

5. Этап. Сделать введение в работу с Construct 2 и в непосредственное написание игр, лечащих бинокулярное зрение.

Мы записали обучающие видео для работы в Construct:

http://c_s_c.vspmax.com/en/playlists/PLfE-rqANtdoYCP5LzIQK4_6eXgDqKME9a

Скачать саму программу можно отсюда <https://www.scirra.com/construct2/releases/r206/download>.

Самый простой способ заставить мелькать объект – через анимацию.

Вопросы, которые требуют дополнительного исследования:

– Можно ли добиться подобного терапевтического эффекта, не привлекая анимацию: используя, например, настройки стереоскопического режима монитора, стереочки и настройки, например, Photoshop'a (позволяет изображения разбивать на красное и синее, смещать и проч...) иллюстрируя, например, детские сказки?

– Исследовать предпочтения людей, которые будут использовать игры для лечения расстройства бинокулярного зрения.

УДК 621.762.4

Демьянов И.

ТИПЫ ПРОЕКТОВ C/C++ В СРЕДЕ MS VISUAL STUDIO

БНТУ, Минск

Научный руководитель: Дробыш А. А.

Вы можете воспользоваться шаблоном проекта для создания базовой структуры программы, меню, панелей инструментов, значков, ссылок и инструкций `#include`, подходящих для разрабатываемого проекта. Visual Studio содержит несколько видов шаблонов проектов Visual C++ и предоставляет

для многих из них мастера, позволяющие настраивать проекты во время их создания.

Использовать шаблон при создании проекта необязательно, однако в большинстве случаев это гораздо эффективнее, так как проще изменять имеющиеся файлы и структуру проекта, чем создавать их «с нуля».

Вы можете создать проект на языке из разряда C, используя шаблоны проектов C++. Найдите в созданном проекте файлы с расширением .CPP и измените его на .C. Затем на странице Свойства проекта разверните узлы Свойства конфигурации, C/C++ и выберите Дополнительно. Измените значение параметра на C код (/ТС).

Файлы, создаваемые мастером приложений, содержат комментарии TODO в форме комментариев. Это области, в которых можно задать собственный код или использовать дополнительные мастера для разработки приложения. Список комментариев TODO нового проекта выводится в Списке задач.

Для каждого типа проектов Visual C++ имеется мастер приложений, помогающий быстро и легко создавать проекты по шаблону. Чтобы открыть мастер приложений, воспользуйтесь диалоговым окном Новый проект и укажите в нем свойства проекта, такие как имя проекта и каталог или решение, в котором будет размещен проект. Каждый мастер помогает создавать соответствующие проекты:

- 1) ATL
 - Проект ATL;
- 2) Среда CLR
 - Библиотека классов, консольное приложение CLR;
 - пустой проект CLR;
- 3) Общие
 - Пустой проект;
 - настраиваемый мастер;

- проект, использующий файл makefile;
- проект общих элементов;
- 4) MFC
 - Приложение MFC;
 - Элемент управления ActiveX библиотеки MFC;
 - Библиотека DLL MFC;
- 5) Тест
 - Управляемый тестовый проект;
 - Проект машинного модульного теста;
- 6) Win32
 - Консольное приложение Win32;
 - проект Win32.

УДК 004.9:69

Ершевич А.Ю.

3D-ПРИНТЕРЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА

УО «БГСХА», Горки

Научный руководитель: Прокопова Т.С.

3D-принтер – это периферийное устройство, использующее метод послойного создания физического объекта по цифровой 3D-модели. 3D-печать может осуществляться разными способами и с использованием различных материалов, но в основе любого из них лежит принцип послойного создания (выращивания) твёрдого объекта.

Поговорим про 3D-принтеры для строительства зданий. На сегодняшний момент над этим трудятся усиленно инженеры из Китая, США, Великобритании и Нидерландов. Группе инженеров британского Университета Лафборо, работающих под руководством доктора Сунгву Лима, удалось создать уникальный цементный состав, позволяющий печатать изделия любых форм: выпуклые, краеугольные, изогнутые, кубические. Исследователи отказались от применения технологии