

Card ID	Student Name	Total %	На сколько приближен интервал от 0 до 100%	Какая степень	Дана формула $y = 2x^2 + 10$	Найдите корни функции $y = 6x^2 + 10$	Найдите координаты точки	Найдите координаты вершины	Определите вид функции	Определите вид функции	Найдите координаты точки
1	Вячеслав Артем	67%	C	C	D	C	C	B	B	A	C
2	Савушкина Ирина	67%	A	C	A	D	C	A	A	A	C
3	Романова Елена	67%	D	A	A	C	B	A	B	C	C
4	Мухомов Павел	78%	D	B	A	C	D	B	B	A	C
5	Шелепова Светлана	67%	A	C	B	C	C	B	B	A	C
6	Заварова Елена	67%	A	C	A	D	C	A	C	A	C
7	Русская Карина	67%	A	C	A	D	C	A	C	A	C
8	Бурдасова Ольга	67%	A	C	A	B	C	A	A	A	C
9	Давыдова Анна	80%	D	C	A	C	A	A	B	A	C
10	Курочкина Дарина	78%	D	D	A	C	A	A	B	A	C

Рисунок 1 – Окно базы данных

На наш взгляд, программу Plickers можно применять для организации различных видов контроля знаний: предварительного (диагностического) контроля, используемого для того, чтобы изучить уровень готовности учащихся к восприятию нового материала; текущего контроля, предназначенного для проверки усвоения предыдущего материала; тематического контроля, целью которого является обобщение и систематизация учебного материала всей темы; итогового контроля, направленного на проверку конкретных результатов обучения.

Закключение. Практическое использование мобильного приложения Plickers позволяет значительно сократить время, необходимое для опроса учащихся, наглядно представить результаты контроля и проанализировать степень усвоения пройденного материала.

1. Основатель и генеральный директор Plickers. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://2018.edcrunch.ru/speakers/nolan-emi/> – Дата доступа: 06.09.2018.
2. Plickers is a powerfully simple tool. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.plickers.comhttp://www.procontent.ru/news/26862.html> – Дата доступа: 12.09.2018.

РАЗРАБОТКА СПОРТИВНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ ANDROID

Боровский А.С.,

*учащийся 4 курса Оршанского колледжа ВГУ имени П.М. Машерова,
г. Орша, Республика Беларусь*

Научный руководитель – Алейников М.А., преподаватель

Приложения для занятий спортом, как и различные гаджеты, браслеты, трекеры, умные часы появились как естественный ответ на растущий спрос у участников фитнес индустрии – посетителей клубов, персональных тренеров, фитнес-блогеров. На данный момент можно с уверенностью констатировать факт, что во-первых, приложения для занятий спортом выросли в отдельный самостоятельный сегмент рынка, во-вторых прочно вошли в повседневную жизнь владельцев мобильных устройств.

Безусловно, так же как и иные гаджеты, данные приложения призваны для того, чтобы процесс достижения поставленных целей протекал более «эффективно, быстро и качественно», был «оптимизирован, улучшен и отлажен» и доставляя «комфорт и удобство», что самое главное – обеспечивал результат.

Спорт во все времена был достаточно актуальной темой. Спортивные соревнования привлекали огромное внимание со стороны фанатов. Некоторые предпочитали наслаждаться футбольными матчами или хоккеем. Другие же сами пытаются освоить многие из этих видов спортивных состязаний, принять непосредственное активное участие. Но есть и такие из них, которых интересуют только новости спорта, просмотр телепередач. Это так называемые пассивные спортсмены. Но так или иначе спорт составляет неотъемлемую часть их жизни. Для некоторых это хобби, для других образ жизни и средства получения заработка.

Спорт обладает такой способностью, как сплачивать людей, ставить перед ними общие цели, развивать командный дух. И совсем не удивительно, что совершенно в любой стране, даже самом отдалённом уголке, люди занимаются спортом, болеют за любимую спортивную команду.

На данный период времени разработка является актуальной и имеет перспективы для улучшения. Актуальность темы разработки обусловлена тем, что спорт довольно-таки быстро развивается и с каждым днем всё больше людей начинают им заниматься, а аналоги, которые имеются, не все содержат необходимый функционал.

Цель исследования – создание приложения, которое позволит более эффективно и качественно организовать занятия спортом.

Материал и методы. Для решения поставленной задачи в среде программирования Android Studio было разработано спортивное приложение. Выбор среды программирования обусловлен следующими факторами:

- Приятный дизайнер пользовательских интерфейсов, позволяющий облегчить визуальное проектирование приложения
- Удобный XML редактор
- Поддержка системы контроля версий
- Эмуляция устройств
- Обширная база примеров проектирования (Samples Browser)
- Возможность проводить тестирование и анализ кода
- Скорость сборки приложения
- Поддержка рендера средствами GPU [1]

Разработка приложения проходила в рамках курсового проекта по предмету конструирование программ и языка программирования.

Результаты и их обсуждение. В результате решения проектирования было написано спортивное приложение для Android. В спортивном приложении для Android реализованы такие возможности, как:

- выбор тренировочной программы;
- выбор упражнения;
- запись результатов взвешивания в базу данных;
- удаление результатов взвешивания из базы данных.

Заключение. Спортивное приложение имеет простой и понятный интерфейс, обладает высокой скоростью работы и при этом нетребовательно к ресурсам мобильного устройства.

1. Google Android: программирование для мобильных устройств. – 2-е изд., перераб. и доп. – СПб.: БХВ-Петербург, 2012. – 448 с.

ДАСЛЕДАВАННЕ КРАЯВОЙ ЗАДАЧЫ ДЛЯ ГІПЕРКАМПЛЕКСНЫХ F-МАНАГЕННЫХ ФУНКЦЫЙ

Варонін А.М.,

*студэнт 3 курса Міжнароднага ўніверсітэта «МІТСО», г. Мінск, Рэспубліка Беларусь
Навуковы кіраўнік – Шылінец У.А., канд. фіз.-мат. навук, дацэнт*

Для вывучэння дыферэнцыяльных раўнанняў у частковых вытворных выкарыстоўваюцца розныя метады. Адным з такіх метадаў з'яўляецца метада функцый, манагенных у сэнсе У.С. Фёдарова (F-манагенных) [1–6]. У прыватнасці, пры дапамозе F-манагенных функцый удаецца пабудаваць функцыянальна-інварыянтныя рашэнні сістэмы Максвэла для электрамагнітнага поля ў пустаце [7, 8]. Акрамя гэтага, пры дапамозе адзначаных функцый