

## ПРОГРАММА ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ПРАВИЛ ПРОЕЗДА ПЕРЕКРЁСТКОВ

Каляда В.В., Ермаков В.В.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь

Кавецкий И.Т. – к.п.н., доцент

Целью проекта является разработка десктопной программы для изучения правил проезда перекрёстков в помощь студентам, которые проходят обучение в автошколах.

Это современный 3D-тренажёр, формирующий навыки оценки и принятия решений при проезде всех видов перекрёстков. Состоит из множества вариантов перекрёстков и смоделированных ситуаций (необозначенные, обозначенные, со светофорами, с регулировщиком, с круговым движением, с различными типами покрытий).

Скриншот программы «ADrive Проезд перекрёстков 3D» представлен на рисунке 1:



Рис.1 – Скриншот одного из теоретических вопросов

Программа разработана при помощи движка Unity. Программа имеет так же режим экзамена из 10 вопросов. База данных включает в себя вопросы, разработанные экспертом для изучения ПДД РБ главы 7 и главы 13, так и ПДД РФ (глава 6 и глава 13).

Итогом является разработанное приложение для изучения правил проезда перекрёстков, демонстраций типичных дорожных ситуаций при проезде перекрёстков разного вида, тестирование и решение конфликтных ситуаций вне дорожного полотна.

Преимуществами данного приложения являются:

- 1 Использование при изучении ПДД реальных участков дорог в 3D.
- 2 Реалистичность моделей и наглядность ситуаций.
- 3 Применение динамических задач (в движении) в процессе обучения.

Список использованных источников:

1. Хокинг, Джозеф. Unity — в действии. Мультиплатформенная разработка на C#: [рус.]. — 2. — СПб : Питер, 2016. — 336 с.
2. Торн, Алан. Искусство создания сценариев в Unity : [рус.]. - СПб : ДМК, 2016. - 362 с.
4. ПДД РБ.– Минск.:Аверсэв, 2020. – 96 с.