

**Заключение.** В данном исследовании был разработан модуль для учета шин и аккумуляторов, способствующий автоматизации учета, благодаря чему сокращается время на учет, позволяющее оптимизировать работу сотрудников автопарков.

#### Список цитируемых источников

1. Брауде, Э. Технология разработки программного обеспечения / Э. Брауде. — СПб. : Питер, 2004.
2. MySQL Workbench Manual. Справочная информация [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://dev.mysql.com/doc/workbench/en/wb-intro.html>. — Дата доступа: 07.03.2017.

УДК 004.67

П. А. Виноград, Е. Г. Шапович

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи

## ПРОГРАММНОЕ СРЕДСТВО ИМИТАЦИИ РУКОПИСНОГО ТЕКСТА

**Введение.** Рукописный текст до сих пор является неотъемлемой частью повседневной жизни, будь то заполнение документации, большое количество письменных упражнений, написание писем и поздравлений, оформление праздничных мероприятий, оформление произведений искусства. Также в настоящее время существует несколько способов имитации рукописного текста при помощи различных шрифтов, набираемых с клавиатуры, однако не все они совершенны и выглядят не всегда правдоподобно [1].

Целью данной исследовательской работы является создание модуля имитации рукописного текста.

**Основная часть.** В данном исследовании было разработано приложение для имитации рукописного текста.

При написании текста часто встречаются орфографические ошибки — вид ошибок, возникающий из-за незнания правил написания, переноса, сокращения. Модуль позволяет генерировать ошибки и пометки для придания реалистичности написанному тексту.

Размер шрифта — это размер всех символов шрифта печатаемого текста.

Кернинг — избирательное изменение интервала между буквами в зависимости от их формы. Такой избирательный подбор позволяет компенсировать неравномерности визуальной плотности текста, получаемой при использовании стандартных расстояний между соседними буквами.

Начертание текста используется для акцентирования внимания в напечатанном тексте [2].

При разработке данного проекта стояли следующие задачи: быстрый, простой и удобный пользовательский интерфейс, малая ресурсоёмкость, высокая скорость выполнения поставленной задачи.

В качестве средств разработки были выбраны: интегрированная среда разработки Microsoft Visual Studio 2015, язык программирования C# и платформа .NET Framework 4.5.2.

При запуске программы открывается главное окно приложения (рисунок 1). На данной форме можно ввести нужный текст для имитации его в рукописный и ввести необходимые настройки: количество ошибок, начертание, размер шрифта, разрыв между символами.

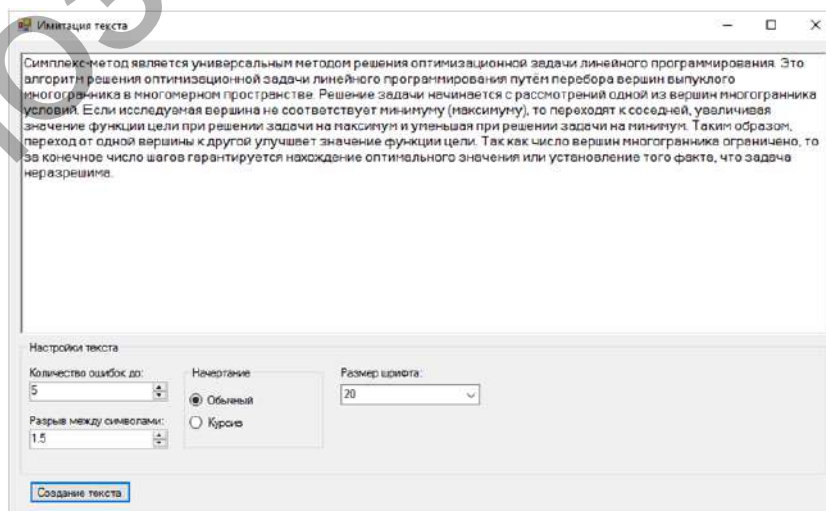


Рисунок 1 — Главное окно приложения

При нажатии на кнопку «Создание текста» отрывается файл Microsoft Office Word со сгенерированным текстом. Представим результат работы приложения (рисунок 2).

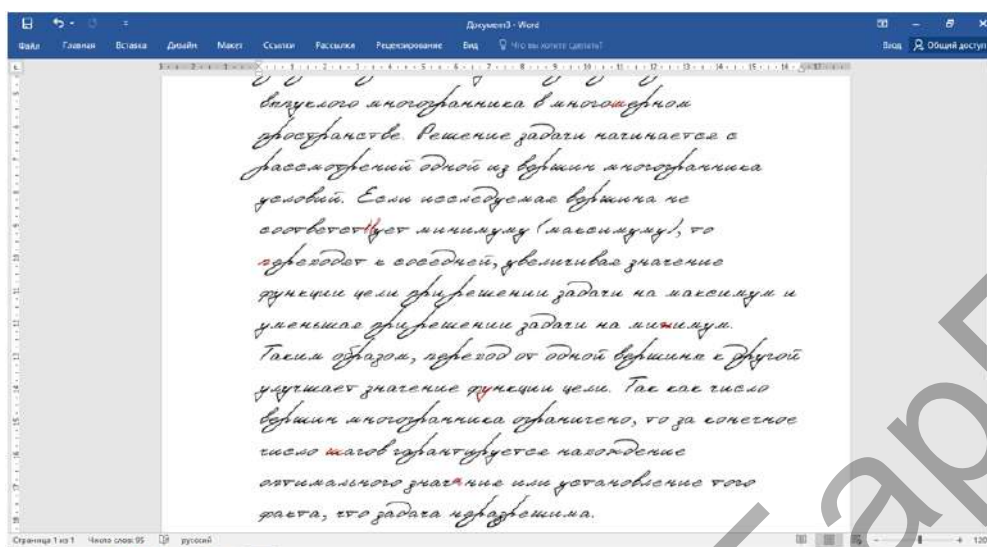


Рисунок 2 — Результат работы приложения

Результат дает явное представление рукописного текста с разными отступами, ошибками и помарками, сгенерированными случайным образом в разных местах текста. Сравним обычный текст и текст с ошибками (рисунок 3).

оптимальной задачи линейного программирование  
оптимальной задачи линейного программирование  
нахождение оптимального значения или установление  
нахождение оптимального значения или установление  
ограничено, то за конечное число шагов гарантируется  
ограничено, то за конечное число шагов гарантируется

Рисунок 3 — Пример помарок и ошибок

**Заключение.** Разработанный программный продукт представляет собой модуль имитации рукописного текста, который предназначен для составления текста с использованием рукописных шрифтов. Результатом работы является программа, позволяющая пользователю получить текст с использованием рукописных шрифтов, а также с заданными пользовательскими настройками: размером шрифта, расстоянием между символами, начертанием текста.

Модуль не требует специального оборудования и может быть весьма полезен в повседневной жизни. Приложение может использоваться людьми, у которых проблемы с координацией движения рук, а также для формирования документов, которые требуется заполнять от руки.

#### Список цитируемых источников

1. Кисин, Б. М. Графическое оформление книги / Б. М. Кисин. — Л. : Гизлегпром, 1946. — 408 с.
2. Инфографика [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://infogra.ru/typography/>. — Дата доступа: 07.03.2017.