

Способ начисления амортизации обязательно должен быть документально закреплён в учетной политике организации.

В бухгалтерском учете возможно использовать любой из четырех способов начисления амортизации основных средств. Не стоит забывать того, что при применении упрощенной системы налогообложения объектом налогообложения которой являются доходы, организации нельзя уменьшать налоговую базу на суммы произведенных расходов, в том числе и на амортизацию. Согласно ПБУ 6/01 налогоплательщикам, применяющим упрощенную систему налогообложения объектом которого является доходы минус расходы, можно погашать величину понесенных затрат ускоренными темпами.

При выборе способа начисления амортизации стоит учитывать то, на сколько задействовано основное средство в процессе производства товара, работ, услуг. Сумма амортизационных отчислений влияет на себестоимость произведенных товаров, работ, услуг. Так же объем амортизационных отчислений влияет на амортизационный фонд, который предназначен для восстановления объектов основных средств. Стоит учитывать какой экономический эффект вы хотите получить в результате. Так же организация при выборе способа начисления амортизации может регулировать остаточную стоимость объектов основных средств. Поэтому при выборе способа начисления амортизации стоит продумать не только положительные последствия данного метода, но и отрицательные.

При разработке амортизационной политики организации, в принятии решения в выборе способа начисления амортизационных отчислений необходимо учитывать в формировании бухгалтерского учета адекватного финансового результата.

Срок полезного использования, в период которого будет начисляться амортизация, в бухгалтерском учете организация устанавливает самостоятельно.

Амортизация позволяет определить совокупные издержки производства, характеризует степень износа основных средств. При помощи переноса части стоимости основного средства на стоимость производимых товаров, работ, услуг происходит процесс возмещения первоначальной стоимости основного средства.

Список используемых источников:

1. Марчук В.И. Обзор основных инструментов кредитования, используемых в предпринимательской деятельности / В.И. Марчук, О.В. Медведева, В.Г. Лизунков // Социально-экономические преобразования в России. – Кемерово, 2014. – С. 115–123.
2. Минин М.Г. Разработка модели формирования экономико-управленческих компетенций бакалавров машиностроения / М.Г. Минин, В.Г. Лизунков // Современные проблемы науки и образования. – 2014. – № 6. – С. 880.
3. Лизунков В.Г. Инновационное образование в России / В.Г. Лизунков // Экономика и предпринимательство. – 2014. – № 9 (50). – С. 100–102.
4. Лизунков В.Г. Анализ дефицитов экономико-управленческих компетенций у бакалавров машиностроения / В.Г. Лизунков, А.В. Сушко // Научное обозрение. – 2014. – № 10–1. – С. 145–149.
5. Лизунков В.Г. Развитие экономико-управленческих компетенций бакалавров инженерных вузов: монография / В.Г. Лизунков, Е.В. Полицинская. – Томск, 2015.

РАЗРАБОТКА ИГРЫ DOODLE JUMP

Д.А. Колмыков^а, студент гр. 17В11,

Научный руководитель: Разумников С.В. ^б, к. т. н., доц.

¹Юргинский технологический институт (филиал)

Национального исследовательского Томского политехнического университета

652055, Кемеровская обл., г. Юрга, ул. Ленинградская, 26

E-mail: ^аchizhikov1910@bk.ru, E-mail: ^бdemolove7@inbox.ru

Аннотация: В качестве темы для работы была выбрана игра «Doodle Jump». Актуальность этой темы заключается в том, что на сегодняшний день компьютерные игры занимают важное место в жизни человека. Они могут использоваться в качестве развлекательного времяпрепровождения или в обучающих целях, а профессия разработчика компьютерных игр является перспективной и хорошо

оплачиваемой. Именно поэтому важно понять процесс разработки игры и усовершенствовать свои навыки в создании алгоритмов и программировании.

Ключевые слова: алгоритм, язык программирования, среда программирования, библиотека, метод, функция, переменная, условие, python, блок-схема, разработка.

Annotation: The Doodle Jump game was chosen as the topic for the course work. The relevance of this topic lies in the fact that today computer games occupy an important place in human life. They can be used as an entertaining pastime or for educational purposes, and the profession of a computer game developer is promising and well-paid. That is why it is important to understand the game development process and improve your skills in creating algorithms and programming.

Keywords: algorithm, programming language, programming environment, library, method, function, variable, condition, python, flowchart, development

Doodle Jump – видеоигра, разработанная и выпущенная компанией Lima Sky. С самого момента выхода игра приобрела огромную популярность. Сделанная на примере игры PapriJump от SunFlat игра обладает простой, рисованной, но забавной графикой, а также несложным управлением.

Главная цель игры – помочь «Дудлеру» (Doodle) добраться как можно выше по платформам и набрать как можно большее количество очков. Героем можно управлять с помощью всего трёх кнопок на устройстве. В версии для устройств с акселерометром управление происходит с помощью наклона устройства в нужном направлении.

Для достижения поставленной цели были поставлены следующие задачи: изучить возможности и библиотеки Python, предназначенные для разработки компьютерных игр, написать код программы на языке Python, реализующий игру «Doodle Jump», произвести отладку кода путем тестирования, устранить найденные ошибки.

Теоретическое назначение – программа может быть использована в учебных и развлекательных целях.

Практическое назначение – программа может использоваться для игрового время препровождения. Область применения – развлекательная или развивающая. Динамичные игры, такие как Doodle Jump развивают реакцию, улучшают работу мозга и делают пользователя добрее.

Научное назначение – программа может быть использована для разработки и проверки стратегий в игре «Doodle Jump». Область применения – научная деятельность, связанная с влиянием размеров игровых элементов на скорость реакции и обработки информации человеком.

Итоговая программа содержит игровое поле размером 800x600 пикселей. Задний фон в оригинальной версии игры выполнен в виде белого тетрадного листа, на котором будут хорошо видны: «Дудлер», разноцветные платформы, враги и вспомогательные вещи.

Сам же «Дудлер» салатное четвероногое, овальное существо с вытянутым ртом. Персонаж управляется 2 способами: либо наклоном телефона, либо нажатием на экран нужной стороны, что довольно удобно.

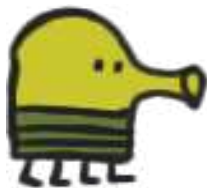


Рис. 1. «Дудлер»



Рис. 2. «Вспомогательные предметы»

Так же во время игры появляются вспомогательные предметы такие как: пружины или батуты, шляпы с пропеллером, реактивные ранцы и т.д.

На пути будет множество препятствий, как чёрные дыры, монстры, движущиеся и разрушающиеся платформы и т.д.

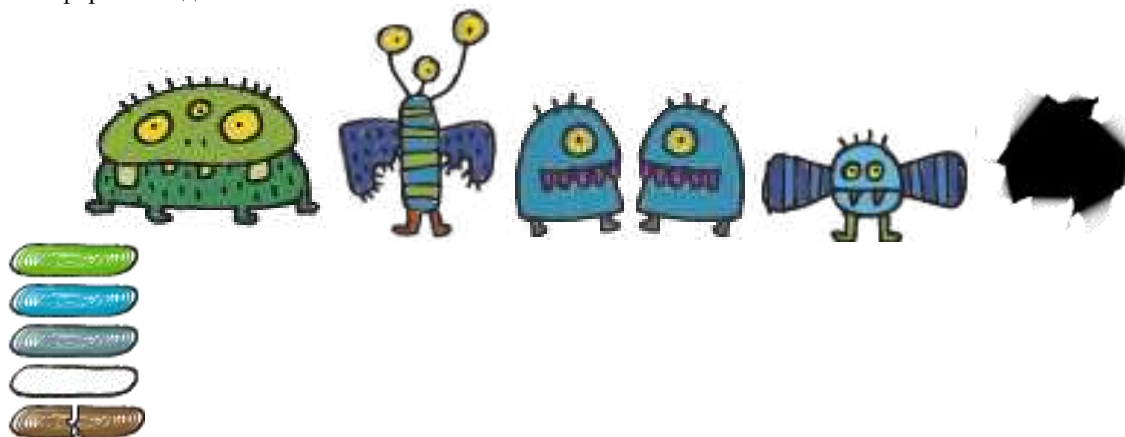


Рис. 3. «Спрайты препятствий»

При разработке программы планируется использовать библиотеку для создания игр PyGame, а также элементы объектно-ориентированного программирования.

PyGame – самое популярное решение для создания 2D игр на Python: библиотека включает в себя удобные инструменты для рисования, работы с изображениями, видео, спрайтами, шрифтами и звуком, для обработки событий клавиатуры и мыши. Главные преимущества PyGame – легкость обучения и скорость разработки.

В каждом кадре происходит масса вещей, но их можно разбить на три категории:

1. Обработка ввода (события): речь идет обо всем, что происходит вне игры – тех событиях, на которые она должна реагировать. Это могут быть нажатия клавиш на клавиатуре, клики мышью и так далее.

2. Обновление игры: изменение всего, что должно измениться в течение одного кадра. Если персонаж в воздухе, гравитация должна потянуть его вниз. Если два объекта встречаются на большой скорости, они должны взорваться.

3. Рендеринг (прорисовка): в этом шаге все выводится на экран: фоны, персонажи, меню. Все, что игрок должен видеть, появляется на экране в нужном месте.

Создадим класс Doodle Jump, в котором мы собираемся хранить некоторую информацию о спрайтах, движении, прыжках, гравитации, камере, разрешении экрана.

Отладим функцию передвижения, чтобы наш «Дудлер» не уходил от экрана в пустоту.

Когда мы уходим слишком далеко влево или вправо, «Дудлер» из экрана уходит. Если вы зайдете слишком далеко вправо, вы окажетесь в левой части экрана, а когда вы зайдете слишком далеко влево, вы окажетесь справа. Реализуем это.

Укажем количество платформ на экране, и так же пишем функцию для автоматической обработки и отрисовки платформ.

Так же необходимо, чтобы наш Дудлер был в центре экрана, поэтому, если он движется вверх, камера начинает двигаться вместе с ним!

Обнаружение удара: если нижняя часть «Дудлера» находится между верхом и низом платформы, мы можем проверить, коснулись ли мы платформы горизонтально.

Так же добавим счетчик очков.

Импортируем все необходимые спрайты и собираем воедино.

При разработке программы воспользуемся несложной блок-схемой для альтернативного взгляда на программу:

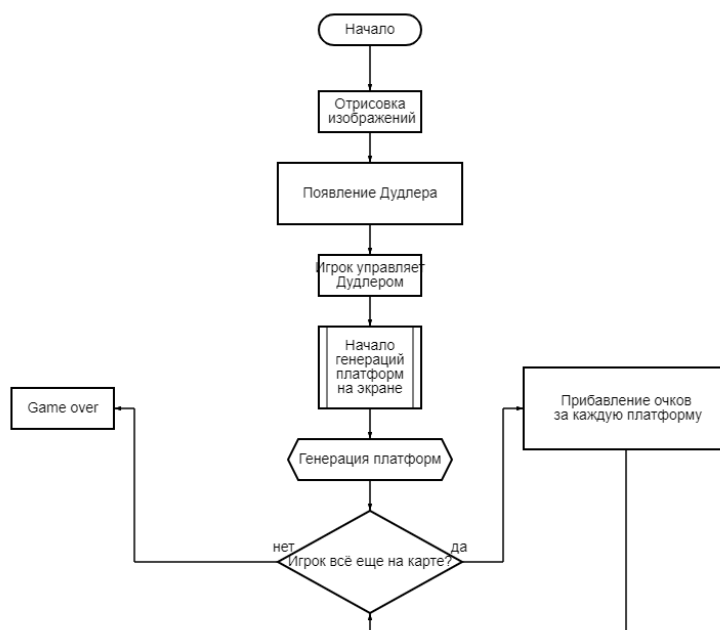


Рис. 4. Блок-схема

В результате выполнения работы были освоены возможности языка программирования Python и изучена библиотека PyGame. Были разработаны функции программы, а так же импортированы библиотеки функциональной части, с помощью которых поставленная задача была выполнена. Таким образом, был создан проект, который позволяет запускать игру Doodle Jump, написанную на языке программирования Python.

Список используемых источников:

1. ГОСТ 19.003-80. Схемы алгоритмов и программ. – Москва : Изд-во стандартов, 1982. – 27 с.
2. Жибинова И.А. Оформление учебных, научных, проектных работ студентов: методические указания / И.А. Жибинова, С.Р. Зельцер, А.Н. Жибинов, О.В. Михайлова. – Новокузнецк: НФИ КемГУ, 2012. – 91 с.
3. Буйначев С.К. Основы программирования на языке Python : учебное пособие / С.К. Буйначев, Н.Ю. Боклаг. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2014. – 91, [1] с-+
4. Разумников С.В. Теория алгоритмов: методические указания к выполнению курсовой работы для студентов очной формы обучения, обучающихся по направлению 09.03.03 «Прикладная информатика» / С.В. Разумников – Юрга: Изд-во Юргинского технологического института (филиала) Томского политехнического университета, 2022. – 20 с.

УПРАВЛЕНИЕ ПРЕДПРИЯТИЕМ КАК ИНСТРУМЕНТ ЕГО РАЗВИТИЯ

М.И. Чижевская¹, ученица 11 кл.

Научный руководитель: Лизунков В.Г.^{2а}, к.пед.н., доц.,

¹ МБОУ «Средняя образовательная школа №6 г. Юрга», 652061, г. Юрга, пр. Победы 10 В

² Юргинский технологический институт (филиал)

*Национального исследовательского Томского политехнического университета,
652055, Кемеровская обл., г. Юрга, ул. Ленинградская, 26*

E-mail: ^avladeslave@tpu.ru

Аннотация: Управление предприятием постоянно претерпевает существенные изменения, в данной работе идет анализ цветочного бутика, в котором в 21 веке важным становится упаковка и уникальное предложение для клиентов, а разработка стратегии продаж является ключевым фактором успеха.