

Рис. 1 – Главная страница системы

Для создания программы использован язык Java, приложение построено на базе Spring Framework, Hibernate. В качестве базы данных была выбрана Microsoft SQL Server 2008, а в качестве сервера приложения – Apache Tomcat 7.

Одной из сложностей разработки была автоматизация сборки и организация процесса непрерывной интеграции и системы контроля версий. Для достижения наибольшей эффективности процесса был выбран Git, Atlassian Bamboo и Bitbucket.

Большая часть логики была перенесена на сторону клиента, чтобы снизить количество обращений к серверу на минимум. Таким образом была разработана гибкая, отказоустойчивая система, позволяющая снизить издержки, связанные с поставками продуктов питания.

Список использованных источников:

1. Приемы объектно-ориентированного проектирования. Паттерны проектирования / Э. Гамма, Р. Хелм, Р. Джонсон, Дж. Влиссидес // – Санкт-Петербург : Питер, 2001. – 331 с.
2. Философия Java. Библиотека программиста. / Б. Эккель // – Санкт-Петербург : Питер, 2013. – 520с.

## УТИЛИТА СРАВНЕНИЯ ПРОГРАММ

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

Трутько Н. П.

Силков Н. И. – доцент, к. т. н.

Цель данной работы обусловлена тем, что большая часть современного программного обеспечения постоянно требует усовершенствований. Из-за этого возникают различные версии программного продукта, содержащие изменения, иногда и несовместимые. Поэтому существует необходимость информировать пользователя о произошедших изменениях и их критичности. Утилита сравнения программ позволяет решить эту проблему.

Следует отметить, что данное решение учитывает опыт ряда существующих программ, позволяющих осуществить сравнение различных версий сборок.

Излишняя информация уменьшает скорость работы утилиты и ухудшает восприятие конечной информации пользователем. Такая же проблема возникла и с продуктом [NDepend](#), и его функционал оказался еще шире. В результате, ни одна из существующих программ не смогла удовлетворить требования в максимально простой, эффективной и удобной утилите для сравнения программ и создания отчета о произошедших изменениях.

При выпуске новой версии, мы сравниваем текущую и предыдущую версию сборок с помощью утилиты и получаем результат в виде перечня изменившихся элементов с характеристикой изменений.

Для удобства, утилита представлена в виде консольного и оконного приложения. В зависимости от ситуации и предпочтений пользователя может быть выбрана та или иная версия. Результат сравнения выводится на экран и сохраняется в файле формата xml заданного каталога. Для удобства существует возможность задать каталог по умолчанию. Название Xml файла с результатами сравнения имеет в составе имя сборки и сравниваемые версии, что упрощает последующий просмотр результатов.

Утилита позволяет сравнивать файлы с разрешением exe и dll. Кроме сравнения отдельных сборок есть возможность сравнить и каталоги сборок. Предварительно задаются каталоги, а затем идет сравнение сборок различных версий. При этом важное значение имеет имя сборки.

В процессе анализа изменений происходит поиск соответствующих файлов в каталоге по умолчанию. Ниже представлен алгоритм работы пользователя при сравнении отдельных сборок.

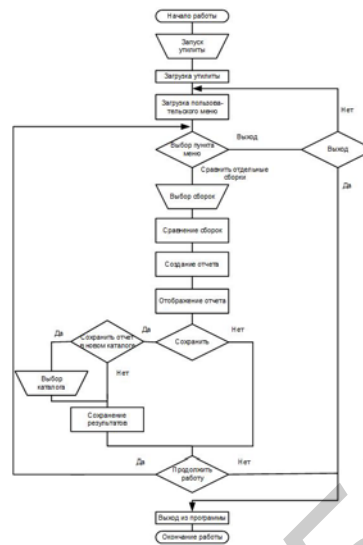


Рисунок 1 – Алгоритм работы пользователя при сравнении отдельных сборок

Алгоритм показывает, что утилита обладает максимально простым и минимально необходимым набором функций, необходимых для сравнения различных версий программ. Это можно отнести к несомненным ее преимуществам, так как максимальная сфокусированность на поставленной задаче и отсутствие сторонних функций позволяет данной утилите быть максимально эффективной, производительной и удобной.

Список использованных источников:

1. Троелсен, Эндрю. Язык программирования C# 2010 и платформа .NET 4/ Эндрю Троелсен – Вильямс, 2011. – 1392
2. Шупейко, И. Г. Теория и практика инженерно-психологического проектирования и экспертизы: учебно-методическое пособие к практическим видам занятий / И. Г. Шупейко. – Минск: БГУИР, 2009. – 126 с.

## РАЗРАБОТКА КОМПЬЮТЕРНОЙ СИСТЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ СУБСУЕНСОРНОГО ВОСПРИЯТИЯ

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

*Шандарович В.М.*

*Шупейко И.Г. – доцент, к. психол. н.*

Целью работы является разработка системы исследования субсенсорного восприятия.

Субсенсорное восприятие – неосознаваемая реакция психики на стимулы, параметры которых не достигают порогов чувствительности. Механизм субсенсорного восприятия заключается в следующем. Существуют такие пограничные условия стимуляции, когда уровень интенсивности сигналов невысок или когда время их действия невелико, при которых не возникает несомненная ответная реакция.

Согласно ряду исследований, неосознанно воспринятая информация может оказывать влияние на поведение, эмоции и когнитивные процессы человека. Это объясняется тем фактом, что еще совсем недавно при исследовании механизмов подпорогового восприятия, да и психических процессов в целом, экспериментатор неизбежно сталкивался с проблемой ограниченности инструментария. С помощью этих средств в настоящее время экспериментально подтверждаются концепции, ранее высказываемые многими авторами на основе теоретических построений, базирующихся в основном на психоаналитических наблюдениях.

Исследования в области субсенсорного восприятия способствуют приближению к пониманию механизмов обработки информации в целом, поэтому исследование в выбранном направлении представляется актуальным и имеющим как теоретическую значимость, так и практическое применение. Поэтому целью работы является создание специальной компьютерной системы, позволяющей реализовать несколько методик экспериментального исследования эмоциональных аспектов подпорогового восприятия.