

На правах рукопису

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Одеська національна академія харчових технологій
Навчально-науковий інститут холоду,
кріотехнологій та екоенергетики
Факультет інформаційних технологій та кібербезпеки

**XVII Всеукраїнська науково-технічна конференція
молодих вчених, аспірантів та студентів**

**“СТАН, ДОСЯГНЕННЯ І ПЕРСПЕКТИВИ
ІНФОРМАЦІЙНИХ СИСТЕМ І ТЕХНОЛОГІЙ”**

Матеріали конференції. Частина 1



Одеса
19 квітня 2017 р.

Стан, досягнення і перспективи інформаційних систем і технологій / Матеріали XVII Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 19 квітня 2017 р. - Одеса, Видавництво ОНАХТ, 2017 р. - 88 с.

Збірник включає матеріали доповідей її учасників, які об'єднані по секціях кафедр: комп'ютерної інженерії (КІ), інформаційних технологій та кібербезпеки (ІТтаКБ).

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ

Голова – д.т.н., проф., **Єгоров Б.В.**, ректор ОНАХТ.

Співголови :

Поварова Н.М. – к.т.н., доц., проректор з наукової роботи,
Косой Б.В. – д.т.н., проф., в.о. директора ННІХКтаЕ ОНАХТ,
Котлик С.В. – к.т.н., доц., декан ФІТта КБ ОНАХТ,
Волков В.Е. – д.т.н., проф., директор НМАіР ОНАХТ,
Хобін В.А. – д.т.н., проф., завідувач кафедри АВП ОНАХТ,
Невлюдов І.Ш. – д.т.н., проф., завідувач кафедри КІАтаМ ХНУРЕ,
Мельник А.О. – д.т.н., проф., завідувач кафедри ЕОМ НУ “Львівська політехніка”,
Тарасенко В. П. – д.т.н., проф., завідувач кафедри СКС НТУУ «Київський політехнічний інститут»,
Жуков І. А. – д.т.н., проф., завідувач кафедри КСтаМ НАУ,
Сулімова Ю. – координатор IT–Cluster Odessa.

Члени оргкомітету:

Плотніков В. М. – д.т.н., проф., завідувач кафедри інформаційних технологій та кібербезпеки ОНАХТ,
Артеменко С.В. – д.т.н., проф., в.о. завідувача кафедри комп'ютерної інженерії ОНАХТ,
Князєва Н.О. – д.т.н., проф. кафедри комп'ютерної інженерії ОНАХТ,
Бойцова О.С. – заступник декана ФІТта КБ ОНАХТ,
Шамрай О.А. – к.т.н., доц. кафедри ТДтаВЕ ОНАХТ.

Матеріали подано українською, російською та англійською мовами.
Редактор збірника Шамрай О.А.

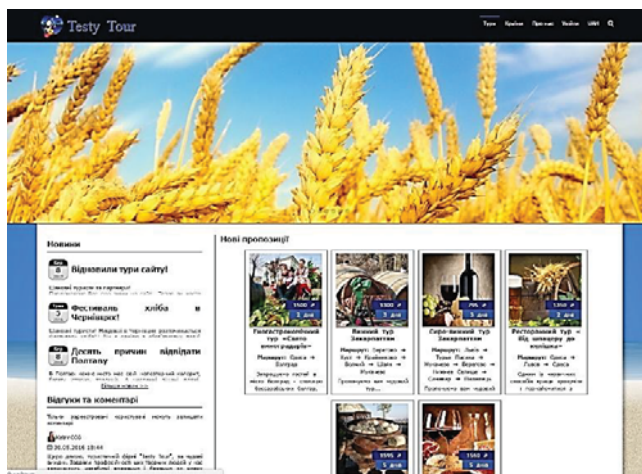


Рис.1. Головна сторінка сайту.

Неодмінною складовою туристичного сайту є пошук потрібного туру. Користувач задає необхідні параметри туру, все інше за нього робить комп'ютер. На Рис.2 показаний приклад Еногастрономічного туру «Свято виноградарів».



Рис.2 Еногастрономічний тур «Свято виноградарів»

Загалом, треба відмітити, що тема створення WEB-сайту туристичної компанії є досить актуальною у наш час, саме тому й була обрана для дослідження та практичної реалізації в даній роботі.

РОЗРОБКА 2D- МОДЕЛІ ГРИ «ОРЛАНДО» НА ОСНОВІ ФРЕЙМВОРКА «COCOS CREATOR»

*Геральд В., студент ТПА ОНАХТ
Керівник: Мунтян І.В.*

Cocos2d - крос-платформний фреймворк, який використовується для розробки інтерактивних додатків і ігор (переважно для мобільних пристроїв). Є відкритим програмним забезпеченням. Cocos2d містить безліч відгалужень, таких як Cocos2d-ObjC, Cocos2d-x, Cocos2d-html5 і Cocos2d-XNA. Також в співтова-

ристві Cocos2d є кілька незалежних редакторів, призначених для редагування спрайтів, частинок, шрифтів і тайлових карт. Можна також згадати редактори світу: CocosBuilder і CocoStudio.

Підтримка скриптів

Підтримується Біндинг з Javascript, Lua і іншими.

Фізична система

Безліч реалізацій Cocos2D йдуть разом з поширеними реалізаціями 2D фізичних движків, таких як Box2D і Chipmunk.

Китайці скопіювали все. Редактор сцен, ієрархії, інспектор об'єктів, в прощ, хто працював в Unity розбереться у всьому досить швидко.

Список ігор, зроблених на Cocos, вражає. Є хіти, які ви напевно бачили в топах.

Функціонал проєкта Orlando

Автоматизація процесу моделювання гри за допомогою генерації, розвиток персонажа, генерація ігрових об'єктів, моделювання поведінки персонажів з використанням поняття штучний інтелект.

За допомогою математичного моделювання генерувати частини геймплею. Ця система повинна спростити рутиний геймплей, збільшити час та зацікавленість контентом, а отже – підвищити актуальність гри.

При реалізації геймплею виникає необхідність вирішення певних питань, а саме: вибір жанру, сюжетної лінії, вирішення питання про використання платформи та ресурсів для реалізації, а також виникає питання автоматизації самого процесу гри та способів, які дозволяють створювати нові об'єкти та їх зберігати.

Ефективно вирішити всі згадані проблеми і завдання можна лише за допомогою аналізу та залученню нових, актуальних у наш час нововведень.

Впровадження генерації дозволить удосконалити (зробити простіше, легше, швидше і зручніше) проходження гри, бо це дозволить завжди надавати нові елементи гри.

Перелік завдань, що підлягають автоматизації:

- Гнучкість до змін;
- Процес генерації гри за допомоги бази даних об'єктів;
- Процес збереження результатів та їх підгрузка;

Список літератури

1. Ресурс обмена и публикации программных средств - www.github.com/cocos-creator
2. Информационный ресурс - www.ru.m.wikipedia.org/wiki/Cocos2d
3. Информационный ресурс сочетающий в себе элементы форума - www.habrahabra.ru/post .