

# ТЕХНОЛОГИЯ JAKARTA TAPESTRY КАК “ГОБЕЛЕН” КОРПОРАТИВНЫХ ВЕБ ПРИЛОЖЕНИЙ

*Д.Н. Разорёнов*

Научный руководитель — к.т.н., доцент *Н.А. Разоренов*

*Белорусский национальный технический университет*

Создание распределенных интернет-приложений на данный момент претерпевает многочисленные идеологические изменения, такие как разделение бизнес-логики и дизайна, «облегчение» получаемых продуктов, а также возможность легкого изменения (дополнения) контента. В данной работе излагаются некоторые эффективные подходы к решению проблем написания веб-ресурсов, используя корпоративные методы разработки приложений, базирующихся на основе Java 2 Enterprise Edition [1]. В частности, приведены примеры использования технологии Jakarta Tapestry, являющейся собой новым идеологический подход к проектированию Интернет-приложений.

Переход к фреймворку Tapestry [2] качественно меняет методику конструирования программ на базе платформы J2EE, так как несет в себе новаторскую концепцию полного изолирования логики программ от содержания, являя собой мощный инструмент разделения аспектов бизнес-логики и контента создаваемого обеспечения.

В работе предложены советы по интегрированию компонентов веб-приложения, построенного с применением технологии Tapestry, в единое целое. Раскрыты возможности использования кастомизированных приоритетов в виде xml-документов и файлов авторизации для составления коммерческих проектов, что является наиболее популярным и удобным видом настройки и защиты платформонезависимых приложений. Используя мощные серверные компоненты, такие как сервера Tomcat [3], Apache и Jetty, которые поддерживают работу контейнера сервлетов, обеспечивается условие независимости проектов от платформы, что является отличительным моментом работы.

Были проведены исследования производительности и возможностей фреймворка Tapestry, как альтернативы скриптовых оболочек, таких как JavaServer Pages или Velocity. Отмечены преимущества технологии, вследствие предоставления программисту полного инструментария для создания динамических приложений с минимальными затратами на процесс кодирования программ. Использование фреймворком component object model, подобную традиционным GUI, выявило следующие преимущества пользования данного программного обеспечения: высокую степень повторного использования кода; кодирование в объектной модели; свободное расширение проектов, так как система перманентно создаёт URL и привязку объектов-сообщений. В данной работе предоставляется возможность полностью выявить отличительные особенности динамического языка Java, продвигая использование JavaBeans API наравне с сервлетами и другими J2EE технологиями при создании веб-портала динамического контента.

## **Литература**

1. <http://java.sun.com/j2ee/>
2. <http://www.jakarta.apache.org/tapestry/>
3. <http://www.jakarta.apache.org/tomcat/>

## **ПРИМЕНЕНИЕ ТЕОРИИ МАТРИЧНЫХ ИГР ПРИ СИНТЕЗЕ СЛОЖНЫХ ДИНАМИЧЕСКИХ СИСТЕМ**

*П.В. Примак*

Научный руководитель – к.т.н., доцент *В.А. Малкин*

*Военная академия Республики Беларусь*

Необходимость решения матричных игр возникает в задачах анализа и синтеза конфликтующих динамических систем [1]. Например, такая задача должна решаться при синтезе оптимального управления стохастической системой с управляемой сменой структуры, в составе которой могут быть выделены две конфликтующие подсистемы [2]. Каждая из