Университет ИТМО, факультет программной инженерии и компьютерной техники

Двухнедельная отчётная работа по «Информатике»: аннотация к статье

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Дата прошедшей лекции | Номер прошедшей лекции | Название статьи/главы книги/видеолекции | Дата публикации (не старше 2021 года) | Размер статьи (от 400 слов) | Дата сдачи |
| 11.09.2024 | 1 | Кватричная Система Счисления | 25.02.2021 | ~1182 | 09.10.2024 |
| 25.09.24 | 2 | Сжатие информации и основы помехоустойчивого кодирования. | 22.04.2021 | ~2300 | 09.10.2024 |
| 09.10.2024 | 3 | Регулярные выражения для обнаружения Web-рекламы на основе автоматического скользящего алгоритма | 2021 | ~3360 | 23.10.2024 |
| 23.10.2024 | 4 | Язык разметки SadLion Markup Language | 2022 | ~2000 | 06.11.2024 |
|  | 5 |  |  |  |  |
|  | 6 |  |  |  |  |
|  | 7 |  |  |  |  |

Выполнил(а) Пчелкин И. И. , № группы *P3106* , оценка

Фамилия И.О. студента не заполнять

|  |
| --- |
| **Прямая полная ссылка на источник или сокращённая ссылка (bit.ly, tr.im и т.п.)**  <https://vestnik-mmi.syktsu.ru/issue/42/v42_5.pdf> |
| **Теги, ключевые слова или словосочетания (минимум три слова)**  пользовательский интерфейс, C++, разработка мобильных приложений, языки разметки |
| **Перечень фактов, упомянутых в статье (минимум четыре пункта)**   1. SLML – это язык разметки основанный на XML 2. Благодаря адаптивной вёрстке SLML поддерживается на устройстве с любым разрешением экрана 3. SLML не создает объекты до запуска игры, описания объектов хранятся в XML-файлах и объекты создаются сразу после запуска игры 4. SLML использует код на C++, благодаря этому сохраняется высокая производительность. |
| **Позитивные следствия и/или достоинства описанной в статье технологии (минимум три пункта)**   1. У SLML производительность выше чем у HTML и JS, особенно на слабых устройствах 2. SLML позволяет делать интерфейсы в 2D играх проще 3. Интерфейсы созданные с помощью SLML эффективно работают на разных платформах |
| **Негативные следствия и/или недостатки описанной в статье технологии (минимум три пункта)**   1. Кроме этой статьи информации про SLML больше нет 2. Очередной язык разметки |
| **Ваши замечания, пожелания преподавателю *или* анекдот о программистах[[1]](#footnote-1)**  Почему языки разметки никогда не ссорятся?  Потому что они всегда могут найти общий язык! |

1. Наличие этой графы не влияет на оценку [↑](#footnote-ref-1)