

Определение и визуализация основной тематики текста.

Федоров Михаил
Владимирович
10 класс ГБОУ г. Москвы №1507

Руководитель: Русаков Алексей Михайлович

Преподаватель детского технопарка «Альтаир»

Москва, 2022

Оглавление

Оглавление	2
Введение	3
Цель	3
Задачи.....	3
Методы и этапы	4
Актуальность.....	4
Использованные программного решения	4
Обзор проектного решения	5
Результаты тестирования и реальное применение.....	5
Итоги и перспективы.....	6
Список литературы.....	7

Введение

В настоящее время существует свыше 200000 игр на различные виды устройств, и каждый день выходят всё новые игры.

Однако в данный момент на рынке игр существует проблемы с выбором этих самых игр, которые бы удовлетворяли покупателя и игрока.

Наличие данных проблем наделяют данную программу конкурентными преимуществами.

Цель

Разработать программу для быстрого выяснения содержательных моментов компьютерных игр.

Задачи

- 1) Изучить основы языка программирования Python;
- 2) Написать код для корректной работы программы;
- 3) Описать функционал разрабатываемого сервиса;
- 4) Разработать прототип проекта и его алгоритмы;
- 5) Определение перспектив развития;
- 6) Создать удобный интерфейс;
- 7) Изучить мобильную конвертацию приложений на Android и iOS.

Методы и этапы

Изучение материалов по данной теме	<ol style="list-style-type: none">1. Знакомство с имеющимися технологиями2. Опросы специалистов3. Личный опыт
Программирование	<ol style="list-style-type: none">1. Изучение платформы VS Code2. Изучение языка Python3. Изучение платформы Quasar и Flask
Внедрение	<ol style="list-style-type: none">1. Выбор платформы (хостинга) для реализации проекта

Актуальность

Проблема определения ключевых моментов в текстах об компьютерных играх в последнее время всё более актуальна. Для подобных целей повсеместно используются такие алгоритмы, как RakeNLTK и LDA. Технологии хорошо себя зарекомендовали и стандартизированы. Предлагаемая в данной работе технология развивает идею алгоритмы по двум основным направлениям:

1. возможность использовать любое мобильное устройство без выхода в интернет
2. возможность визуально увидеть на экране содержимое текста, минуя обращение к общим базам данных

Использование программного решения

Проект создавался на языке программирования Python. Код писался в интерпретаторе Visual Studio. Для работы с программой необходим текст. После необходимо вставить его в окно и нажать на кнопку, предварительно выбрав количество тем, и получить диаграмму в виде кругов.

Обзор проектного решения

Вставляем текст, вводим количество тем и нажимаем на кнопку «Выполнить тематическое моделирование»

Определение и визуализация основной тематики текста. v1.4

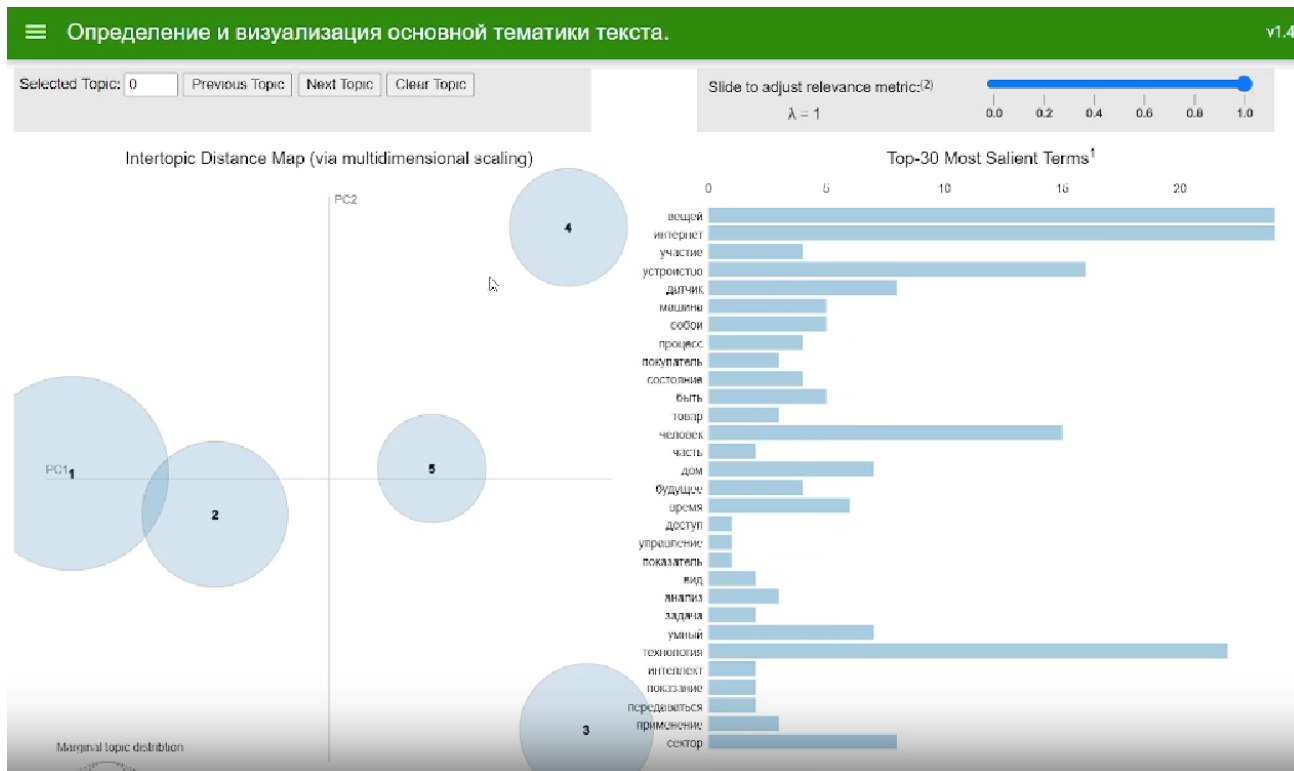
Компании и современное общество продолжают проявлять интерес к Интернет вещей, они возлагают большую надежду на развитие IoT-технологии и процент от инвестиций в настоящих условиях. Технология Интернета вещей изменит мир благодаря сплоченному взаимодействию всех участников – от пользователя до правительства.

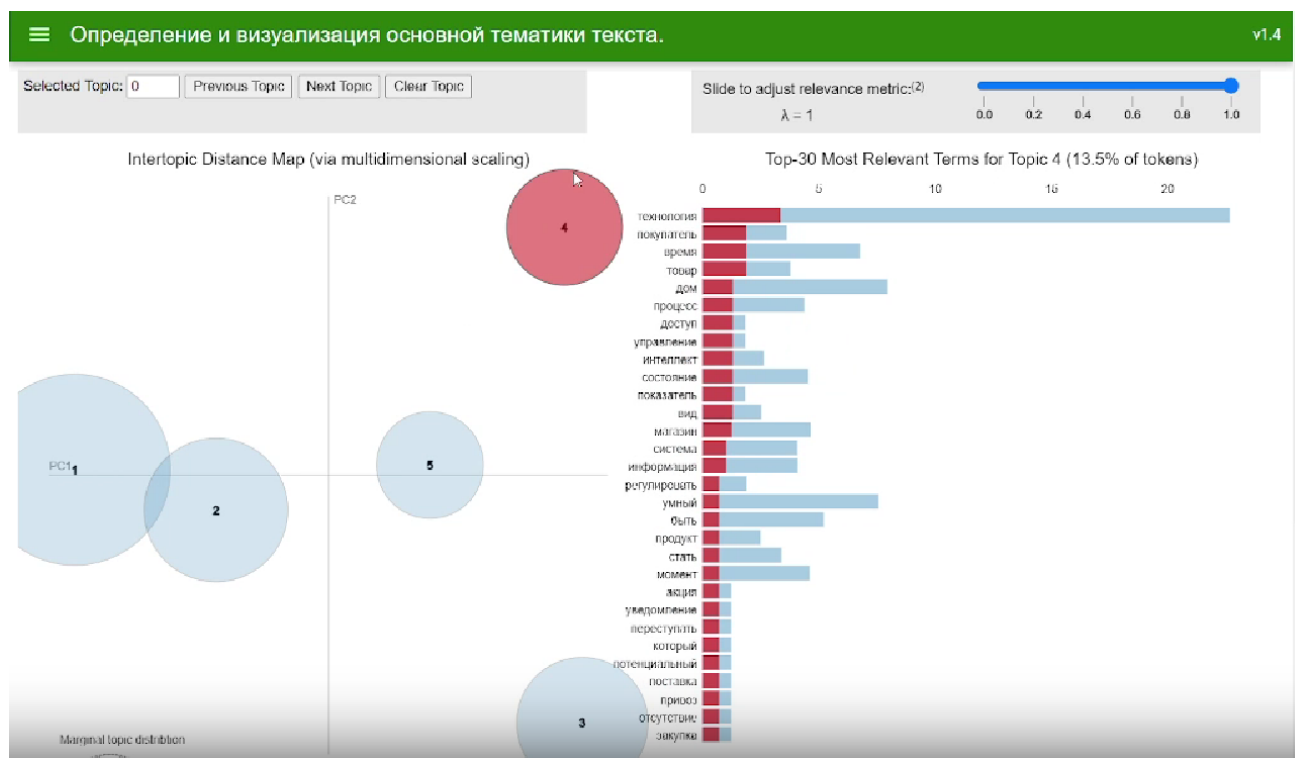
С развитием IoT-технологии все больше физических предметов будут подключаться к сети и взаимодействовать друг с другом. IoT превратится в особенную инфраструктуру современного человека, где каждое действие будет подчинено искусственному интеллекту. В ближайшие 5 лет Интернет вещей поспособствует повышению образа и качества жизни человечества.

Введите количество тем:
5

Выполнить тематическое моделирование

Получаем диаграмму в виде кругов, где каждый круг есть тема набранного текста





Итоги и перспективы

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

- Изучены основы языка программирования Python и среды разработки;
- Изучены основы создания принципиальных программ;
- Описан функционал разрабатываемого сервиса;
- Разработан прототип программы и ее алгоритмы

Следующими направлениями разработки данного приложения могут быть:

- 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.

Список литературы

1. [Электронный ресурс]. 2008-2019. Дата обновления 02.12.2019. URL: <https://www.docs.unity3d.com/Manual/index.html>
2. [Электронный ресурс]. 2010-2019. Дата обновления 06.12.2019. URL: <https://www.assetstore.unity.com>
3. [Учебник]. Бонд Д. Unity и C#. Геймдев от идеи до реализации. 2-е изд. Изд-во Питер. 2019.
4. [Учебник]. Шарп Д. Microsoft Visual C#. Подробное руководство. Изд-во Питер. 2016.
5. [Видеокурс]. Pluralside C Sharp. 2017.