А		В	С
1	Поиск по датам	Год выпуска	
2	20.06.2011	29.06.2011	
3			
4	Дата защиты	ФИО автора	Тема работы
5	21.06.2011	Кочера Самира Хайруллына	Разработка Интернет-представительства администрации Адыг-Хабарского района
6	22.06.2011	Даскумова Радима Назибовна	Автоматизированная информационная система по учету данных кадастровой палаты
7	22.06.2011	Писдовое Магомед Хасанбиевич	Разработка интерактивной карты г. Черкесска с использованием технологии flash
8	23.06.2011	Хубиев Алан Саидбиевич	Проектирование контроллера с ЦПУ для малого предприятия по выпуску трикотажных изделий
9	23.06.2011	Дегубеев Хусан Сатарович	Разработка систем контроля знаний на основе тестирования с возможностью удаленного доступа
10	22.06.2011	Джагапарова Хинифа Динсламовна	Разработка программы телефонических свойств бинарных систем
11	23.06.2011	Калусов Аслан Солтанович	Организация вычислительной сети удаленного мониторинга работы с сотрудниками
12	22.06.2011	Сатчиев Артур Рамазович	Организация автоматизированного учета многокомпонентного комплекса с использованием ТС
13	22.06.2011	Айитов Марат Музафарович	Разработка автоматизированной системы учета успеваемости студентов
14	23.06.2011	Кабардаев Али Асламузович	Автоматизированная система учета для предприятия оптовой-розничной торговли
15	23.06.2011	Кариев Марат Русланович	Организация вычислительной сети компании с территориальными подразделениями
16	22.06.2011	Кашаров Иван Викторович	Комплексная программа по учету пациентов лечебного учреждения на примере КЧРБ
17	21.06.2011	Пазов Зураб Тахирович	АИС "Учет массовых профилактических мероприятий населения"
18	21.06.2011	Касаев Рамазан Османович	Автоматизированная система по учету дипломных работ
19	21.06.2011	Дегубеев Дахир Арасулович	АИС "Магазин по продаже мобильной техники"
20	21.06.2011	Батаев Рамазан Магомедович	АИС "Магазин по продаже компьютерной техники"
21	22.06.2011	Пайланов Расул Аубакирович	База данных транспортных средств клиентов станции технического обслуживания
22	22.06.2011	Балгачев Аслан Хусенович	Разработка сайта методического пособия по интерфейсам периферийных устройств
23	22.06.2011	Вареленов Евгений Сергеевич	Разработка интернет-площадки агентства недвижимости КЧРБ
24	23.06.2011	Басаров Евгений Александрович	Электронный журнал школы
25	23.06.2011	Умаров Рустам Хамитович	Создание WEB-сайтов-социальная сеть
26	23.06.2011	Шедакоев Аминат Хусановна	Разработка модуля "АИС Работодатель" с возможностью размещения вакансий и резюме на сайт
27			
28			
29			
30			
31			

Рисунок 5- Отчет о дипломниках, прошедших защиту дипломного проекта по выбранным датам

1. Дарахвелидзе П. Г., Марков Е. П. Программирование в Delphi 7. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003. – 784 с.
2. Карпова И.П. Базы данных: Учебное пособие – СПб.: Питер, 2013.-240 с.
3. Стружкин Н.П. Базы данных: проектирование: учебник для академического бакалавриата/ Н.П. Стружкин, В.В. Годин.-М.:Издательство Юрайт, 2016.-477с.
4. Диплом-мастер- Режим доступа: <https://www.mmis.ru/programs/dm> (дата обращения: 29.11.2019).
5. Программа для создания шаблона дипломных работ- Режим доступа: http://aesk.ucoz.ru/load/materialy_dlja_diplomnikov/programma_dlja_sozdaniya_shablona_diplomov/9-1-0-110(дата обращения: 29.11.2019).

Попов А.А., Горшков Е.В., Асроров А.З.

Разработка развивающего мобильного приложения для детей дошкольного возраста для ОС Android на платформе Unity

«Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М. Ф. Решетнева»
(Россия, Красноярск)

doi: 10.18411/lj-11-2019-44

idsp: ljjournal-11-2019-44

Аннотация

В данной статье продемонстрированы результаты работы над развивающим мобильным приложением для ОС Android на платформе Unity. Программирование реализовано с использованием современных информационных подходов к созданию мобильных приложений. Представлены скриншоты всех модулей приложения и диаграмма вариантов использования. Данное приложение создано с целью развития моторики, тренировки внимания и памяти детей дошкольного возраста.

Ключевые слова: мобильная игра, android приложение, платформа Unity, пользовательский интерфейс, паттерн

Abstract

This article demonstrates the results of work on a developing mobile application for Android OS based on the Unity platform. Programming is implemented using modern

information approaches to the development of mobile applications. Screenshots of all application modules and diagrams of use cases are presented. This application is designed to develop motor skills, training attention and memory of preschool children.

Key words: mobile game, android application, unity platform, user interface, pattern

Введение

Современные дети очень активно интересуются всем новым и быстро осваивают технологии, только научившись ходить и говорить, уже просят родительский смартфон, чтобы поиграться. В настоящее время новые мобильные приложения для операционных систем Android и IOS, приобретаемые соответственно в магазинах приложений Google Play и App Store, ориентированные на детей, появляются практически каждый день. Многие из них попадают в категорию «обучающих». Это значит, что разработчики предлагают пользователю не только интересно провести время, а также помогают познать мир, развить логическое мышление и моторику. Играя, ребенок может выучить алфавит и цифры, цвета и геометрические фигуры, страны и животных, а также получить другие полезные в повседневной жизни знания и навыки. Обучение с помощью мобильных игр больше напоминает забавное развлечение, чем традиционные уроки, но дает замечательные результаты и не надоедает ребенку.

Актуальность

Данная тема на сегодняшний день является очень актуальной, так как в функционале современных смартфонов, помимо прочих редакторов, социальных сетей, видео- и фотосъемки, возможности выхода в интернет, очень крепко прижились мобильные игры и развлечения, без которых не представляется возможным представить абсолютно любой современный гаджет, так как время, которое тратится на мобильные устройства, неумолимо из года в год растет. Электронные гаджеты прочно вошли в жизнь не только взрослых, но и детей. препятствовать проникновению мобильных технологий в жизнь современного ребенка вряд ли удастся.

Требования к игровому приложению

Команда исследователей Северо-Западного университета (США) с помощью данных психологии, лингвистики, компьютерных технологий, нейровизуализации и нейробиологии проанализировала огромное количество приложений. В результате ученым удалось определить критерии, которым должна соответствовать программа, чтобы по-настоящему заслуженно именоваться «обучающей» или «развивающей». Ниже представлены данные требования:

- **Активная вовлеченность.** Приложение должно быть устроено так, чтобы для выполнения игровых задач ребенку нужно было напрячь свой ум, а не просто вовремя ткнуть пальцем в нужное место.
- **Концентрация.** Избегайте приложений со слишком большим количеством отвлекающих факторов (звуков, деталей); внимание ребенка должно концентрироваться на игровых задачах.
- **Осмысленность.** Игра должна иметь отношение к жизни ребенка, к его повседневным занятиям, побуждать его обращаться к тому опыту, который у него уже есть.
- **Социальное взаимодействие.** Игра должна побуждать ребенка к взаимодействию с окружающими, учить его общению с другими, а не подменять это общение взаимодействием с «гаджетом».

Учитывая эти требования, была разработана диаграмма вариантов использования, представленная на рисунке 1.

Рис. 1. Диаграмма вариантов использования

Реализации мобильной игры

В соответствии с требованиями к игровому приложению был разработан пользовательский интерфейс с помощью системы Unity UI, отличительной особенностью которой является возможность создавать и настраивать пользовательский интерфейс прямо в редакторе. Основным объектом UI является Canvas, который отвечает за рендеринг всех объектов пользовательского интерфейса, остальные объекты являются дочерними по отношению к нему. Основные виды объектов, которые были использованы при разработке интерфейса: UI.Button – стандартная кнопка; UI.Image – используется для отображения спрайтов; UI.Text – используется для отображения текста. На рисунке 2 показан прототип пользовательского интерфейса.

Рис. 2. Прототип пользовательского интерфейса

По нажатию кнопки Play происходит загрузка сцены, на которой пользователю предлагают выбрать «модуль обучения» (рисунок 3).

Рис. 3. Сцена выбора «модуля обучения»

Сцена «Пазлы» (Рисунок 4). Пазлы и сегодня используются как средство для развития логики, пространственного мышления, внимания, моторики и терпения у детей. На данном этапе разработки мобильного приложения пользователю доступно 10 различных картинок.

Рис. 4. Сцена «Пазлы»

Сцена «Учим цвета» (Рисунок 5). Данная сцена генерирует случайные фигуры различного цвета и предлагает разложить их пользователю в коробки соответственно их цвету, помогая развить не только мышление, но и моторику.

Рис. 5. Сцена «Учим цвета»

Сцена «Учимся считать» (Рисунок 6). В данном модуле ребенок, лопаая воздушные шары, научиться считать. В случае ошибки, отсчет начинается с начала и появляется подсказка.

Рис.6. Сцена «Учимся считать»

Сцена «Звуки животных» (Рисунок 7). Это увлекательный модуль, который поможет ребенку запомнить звуки различных животных.

Рис. 7. Сцена «Звуки животных»

Сцена «Раскраски» (Рисунок 8). Помогает раскрыть творческий потенциал детей и развить их воображение. На данном этапе разработки мобильного приложения пользователю доступно 10 различных картинок.

Рис. 8. Сцена «Раскраски»

Заключение

В результате выполнения проекта, была исследована актуальность развивающих мобильных приложений для детей дошкольного возраста, а также разработан прототип мобильной игры, который в последующем будет доработан до полноценной игры.

В настоящее время проводится доработка пользовательского интерфейса, расширение модулей, а именно добавление картинок для пазл и раскрасок, а также реализуется сцена для социального взаимодействия детей. Следующий этап разработки после введения вышеперечисленных функций – тестирование мобильной игры и размещение в магазине Google Play.

1. Фримен Э., Сиерра К., Бейтс Б.. Паттерны проектирования. – СПб.: Питер, 2013. – 656 с.
2. Unity - Руководство. URL: <https://docs.unity3d.com/ru/current/Manual/> (дата обращения 10.12.2018).
3. Руководство по программированию на C#. URL: <https://docs.microsoft.com/ru-ru/dotnet/csharp/programming-guide/> (дата обращения 01.03.2019).
4. Григорьева, Г. Г. Кроха. Программа воспитания и развития детей раннего возраста в дошкольном учреждении. Методика / Г. Г. Григорьева. — М.: Просвещение.
5. Гурченко, В. Дошкольная педагогика / В. Турченко. — М.: Флинта; НОУ ВПО МПСИ, 2012.
6. Игра и дошкольник. Развитие детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности: сборник / под ред. Т. И. Бабаевой, З. А. Михайловой. — СПб.: Детство-Пресс, 2004.

**Романова С. С, Панченко Н.В., Гозгешева А.М., Левченко А.В.
Разработка прикладной программы «Ресторан» и её интерфейса**

*ФГБОУ ВО «Северо-Кавказская Государственная Академия»
(Россия, Черкесск)*

doi: 10.18411/lj-11-2019-45

idsp: ljjournal-11-2019-45

Аннотация

На сегодняшний день система автоматизации работы ресторана является необходимым условием конкурентоспособности всего бизнеса. В данной статье рассматривается разработка программы «Ресторан», позволяющая принимать заказ, вести расчёт стоимости блюд и напитков. Применение программного продукта будет актуально в сфере общественного питания и ресторанного бизнеса. Установка данной программы позволит минимизировать количество ошибок сотрудников при оформлении заказа.

Ключевые слова: программа, форма, интерфейс, разработка.

Abstract

Today, a restaurant automation system is a prerequisite for the competitiveness of the entire business. This article discusses the development of the Restaurant program, which allows you to take an order and calculate the cost of dishes and drinks. Application of the software product will be relevant in the field of catering and restaurant business. Installing this program will minimize the number of employee errors when placing an order.

Key words: program, form, interface, development.

На сегодняшний день система автоматизации работы ресторана является необходимым условием конкурентоспособности всего бизнеса. В данной статье рассматривается разработка программы «Ресторан», позволяющая принимать заказ, вести расчёт стоимости блюд и напитков. Для создания программы был выбран язык программирования C++.

Для разработки интерфейса программы были внесены следующие элементы: