Рис. 7. Основной рабочий стол

Реализация рассмотренного механизма подбора заказа поставщику средствами платформы 1С 8 может быть отличным инструментом для руководителя фирмы по розничной торговле при организации работы с поставщиками, с учетом выгодных условий закупки и с учетом использования складских пространств предприятия.

Разработка и мультимедийное сопровождение эпоса олонхо с помощью программ ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 и ADOBE PHOTOSHOP CS5

*Семёнов С.В., студент,
Вилуйский педагогический колледж им. Н.Г. Чернышевского,
г. Вилуйск
E-mail: Lenal_mrd@mail.ru*

*Научный руководитель:
Лебедева Л.А.*

Основная проблема исследования работы обусловлена, чтобы активизировать интерес подрастающего поколения к национальным культурным ценностям.

Новизна работы заключается в том, что в настоящее время нету таких программных продуктов интеллектуальных игр в области тем эпосов олонхо.

В нашей работе провели анализ программы Adobe Flash Professional CS6 и языки программирования Action Script 1.0, Action Script 2.0 и Action Script 3.0,

ActionScript 3.0 представляет, по сравнению с ActionScript 2.0, качественное изменение, он использует новую виртуальную машину AVM 2.0 и даёт взамен прежнего формального синтаксиса классов настоящее классовое (class-based) Объектно-ориентированное программирование. ActionScript 3.0 обеспечивает возрастание производительности, по сравнению с ActionScript 1.0/2.0, до 700 раз (это лишь обработка инструкций, не затрагивая графику). ActionScript 3.0 позволяет работать с бинарными данными, с BitMap (что обеспечивает значительный прирост

производительности: до 10000 раз). ActionScript 3.0 по скорости приблизился к таким языкам программирования, как Java и C#. Увеличение производительности основано на динамической трансляции кода (JIT). Такое увеличение производительности возможно лишь для некоторых типов данных и требует особой организации кода. Объем кода, как правило увеличивается в несколько раз (по сравнению с AS1).

Adobe Photoshop ([ə'dəʊbi 'fəʊtəʃɒp], Эдо́уби Фотошо́п) — многофункциональный графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe Systems. В основном работает с растровыми изображениями, однако имеет некоторые векторные инструменты. Продукт является лидером рынка в области коммерческих средств редактирования растровых изображений и наиболее известным продуктом фирмы Adobe. Часто эту программу называют просто Photoshop, на жаргоне российских пользователей — «ФШ». В настоящее время Photoshop доступен на платформах macOS, Windows, в мобильных системах iOS, Windows Phone и Android . Также существует версия Photoshop Express для Windows Phone 8 и 8.1.

Темой нашей работы является “Разработка мультимедийных сопровождений Эпоса олонхо” и на сегодняшний момент времени данная тема актуальна в нашей Республике Саха Якутия. С помощью программными обеспечениями Adobe Flash Professional CS6 и Adobe Photoshop CS5 мы разрабатываем интеллектуальную игру для досуга, развития умственного мышления и повышения кругозора подрастающего поколения. На этой интеллектуальной игре примут участие две команды. Участники команд должны правильно отвечать выбранные ими вопросы, все вопросы будут связаны с рассказов Олонхо – это на первом разделе игры. А во втором разделе участники должны угадать имена героев из различных рассказов олонхо, которые мы анимировали изображения героев и установили игре.

Актуальность нашей работы обусловлена популярностью Олонхо на нашей республике, которые рассказывали нам наши предки и наша задача в том, что мы должны активизировать интерес детей к национальным культурным ценностям.

Цель работы: Разработка мультимедийных сопровождений эпоса олонхо с помощью программным обеспечением Adobe Flash Professional и графическим редактором Adobe Photoshop CS5 по рассказу олонхо “Эрчимэн Бэргэн” автор Сергей Степанович Васильев – Боро5оонускай.

Данная работа поможет учителям средних общеобразовательных учреждений для использования данного продукта в процессе обучения учащихся, что позволит активизации досуга и развития кругозора подрастающего поколения.

Мультимедийное сопровождение из рассказа эпоса олонхо “Эрчимэн Бэргэн” разработан с помощью программного обеспечения Adobe Flash Professional.

Первая часть: В первом части процесса разработки речь будет идти о главной меню нашей игры. Создали пять слоев. В первом слое мы установили наш фон игры. Создали по три прямоугольных фигур, одна фигура находится отдельно на одном слое и эти три фигуры преобразовали в кнопки, написав в нём информацию о кнопке. Теперь мы расскажем о каждой кнопке главного меню: Текст первой кнопки “Сергей Степанович Васильев – Боро5оонускай “Эрчимэн Бэргэн” олонхотуттан боппуростар” (вопросы якутском, русском и английском языке), в этом разделе имеется двенадцать кнопок с разными вопросами, Вы можете выбрать абсолютно любой вопрос нажав на определённую кнопку. Текст второй кнопки “Олонхо геройдарын таайын” (якутском, русском и английском языке), на этом разделе будут присутствовать восемь кнопок, это значит что в каждой кнопке Вас ожидает герой в виде анимированного изображения из

различных рассказов олонхо, которую мы сделали анимацию на графическом редакторе Adobe Photoshop CS5, задача в том, что Вы должны угадать имя этого персонажа. Текст третьей кнопки “Оонньуу быраабылата” (якутском, русском и английском языке), в этом разделе будет информация о правиле нашей игры.

Вторая часть: Во второй части процесса разработки речь идет о разделе “Сергей Степанович Васильев – Бороҕоонускай “Эрчимэн Бэргэн” олонхотуттан боппуростар” (вопросы на якутском, русском и английском языке). В процессе разработки всего создали четырнадцать слоев. Первый слой это наш фон игры. И в каждом двенадцати слоях мы сделали по одному кнопке как во первой части. Если выбрав определенную кнопку и нажать, то появиться вопрос.

Нажмите на экземпляр символа, чтобы загрузить с веб-страницы и отобразить указанный файл SWF или изображение. Повторное нажатие на экземпляр символа выгружает файл SWF или изображение.

Третья часть: В третьей части мы расскажем и покажем код текста как проходил процесс создания одного вопроса с ответом и таким же образом были созданы все вопросы игры. Всего создали 4 слоя. Первый слой как всегда в нашем случае это фон игры. В двух слоях создали по одной прямоугольной фигуры и преобразовав их в кнопки, в первой кнопке будет текст с вопросом, а во второй кнопке будет ответ вопроса, которая появится при нажатии на экран.

При нажатии на указанный экземпляр символа точка воспроизведения перемещается на кадр, указанный на временной шкале, а воспроизведение останавливается. На основной временной шкале или на временной шкале фрагмента ролика.

Четвертая часть: В четвертой части мы расскажем и покажем код текста как проходил процесс создания вопроса с анимационным картинкой и таким же образом были созданы все восемь документов. Всего было четыре слоя. Первый слой наш фон игры. Втором слое мы поставили нашу анимацию, которую мы анимировали с помощью программного обеспечения Adobe Photoshop CS5. В третьем слое написали вопрос и ответ.

Программа Adobe Flash Professional CS6 имеет много возможностей для создания подобных игр. Использование интеллектуальной игры с областью эпоса олонхо повышает уровень кругозора, развивает умственное мышление и развлекает учащихся, что позволит активизировать интерес к национальным ценностям. А программа Adobe Photoshop – негласный лидер среди инструментов для работы с растровой графикой и один из лучших программных обеспечений при создании анимационных изображений. Переоценить все возможности Adobe Photoshop невозможно, так как она настолько мощная и обладает широчайшими возможностями для редактирования графических элементов, фотографий и тому подобных.

В настоящее время наши подрастающие поколения не так уж богаты информацией своих предков и рассказов олонхо. Ведь каждый человек должен знать о рассказах своих предков. Это и определило цель работы и выбор нашей темы – “Разработка мультимедийных сопровождений эпоса олонхо”.

В данной работе получен программный продукт “Интеллектуальная игра с вопросами известного олонхо “Эрчимэн Бэргэн” автор которого Сергей Степанович Васильев – Боро-Боонуская, будут представлены анимационные картинки, картинки с персонажами олонхо. Удастся обеспечить:

1. Простота использования
2. Удобный интерфейс
3. Интересные анимационные картинки

В результате исследования будут выявлены следующие достоинства полученного программного продукта: Программный продукт малотребователен к системным ресурсам компьютера. Минимальная конфигурация: процессор – не ниже Pentium; оперативная память – не ниже 512Mb; Операционная система Windows 98/ME/2k/XP/Vista/7. К тому же программа занимает максимум 100 мегабайт на жестком диске.

Список литературы:

1. Васильев И.А. Якутская литература учебник 7 класс. Якутск, 2004.
2. Волков Ю.Г. Как написать диплом, курсовую, реферат. Ростов, 2005.

3. Голицына О.Л., Попов И.И. Основы алгоритмизации и программирования: Учебное пособие. М., 2005.
4. Колин Мук ActionScript 3 для Flash. Подробное руководство. Питер, 2009.
5. Поликарпова Е.М. Олонхо педагогиката. Якутск, 2009.
6. Софронова А.Д. О5о уонна олонхо. Якутск, 2009.
7. Черосов М.А. Олонхо норуот баайа. Якутск, 2009.
8. uroki-flash-as3.ru/uroki-actionscript-3/actionscript-3-obshie-svedeniya.html
9. ru.wikipedia.org/wiki/ActionScript.
10. <http://adobephotoshop.com>
11. http://obzor_photoshopCS5.ru
12. <http://youtube.com>

Использование мультиплатформенной среды Unity для разработки приложений

*Старостина А.К., студентка,
Технический институт (филиал)
Северо-Восточного федерального университета,
г. Нерюнгри
E-mail: smile-97@inbox.ru*

*Научный руководитель:
к.п.н., зав. кафедрой МиИ Самохина В.М.*

В современном мире, где развитие технологий стремительно движется вперед, у пользователей всегда будет потребность в качественном программном обеспечении. В связи с этим деятельность разработчика любого типа приложений всегда будет оставаться актуальной. В данной статье рассмотрена сфера видеоигр и инструментов для их создания.

Для разработки приложений такого рода чаще всего используются игровые движки. Это центральный программный компонент компьютерных и видеоигр или других интерактивных приложений с графикой, обрабатываемой в реальном времени. Он обеспечивает основные технологии, упрощает разработку и часто даёт игре возможность запускаться на нескольких платформах, таких как игровые консоли и настольные операционные системы.

Игровой движок, включает в себя движок рендеринга («визуализатор»), физический движок, звуковой движок, систему скриптов, анимацию, искусственный интеллект, сетевой код, управление памятью и многопоточность. Часто на процессе разработки можно сэкономить за счёт повторного использования одного игрового движка для создания множества различных игр. [1]

На данный момент самыми популярными движками доступными для независимых разработчиков являются Unreal Engine, CryEngine, Unity3D. Каждый из них имеет свои плюсы и минусы. Краткий обзор важных особенностей представлен в таблице 1.