

Федоров Михаил Владимирович. 10

класс “К” школы № 1507.

Руководитель: Русаков Алексей

Михайлович

Преподаватель детского технопарка

«Альтаир»

Определение и визуализация основной тематики текста.

Цель работы: разработать программу для быстрого выяснения содержательных моментов компьютерных игр

Задачи:

Изучить основы языка программирования Python;

Написать код для корректной работы программы;

Описать функционал разрабатываемого сервиса;

Разработать прототип проекта и его алгоритмы;

Определение перспектив развития;

Создать удобный интерфейс;

Изучить мобильную конвертацию приложений на Android и iOS.

Этапы исследования: Код писался на языке программирования Python.

Были использованы фреймворки и алгоритмы для визуализации содержания.

Методы исследования и оборудование: Алгоритм LDA тематического моделирования на основе латентного распределения дирихлет;

Среда программирования VS Code;

Язык программирования Python;

Библиотека RakeNLTK

Библиотека AXIOS

Библиотека Gensim

Фреймворк Flask

Фреймворк Vue.JS

Фреймворк Quasar

Результаты:

В ходе работы была выполнена главная цель и задачи, поставленные ранее:

- Изучены основы языка программирования Python;
- Написан код для корректной работы программы;
- Описан функционал разрабатываемого сервиса;
- Разработан прототип проекта и его алгоритмы;
- Определены перспективы развития;
- Создан удобный интерфейс;
- Изучена мобильная конвертация приложений на Android и iOS.

Перспективы проекта:

- 1) Оформление данного сервиса в виде коммерческого сервиса с целью получения дополнительных возможностей по качеству его реализации;
- 2) Создание API интерфейса для беспрепятственности работы сторонних сервисов;
- 3) Публикация данного сервиса в интернет с возможностью совместного развития в других проектах.