

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«ИРКУТСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ИГУ»)

Институт математики и информационных  
технологий

Кафедра теории вероятностей и дискретной  
математики

**ОТЧЕТ**

о курсовой работе по курсу «Разработка WEB-приложений»  
**Проектирование системы учета радиодеталей**

Студентки 4 курса группы 2361  
Фамилия Имя Отчество  
Направление : 02.03.03 – Математическое  
обеспечение и администрирование  
информационных систем

Руководитель:  
канд. техн. наук доцент  
Иванов Иван Иванович

Курсовая работа защищена с оценкой

\_\_\_\_\_

# СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1 Теоретические основы ....	4
2 Реализация ....	5
2.1 Скрипт порождения структуры базы данных . . . . .	5
3 Тестирование ....	6
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	7
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	8
А Исходный код программ	9
В Документация разработчика	10

## **ВВЕДЕНИЕ**

# 1 Теоретические основы ....

Согласно [1]

.... база данных (БД) .....

## 2 Реализация ....

### 2.1 Скрипт порождения структуры базы данных

Начало абзаца

```
CREATE TABLE Persons (  
    PersonID int,  
    LastName varchar(255),  
    FirstName varchar(255),  
    Address varchar(255),  
    City varchar(255)  
);
```

Рисунок 2.1 — Скрипт SQL для создания таблицы Persons

```
CREATE TABLE Persons (  
    PersonID int,  
    LastName varchar(255),  
    FirstName varchar(255),  
    Address varchar(255),  
    City varchar(255)  
);
```

Listing 1: Скрипт SQL для создания таблицы Persons

### 3 Тестирование ....

Разработан набор тестов структуры БД (см. 2.1 на стр. 5).

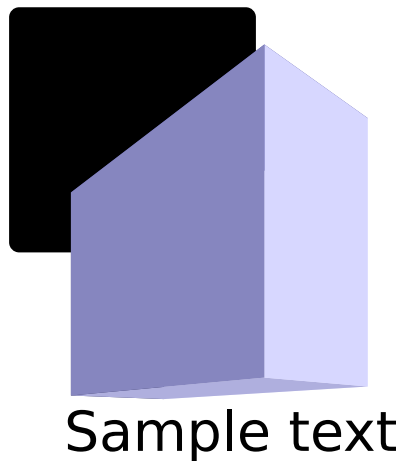


Рисунок 3.1 — Пример работы программы

$$E = mc^2 \quad (1)$$

где,  $m$  – это масса,  $c$  – скорость света в вакууме, ...

Новый абзац. Рассмотрим формулу (1).

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Я не слышала о Chip-8 до начала этого проекта, поэтому предполагаю, что большинство людей тоже не слышали, если не ладят с эмуляторами. Chip-8 — это очень простой интерпретируемый язык программирования, разработанный в 1970-х годах для любителей компьютеров.

Люди писали простые программы Chip-8, которые имитировали популярные игры того времени: Pong, Tetris, Space Invaders и, вероятно, другие игры, потерянные в анналах истории.

Виртуальная машина, которая играет в них, на самом деле технически является интерпретатором Chip-8, а не эмулятором, поскольку эмулятор — это программное обеспечение, эмулирующее аппаратное обеспечение конкретной машины, а программы Chip-8 не привязаны к какому-либо конкретному оборудованию. Интерпретаторы Chip-8 часто использовались на графических калькуляторах.

Тем не менее этот интерпретатор достаточно близок к эмулятору, поэтому с него обычно начинают те, кто хочет научиться создавать эмуляторы; это значительно проще, чем создавать эмулятор NES или чего-либо ещё. А ещё это хорошая отправная точка для изучения многих концепций процессора в целом, таких как память, стеки и ввод-вывод, с которыми я ежедневно имею дело в бесконечно более сложном мире среды выполнения JavaScript.

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. И. Братко. Язык программирования Пролог для искусственного интеллекта. М : Наука. 1990. 310 с.



## **Приложение А Исходный код программ**

## **Приложение В Документация разработчика**