

Как можно видеть на скриншоте программы (Рисунок 3), в программе предусмотрено несколько типов атак, то есть несколько способов решения задания – слабая атака, средняя атака и сильная атака. Слабая атака — это выбор ответа из двух вариантов. Такая атака не нанесет много урона, то есть за такую атаку игрок не получит много очков. Следующий вариант атаки - средняя атака, это выбор из четырех вариантов ответа. Наносит больше урона, чем слабая атака и, как следствие, игрок получает больше очков. И последний вариант атаки - сильная атака. При таком варианте атаки, пользователь должен самостоятельно написать ответ. Такая атака нанесет самый сильный урон, и пользователь получит больше очков, чем за другие типы атак.

Программа включает в себя школьный курс по математике за пятый класс. Герой проходит семь территорий, недалеко от Академии Героев, по числу основных тем в курсе математики за пятый класс: натуральные числа и шкалы; сложение и вычитание натуральных чисел; умножение и деление натуральных чисел; площади и объемы; обыкновенные дроби; десятичные дроби, сложение и вычитание десятичных дробей; умножение и деление десятичных дробей. После прохождения всех семи территорий будет итоговая проверка знаний по курсу – Босс-Неуч.

Таким образом, поставленная цель была достигнута – был создан геймифицированный обучающий продукт, позволяющий самостоятельно изучить курс школьной программы по математике за пятый класс. Данная программа очень актуальна, — в дальнейшем планируется продолжить разработку этой программы и ей подобных.

Список использованных источников

1. Н.Я.Виленкин, В.И.Жохов и др. Математика 5 класс. - [Текст], М: 2013. - 280с.
2. К.Вербах, Д.Хантер. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. - [Текст], М: 2014. - 224с.

РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ ДЛЯ НАСТРОЙКИ УСТРОЙСТВ НАВИГАЦИИ И ГРУППОВОГО ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ «ЛЕСНОЙ ТЕЛЕФОН»

Автор: Евсюков Александр Юрьевич, студент 4 курса филиала «Протвино» государственного университета «Дубна»

Научный руководитель: Ковцова Ирина Олеговна, старший преподаватель

Аннотация.

В статье рассматривается регламент работы программного обеспечения для настройки устройств навигации и группового позиционирования «Лесной телефон»

The article discusses the software work regulations for setting navigation devices and group positioning «WoodFon».

Год от года растет количество различных гаджетов, а именно: навигаторов, УКВ-радиостанций, GPS-ошейников для собак. И все больше места они занимают в Вашем походном снаряжении и сложнее ими пользоваться одновременно. На помощь приходит, Лесной телефон – это всепогодное и неприхотливое в эксплуатации устройство, обеспечивающее, в комплексе с обычным смартфоном, туристическую навигацию, систему группового позиционирования и голосовую связь в условиях отсутствия сотовой сети. Имея Лесной телефон, вы обязательно сможете:

- найти своих товарищей в лесу;
- найти собаку в лесу;

- руководить коллективом загонщиков и охотников;
- вызвать спасателей в аварийной ситуации.

Для конфигурирования и тестирования устройства «WoodFon» требуется написать приложение, которое позволяет выполнять настройку выбирая выходное напряжение, частоту цифро-аналогового преобразователя, выбор последовательного порта (COM порт), тип канала, коррекцию частоты и номер частоты канала.

Для разработки программного обеспечения была выбрана среда разработки Microsoft Visual Studio — линейка продуктов компании Microsoft. Данные продукты позволяют разрабатывать как консольные приложения, так и приложения с графическим интерфейсом. Visual Studio включает в себя редактор исходного кода с поддержкой технологии IntelliSense и возможностью простейшего рефакторинга кода. Позволяет разрабатывать как консольные приложения, так и приложения с графическим интерфейсом, в том числе с поддержкой технологии Windows Forms, которая была использована для разработки данного программного обеспечения, диалоговое окно представлено на рисунке 1 и далее представлена работа программы на рисунке 2.

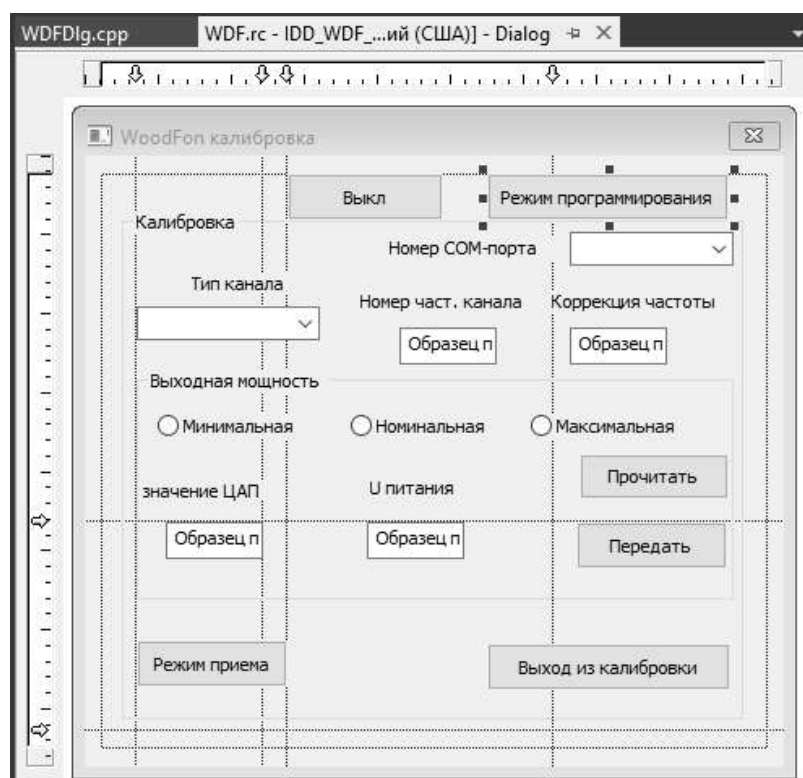


Рис. 1 - Диалоговое окно приложения в конструкторе форм MS Visual Studio.

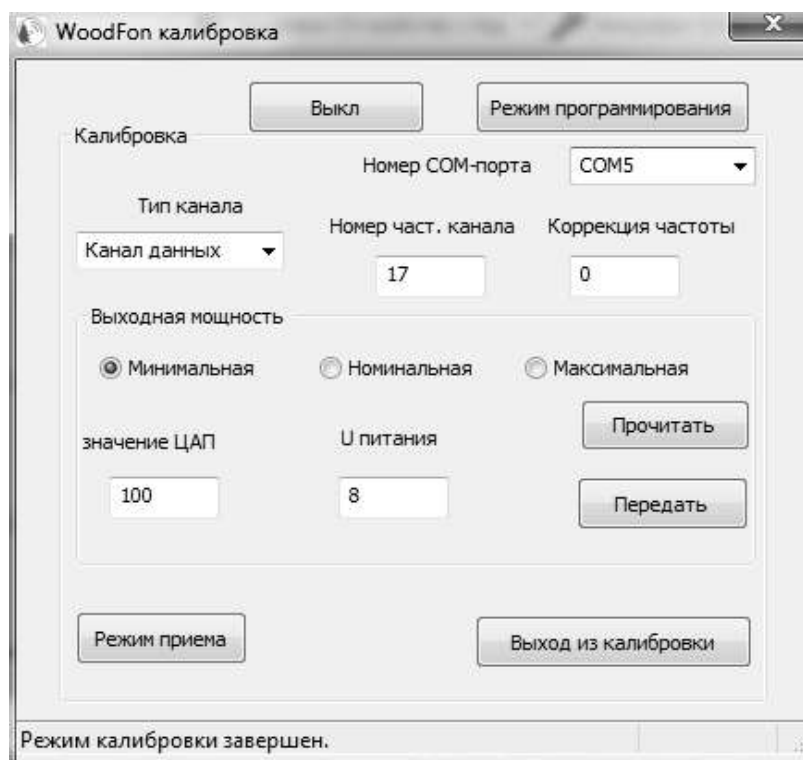


Рис. 2 – Приложение в состоянии работы.

С помощью сопутствующего программного обеспечения «WoodFon» и радиотестера/сервисмонитора Agilent 8920В производится тестирование/калибровка радиомодуля. (Рис.2), для того чтобы сделать это, подключаем устройство одновременно к ПК и к монитору. Далее запускаем приложение, устанавливаем «номер СОМ-порта» (программой предусмотрено 16) устройства (такой же, как в диспетчере устройств), ставим нужные нам параметры, а именно значение цифро-аналогового преобразователя, выходного напряжения, следующее действие — это чтение и запись параметров.

Список использованных источников

1. Сайт производителя: <http://www.mywoodfon.ru/>
2. Техническая документация (ТД) по настройке и установке параметров станции.
3. Руководство по эксплуатации Woodfon.
4. ТД для программирования станции Woodfon.
5. Павловская Т.А., Щупак Ю.А. С++. Объектно-ориентированное программирование: Практикум. – СПб.: Питер, 2005. – 265 с.: ил. То же 2006; то же 2008. – 265с: ил.

ПИОНЕР ЭЛЕКТРОННО-ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКИ – АНАТОЛИЙ КИТОВ

Автор: Злобина Анастасия Сергеевна и Савкина Екатерина Сергеевна, студентки 2-го курса ГБПОУ МО «Серпуховский колледж».

Научный руководитель: Судакова Вера Константиновна, преподаватель истории и социальных дисциплин Серпуховского колледжа.

Аннотация

В данной статье рассматривается жизнь и деятельность советского ученого