

облако. Снизу помощника находится таймер (когда нужен). При нажатии на табличку "Календарь", осуществляется переход к оконному режиму. Программа будет организована так, что помощник будет реагировать тем или иным образом на выполнение или невыполнение дела. К примеру, если дело не выполнено, то помощник принимает обиженную позу, а если выполнено в срок, то хвалит и сияет счастьем. Во время простоя программы по таймеру в диалоговом облаке выводится на какое-то время случайная заметка пользователя. После истечения времени на заметку, облако исчезает, дабы не загромождать экран.

2) Окно "Добавить дело". Органайзер не был бы органайзером, если бы не помогал ориентироваться в делах. В этом окне можно ввести название дела, сроки его выполнения и уведомления, таймер для этого дела, поощрительную фразу (если не хотите видеть стандартную), вид дела (встреча, дело, событие), его важность, длительность (дело моментальное или нужно делать в течение времени). Эти пункты помогают программе отсортировать дела так, чтобы с ними было легче и плодотворнее работать. В зависимости от того, что вы указали в формах этого окна, цвет чисел календаря меняется тем или иным образом.

3) Окно "Женский календарь". Собственно, простой менструальный календарик. В идеале программа показывает, когда у вас начинается цикл, сколько он продлится и, если такое случилось, то сколько осталось до рождения ребенка.

4) Окно "Заметки". В окне имеется 2 области: Заметки и Добавить заметку. В области Заметки выводятся все существующие заметки пользователя. Заметка - постоянное напоминание, созданное пользователем. К примеру - "Я знаю, как играть песню «Перемен» группы Кино". В области Добавить заметку, собственно пишется заметка, которую хотят добавить в список. Таким образом, пользователь создает себе список «напоминалок», которые не зависят от времени и выводятся в соответствующих полях случайным образом.

5) Окно "Дневник". В окне опять же 2 области: Текстовая и Календарь. В текстовой части либо вводится текст дневника, либо выводится то, что пользователь записывал в какой-либо день (выбранный из календаря). При Кликке на область Календаря, разворачивается календарь, где цветом выделены дни, когда человек писал дневник.

К концу семестра мы рассчитываем сделать опытный образец программы для ПК с минимальным набором функций и реакций. Но это уже поможет многим людям организовать свой день. В дальнейшем предполагается усовершенствование программы, путем добавления в неё некоторых новых элементов, реакций или функций.

МЯГКИЙ ПЛЕЕР

Колошин П.Н., Балабенко С.В., Кремлев И.А., Горбачева Е.С., Мударисов Т.Р.
synerMA3A@live.ru

Научный руководитель: Мозгалева П.И., аспирант, ассистент кафедры ОСУ Института кибернетики ТПУ

Музыка – часть человеческой жизни. Кому-то хватает радио в автобусе по дороге на работу, кто-то живет музыкой. Среди молодежи всё больше и больше становится тех, кто действительно увлекается музыкой и хочет, чтобы она была с ним повсеместно. Для этого были придуманы плееры. Сейчас существует огромное множество разновидностей данного девайса, но все они сделаны, как под копирку. Плееры давно уже стали скучными, и мы решили разнообразить данное направление, внести в него что-то новое.

В данный момент плееры не очень прочные и не очень качественные, а те которые удовлетворяют данными условиями стоят заоблачную сумму денег. Подумав над данной проблемой, мы решили придумать мягкий плеер, который удовлетворял бы спросом покупателя и стоил бы недорого.

Сам плеер представляет собой мягкую игрушку или мягкий брелок, внутри находится плата, проигрывающая музыку. Данный плеер можно подключить непосредственно к наушникам, колонкам, к магнитоле в машине и т.д. Зарядка плеера будет находиться в специальном кармашке, который можно использовать как место для хранения других маленьких вещей. Сама зарядка будет

представлена в виде USB разъёма, с помощью которого можно будет подключать плеер к компьютеру и скидывать на него музыку.

Теперь перечислим плюсы данного плеера. Во-первых, он мягкий и поэтому противоударный. Во-вторых, свобода дизайна. Вследствие этого, плеер можно сделать любой формы и расцветки, а следовательно он будет популярен для многих слоёв населения. В-третьих, это дешёвый, яркий молодёжный девайс, совмещающий в себе плеер и игрушку.

В ближайшее время мы хотим сделать прототип, который будет обладать полным функционалом. В дальнейшем он будет технически совершенствоваться и будет иметь много различных вариантов дизайна (рис.1, 2).



Рис. 1 Варианты дизайна



Рис.2 Варианты дизайна