Задача управления ДВС- Генератор- Батарея — состоит в обеспечении постоянства мощности системы во всех режимах электродвижения автомобиля. Использование батареи в данном случае призвано сгладить зависимость мощности системы от режима движения [1].

## Литература

1. Гук М.Э, В.С. Юденков "Синтез регулятора с переключаемой структурой управления асинхронным электродвигателем".Тезисы доклада международной научно-технической конференции, приуроченной к 50-летию БГУИР. Минск, БГУИР, 2014

УДК 004.942

## КЛИЕНТСКАЯ ЧАСТЬ ОБУЧАЮЩЕЙ СИСТЕМЫ EDUCATS ДЛЯ КУРСОВОГО И ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ

## Молохвей С.М.

Научный руководитель – Белова С.В., ст. преподаватель

Мир не стоит на месте и все время развивается. Вместе с ним развивается и система образования. Во время дистанционного обучения стало понятно, что применение комплексной интерактивной системы обучения значительно упрощает и упорядочивает процесс получения знаний.

Система обучения Educats широко применяется на кафедре «Программное обеспечение информационных систем и технологий» БНТУ и способствует получению качественного образования. В данной системе имеется возможность выполнения курсовых и дипломных проектов.

Какими не были бы сложными курсовые работы и дипломные проекты, но они являются неотъемлемой частью образовательного процесса. С помощью данных работ студент может практически применить свои знания и навыки, изучить упущенные по каким-либо причинам темы. Также курсовое и дипломное проектирование несет в себе еще одну не менее важную задачу — оценку знаний. Они позволяют преподавателям оценить знания, умения и практические навыки каждого студента.

В рамках курсового проектирования система Educats предоставляет преподавателям и студентам возможность создания тем проектов по различным дисциплинам; назначения тем преподавателем и выбора темы студентом, отмены назначения темы; генерации листов заданий; загрузки

документов в систему; проверку их на плагиат. Страница со списком тем курсовых работ приведена на рисунке 1.

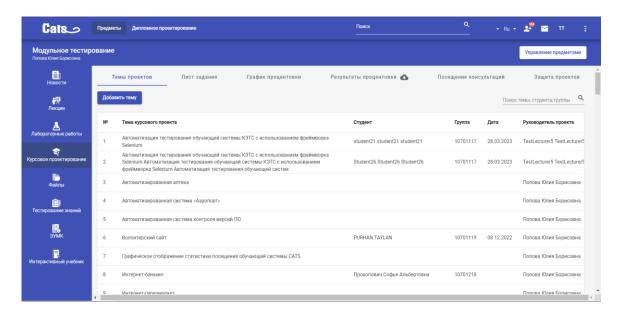


Рис. 1. Список курсовых работ.

На рисунке 2 приводится сгенерированный системой лист задания на курсовой проект. Лист задания можно редактировать, а также скачать для последующей печати.

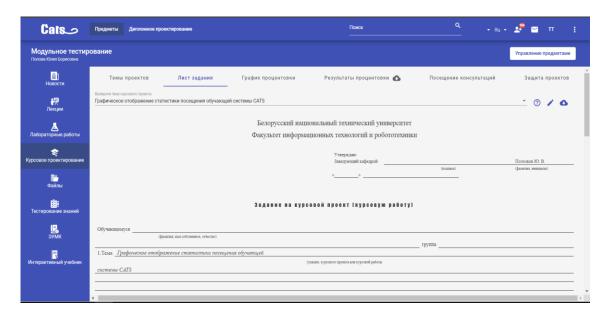


Рис. 2. Сгенерированный системой лист задания, доступный для редактирования и скачивания.

В процессе дипломного проектирования также может применяться обучающая система Educats. Для начала работы над дипломным проектом

студенту необходимо выбрать тему из уже созданных или тема может быть назначена преподавателем.

Таким образом, Educats предоставляет студентам необходимый функционал для выполнения курсового и дипломного проектирования. С помощью данной системы студенты могут развивать свои знания, умения, навыки, что поспособствует их профессиональному развитию.

В заключение, Educats может стать неотъемлемой частью университетского образовательного процесса. Данная система позволяет получать знания и навыки в удобном формате. Однако, важно помнить, что обучение должно быть комплексным и глубоким, а обучающие системы могут быть использованы только в качестве дополнения к традиционному университетскому образованию.

УДК 004.942

## МОДУЛИ И СЦЕНЫ С УЧЕБНЫМ КОНТЕНТОМ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ» ДЛЯ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «ВИРТУАЛЬНЫЙ ГИД КАФЕДРЫ» НА ПЛАТФОРМЕ UNITY

Александров Д.Д. Научный руководитель – Белова С.В., ст. преподаватель

Основной причиной для создания игровой учебной платформы является высокое развитие информационных технологий, которое коснулось так же и образовательной сферы. Уже было создано множество платформ по изучению: языков, игры на различных музыкальных платформах, программированию и т.д.

На сегодняшний день таких платформ на рынке все больше и больше: Duolingo. GitarLearn, Easyprogramming и тд. Однако всё это не игровые приложения, поэтому порог входа в них значительно выше, чем мог бы быть.

Благодаря игровому приложению в образовательной сфере, можно изучать предметы дистанционно, что значительно увеличивает порог вхождения в них и не предоставляет никаких неудобств пользователю.

В данном проекте описан программный продукт, который позволяет студентам просмотреть лекционные, методические материалы, решить контрольные тесты на самопроверку, просмотреть видео по решению тех, или иных задач по дисциплине "Компьютерные системы и сети"

Целью проекта является создание игрового обучающего проекта, благодаря которому студент сможет закрепить знания в определённой