УДК 004.4

СТВОРЕННЯ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ З ТЕМИ «АРИФМЕТИЧНІ ОПЕРАТОРИ Assembler»

***Пильник С. О.**, студент гр. КН б інт-21, спеціальності «Комп'ютерні науки»*
Вищий навчальний заклад Укоопспілки «Полтавський університет економіки і торгівлі»
uu8010118@gmail.com

В доповіді розглядається алгоритм та створений по ньому тренажер на тему «Арифметичні оператори Assembler».

***Pylnyk S.O.** Creation of software for the topic «Arithmetic operators of Assembler».*

In the report consider the algorithm and the simulator created on it on the topic «Arithmetic operators of Assembler».

Ключові слова: ТРЕНАЖЕР, АРИФМЕТИЧНІ ОПЕРАТОРИ, ASSEMBLER.

Keywords: SIMULATOR, ARITHMETIK OPERATORS, ASSEMBLER.

В тезах викладено постановку задачі і алгоритм роботи тренажера. Головною задачею є створення програмного забезпечення у вигляді тренажера з теми «Арифметичні оператори Assembler».

Дане програмне забезпечення буде створено у середовищі розробки MS Visual Studio, з використанням мови програмування C#.

Головною задачею програмного забезпечення у вигляді тренажеру буде навчання студентів темі «Арифметичні оператори Assembler» .

Після проведення пошуку в мережі інтернет, а саме на електронному ресурсі dspace.puet.edu.ua програм-тренажерів з теми « Арифметичні оператори мови Assembler » було знайдено лише інформацію пов'язану з розробкою сайтів, але не програму у вигляді тренажеру для навчання конкретній темі. Саме тому вважається доцільним розробка тренажеру з теми «Арифметичні оператори мови Assembler».

Алгоритм роботи тренажера

Крок 1. На початку роботи з програмою-тренажером користувач має лише одну кнопку, для переходу в головне меню, та його інформують про те на яку тему йому надають інформацію.

Крок 2. В головному меню користувач ознайомлюється з короткою інформацією про тему яка буде тут представлена, та буде дві кнопки: перша для переходу до вибору практичного заняття (див. Крок 6), друга кнопка переносе користувача до вибору теоретичної теми для опрацювання.

Крок 3. Користувач повинен обрати тему натиснув відповідну кнопку.

Крок 4. Обрав відповідну тему користувачу буде надана відповідна до теми інформація. Тут буде дві кнопки: перша для повернення на минулу сторінку, друга для переходу до наступної сторінки.

Крок 5. На останній сторінці теми, у користувача буде дві кнопки: перша повертає до минулої сторінки, друга дає можливість відразу перейти до меню вибору теми.

Крок 6. Користувач отримує тестове завдання з декількома варіантами відповідей, після вибору правильного варіанта відповіді, вона помічається зеленим кольором та буде можливість перейти до наступного питання, але в разі не правильної відповіді, вона буде помічена червонім кольором.

Крок 7. Після проходження останнього завдання у користувача з'явиться кнопка для виходу до головного меню.

На протязі всієї роботи з програмою-тренажером користувач може натиснути на кнопку виходу, яка закінчує роботу програми.

Література

1. Арифметичні та логічні операції мови асемблер мікропроцесора Intel8086. Рік - 2013 - режим доступу: https://knowledge.allbest.ru/programming/2c0a65625a3bd68b4c53a88421216d36_0.html