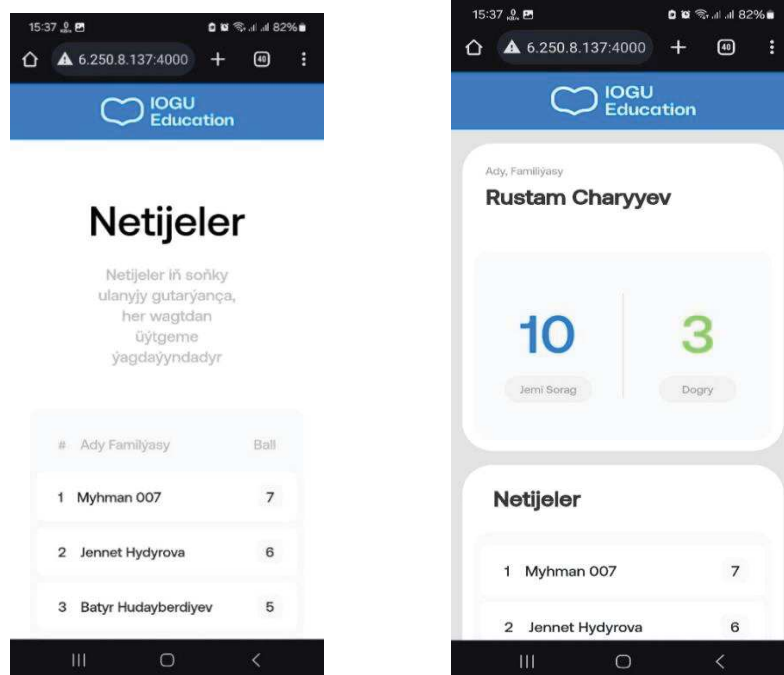


Рис.5 - Пример системы рейтинга

Наше приложение для викторин представляет собой не только источник развлечения, но и мощный образовательный инструмент. Сочетание технологических инноваций и образовательного содержания делает его идеальным выбором для всех, кто стремится учиться и развиваться в увлекательной форме.

Список использованных источников

1. Дронов.В.-.HTML.5.CSS.3.и.Web 2.0. Разработка современных Web-сайтов. БХВ-Петербург, 2011
2. Кузнецов М., Симдянов И. Головоломки на PHP для хакера. 2-е изд., 2012
3. Девид Фленаган. JavaScript, 2014

УДК 378

G.G. Akmyradov, Z. Jumagylyjova, K. Berdiyev, A. Ruslanova
State Energy Institute of Turkmenistan
Mary, Turkmenistan

DIGITAL TECHNOLOGIES IN STUDYING FOREIGN LANGUAGE