**СОДЕРЖАНИЕ**

ВВЕДЕНИЕ 4

[1 ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ ОБ КОМПАНИИ ИООО «ЭПАМ СИСТЕМЗ»](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245042) 5

[1.1 О компании](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245043) 5

[1.2 История развития компании 5](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245044)

[1.3 Заказчики компании и предоставляемые услуги](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245045) 6

[1.4 Работа в компании](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245047) 7

[1.5 Используемое оборудование](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245047) 7

[1.6 Охрана труда на предприятия и техника безопасности на рабочем месте программиста](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245047) 8

[1.7 Должностная инструкция инженера-программиста 10](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245047)

[1.8 Используемые методологии разработки программного обеспечения1](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245047)4

[1.9 Используемые методы управления жизненным циклом проекта 1](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245047)5

[2 ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 1](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245048)7

2.1 Жизненный цикл программного продукта 17

2.2 Программы имитации речевого поведения человека 22

2.3 Язык разметки искусственного интеллекта *AIML* 24

[2.1 Основные свойства платформы *Java* 26](file:///E:\универ\4%20kurs\8%20sem\ОПР\New%20folder\Курсовая\Poyasnitelnaya_zapiska.docx#_Toc419245049)

3 РАБОТКА ПРОГРАММЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ РЕШЕНИЯ ЗАДАЧИ 30

3.1 Постановка задачи 30

3.2 Особенности разработки приложения 30

3.3 Описание основной структуры приложения 27

3.7 Описание интерфейса пользователя 45

ЗАКЛЮЧЕНИЕ 48

Список использованных источников 49

ПРИЛОЖЕНИЕ А. Листинг классов 50