

На правах рукопису

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Одеська національна академія харчових технологій
Навчально-науковий інститут комп'ютерних систем і технологій
"Індустрія 4.0" ім. П.М. Платонова
Факультет Комп'ютерної інженерії, програмування та
кіберзахисту

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

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

Матеріали конференції. Частина 1



Одеса
22 квітня 2019 р.

Стан, досягнення і перспективи інформаційних систем і технологій /
Матеріали XIX Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених,
аспірантів та студентів. Одеса, 22 квітня 2019 р. - Одеса, Видавництво ОНАХТ, 2019
р. - 84 с.

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

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ

Організаційний комітет

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

Співголови:

Поварова Н.М. – к.т.н., доц., проректор з наукової роботи ОНАХТ,
Котлик С.В. – к.т.н., доц., директор ННІКСіТ "Індустрія 4.0" ОНАХТ,
Даріуш Долива, д.математичн.наук, уповноважений декана факультету
Інформатики УІтаПЗ, м. Лодзь, Польща,

Ковалюк Т.В. - к.т.н., доц. кафедри АСОІтаУ НТУУ «Київський
політехнічний інститут».

Члени оргкомітету:

Плотніков В. М. – д.т.н., проф., завідувач кафедри ІТтаКБ ОНАХТ,
Артеменко С.В. – д.т.н., проф., завідувач кафедри КІ ОНАХТ,
Князєва Н.О. – д.т.н., проф. кафедри КІ ОНАХТ,
Хобін В.А. – д.т.н., проф., завідувач кафедри АТПтаРС ОНАХТ,
Тарасенко В.П. – д.т.н., проф., завідувач кафедри СКС НТУУ «Київський
політехнічний інститут»,

Невлюдов І.Ш. – д.т.н., проф., завідувач кафедри КІТАМ ХНУРЕ,
Мельник А.О. – д.т.н., проф., завідувач кафедри ЕОМ НУ “Львівська
політехніка”,

Жуков І. А. – д.т.н., проф., завідувач кафедри КСтаМ НАУ.

Матеріали подано українською, російською та англійською мовами.
Редактор збірника Котлик С.В.

розроблено на платформі JavaFX. Для розробки бази даних дипломного проекту було обрано об'єктно-реляційну систему управління базами даних PostgreSQL.

Результатом проекту є десктопний додаток, який являє собою інформаційну управляючу систему обліку магазину-складу електротоварів. Даний додаток відповідає за збереження, обробку та облік товарів та операцій за його розповсюдженням.

Список використаних джерел

1. Сторінка веб-ресурсу «pidruchniki» [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:
https://pidruchniki.com/1409062153250/buhgalterskiy_oblik_ta_audit/skladskiy_oblik_zapasiv
2. Офіційний сайт компанії "Діловод" [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://delovod.ua/uk/functionality/category/all>
3. Сайт програми "Склад и торговля" [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.softportal.com/software-12066-sklad-i-torgovlya.html>
4. Офіційний сайт компанії " ABC Inventory Software" [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу:
http://www.almyta.com/abc_inventory_software.asp
5. Офіційний сайт компанії "RightControl" [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://www.losoftware.co.uk/inventory-management-software-system/>

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ РЕКЛАМУВАННЯ ПОСЛУГ ФІТНЕС-ЦЕНТРУ

**Блажевський О. В., студент СВО «Магістр» ф-ту КПІтаК
Науковий керівник – Снігур Т.С.**

Одеська Національна Академія Харчових Технологій

Сучасний розвиток інформаційного суспільства безпосередньо пов'язаний з необхідністю збору, обробки і передачі величезних об'ємів інформації, перетворенням інформації у товар, як правило, значної вартості. Поява всесвітньої мережі Інтернет спричинила масштабне зростання міжнародних спілкувань у різних сферах людського життя.

Фітнес-центри – важлива складова суспільства. Існування корисних і правильних інформаційних порталів необхідне, а з розвитком технологій та актуальністю інформаційних систем ця галузь має бути автоматизована.

Кожний інформаційний портал містить у собі великий та потужний обсяг інформації, що надає змогу користувачу використовувати її з користю у своїх особистих потребах та скорочує час виконання певних задач.

Сьогодні відмінний зовнішній вигляд і здоров'я важливо для успішної людини, також як хороша освіта і солідний досвід роботи. При сприятливій

економічній ситуації бурхливе зростання фітнес індустрії неминуче, оскільки кожна людина, може підвищити якість свого життя, займаючись фітнесом, отже, може розглядатися як потенційний клієнт, що, в свою чергу, визначає доцільність створення інформаційних систем спортивної спрямованості.

Предметом розробки є вирішення проблеми з рекламування послуг які надає фітнес-центр, також спрямований на усунення паперової роботи, а ще повинен полегшати роботу по створенню звітів, більш швидкому пошуку інформації, завдяки можливості робити імпорт та експорт даних з бази. Створений web-сервіс, дозволяє ефективно рекламувати послуги фітнес-центру, дозволяє ознайомитись з інформацією про клуб, можливість записатися на безкоштовне перше заняття, також можна ознайомитись з корисною інформацією(фітнес програми, порад до здорового харчування тощо), та можливістю залишити відгук про фітнес-центр.

Проблему автоматизації з рекламування послуг фітнес-центру легко виправити, створивши інформаційну систему, а саме сайт, що в свою чергу скоротить час пошуку необхідної інформації не виходячи з дому.

Для реалізації веб-сервісу були використані мови програмування PHP(патерн MVS), HTML, CSS, JavaScript, фреймворк Bootstrap.

При проектуванні сайту використовувався патерн MSV (Model, View, Controller), який передбачає поділ даних веб-додатку, користувацького інтерфейсу та керуючої логіки на три окремих компоненти: Модель, Представлення і контролер – таким чином, що модифікація кожного компоненту може здійснюватися незалежно (Рис. 1).

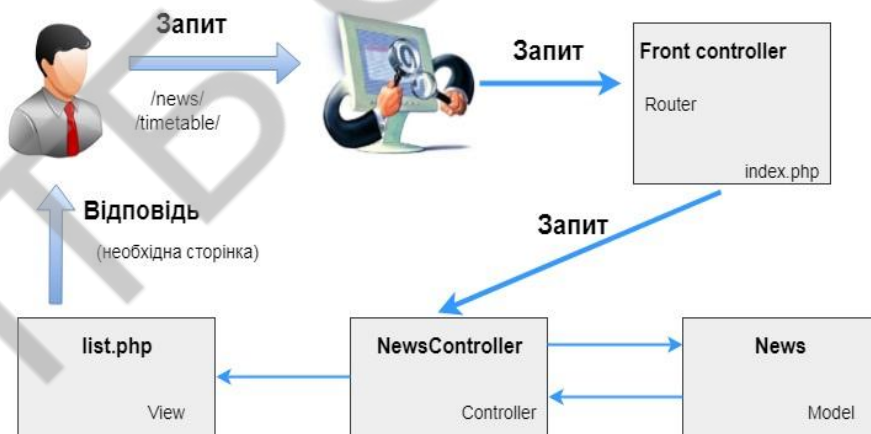


Рис. 1 – Архітектура веб-додатку

Проблема автоматизованого пошуку, надання інформації, та продажу послуг актуальна протягом багатьох років, що вилилося в цілий напрямок розробки програмних продуктів. На сьогоднішній день існує безліч сайтів, основною й загальною метою яких є спростити процес надання інформації, тим самим полегшивши рутинну роботу реалізації. Всі сучасні аналоги подібних систем виконують дане завдання не досить якісно, що ускладнює роботу з ПО, збільшує вартість впровадження й використання.

Розроблений web-сервіс призначений для автоматизації рекламування послуг фітнес-центру в мережі Інтернет. Він поєднує у собі легкість та зручність в використанні, а також приємний дизайн.

1. Використання сучасних інформаційних технологій у сфері оздоровчого фітнесу [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/Fvs_2012_2_42.pdf.

2. Інформаційна система [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://xn--r1a3b.xn--b1amgblet.xn--j1amh/index.php?>

3. Паттерн MVC и PHP [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://ashep.org/2013/mvc-pattern-php-1/#.Wrf6A9RuaUk>.

ВІЗУАЛЬНЕ ПРЕДСТАВЛЕННЯ РОБОТИ В СЕРЕДОВИЩАХ ТИПУ DRAG-AND-DROP

Болтач С. В., асист. каф. ІТКБ, ОНАХТ, Одеса

Людина сприймає інформацію з навколишнього світу завдяки органам чуттів: зору, слуху, тактильним відчуттям та ін. Для запам'ятовування тексту и образів існують різні правила, але візуальна інформація запам'ятовується і відтворюється швидше через ефект переваги зображення. Ось чому саме GUI (Graphical user interface) – інтерфейс, який використовує значки або інші візуальні індикатори для взаємодії з електронними пристроями, а не тільки текст через командний рядок набув такої популярності та поширення. GUI використовується не тільки в операційних системах, та відображенні піктограмами команд в спеціалізованих середовищах але і в низці засобів програмування, що оперують саме графічним представленням роботи.

Drag-and-drop (в перекладі означає буквально тягни-і-кидай; Бери-і-Кинь) – спосіб оперування елементами інтерфейсу в інтерфейсах користувача (як графічним, так і текстовим, де елементи GUI реалізовані за допомогою псевдографіки) за допомогою маніпулятора або сенсорного екрану [4]. Drag-and-drop базується на перетягуванні елементів, що відповідають за відповідні команди, частини коду або дані та розташуванні їх в деяку робочу структуру.

Однім з найвідоміших є Scratch (Скретч) – візуальне подієво-орієнтоване середовище програмування, створене для дітей та підлітків [5]. Scratch може використовуватися для написання власних програм, анімацій та ігор, він допомагає мислити творчо, систематично. Scratch 3.0 випущено на початку 2019 року, початково він придумувався для дітей до 16 років, але використовується людьми різного віку. Мільйони людей створюють проекти Скретч в самих різних умовах – вдома, в школах, музеях, бібліотеках. Scratch використовується в більш ніж в 150 країнах і доступний на більш ніж 40 мовах. Учні використовують Scratch на всіх рівнях (від школи до університету) при