

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

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

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

Матеріали конференції



Одеса
25–26 квітня 2016 р.

Стан, досягнення і перспективи інформаційних систем і технологій / Матеріали XVI Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 25–26 квітня 2016 р. - Одеса, Видавництво ОНАХТ, 2016 р. - 176 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 :

Капрельянец Л.В. – д.т.н., проф., проректор з наукової роботи та міжнародних зв'язків,

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., доц., директор ННІМАтаКС ОНАХТ,

Хобін В.А. – д.т.н., проф., завідувач кафедри автоматизації виробничих процесів ОНАХТ,

Невлюдов І.Ш. – д.т.н., проф., завідувач кафедри технології і автоматизації виробництва радіоелектронних і електронно-обчислювальних засобів ХНУРЕ,

Мельник А.О. – д.т.н., проф., завідувач кафедри ЕОМ НУ “Львівська політехніка”,

Тарасенко В. П. – д.т.н., проф., завідувач кафедри СПіСКС НТУУ «Київський політехнічний інститут»,

Жуков І. А. – д.т.н., проф., директор інституту комп'ютерних технологій Національного авіаційного університету.

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.

Грищенко І.В. – к.т.н., 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.

Last.fm - соціальна мережа для любителів музики, яка створює докладний профіль музичного смаку. Дана соціальна мережа надає користувачам можливість прослуховування різних музичних композицій, збирає інформацію про музику, яку слухають користувачі, дозволяє створювати індивідуальні та загальні хіт-паради і рекомендує нову музику на основі музичних уподобань. Скробблінг став новою сутністю і новим словом в інтернеті. Скробблінг - це збір інформації про прослуховування музичних треків і їх передачу, що потрібно знати на сервер Last.fm для подальшого використання.

Android-додаток для музичної соціальної мережі Last.fm збирає інформацію про прослухані композиції на смартфоні та взаємодіє з сервісом Last.fm. Основним достоїнством є використання сервісів і процесів, які не залежать від основного додатку і виконують обробку даних у фоновому режимі.

Функції, які виконує додаток:

- відправляє композиції, які були прослухані на музичних плеєрах смартфонів до сервісу Last.fm та перегляд списку усіх прослуханих композицій
- відображає інформацію про прослухані композиції, виконавців, альбоми та зберігає її у базі даних
- перегляд рекомендацій до прослуханих пісень та виконавців
- відображає хіт-паради пісень, виконавців, альбомів за різні періоди часу
- має можливість робити композицію улюбленою та відображає список улюблених композицій
- перегляд інформації про друзів, їх прослухані та улюблені композиції та хіт-паради за різні періоди часу

Література

1. <http://developer.android.com/intl/ru/reference/packages.html> (Android documentation)
2. Mark L. Murphy. The Busy Coder's Guide to Android.
3. Steve Liles. Asynchronous Android

РОЗРОБКА МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ІГРОВОЇ ОБОЛОНКИ З МОЖЛИВІСТЮ ПІДКЛЮЧЕННЯ МОДУЛІВ

Мартинюк Д.О., ст. 351 гр., ОНАХТ, Одеса

Науковий керівник – ст. викл. Попков Д.М., каф. ІТ та КБ

На сьогоднішній день серед великої кількості ігрового ПЗ недостатньо такого, яке б якісно впливало на розвиток розумової діяльності дитини. Навіть навпаки – робить його свідомість все більш туманною.

Гра для дитини - одна з форм діяльності для пізнання навколишнього світу. Вплив гри на розвиток дітей незаперечно великий. В процесі ігрової діяльності формуються основні психічні процеси, відбувається розвиток дитини. За допомогою гри дитина набуває новий досвід, пізнає життєві ситуації, виробляє своє ставлення до них. Говорячи про вплив ігор на розвиток дітей, варто

згадати, що будь-яка форма гри, що робиться дитиною, є свого роду діагностичним інструментом для батьків. За типом бажаних ігор, поведінці дитини під час гри, її сприйняттю і реакції на розвиток подій батьки можуть зробити висновки про психологічний і фізичний розвиток дитини і зробити певні дії для корекції даних станів.

Вплив гри на розвиток дітей досі є предметом вивчення багатьох психологів. З розвитком сучасного світу, сучасних технологій в житті дитини відбувається мимовільна заміна ігри в традиційному розумінні комп'ютерною грою.

Гра - невід'ємний елемент розвитку та виховання дитини. Правильний підбір ігор сприяє формуванню характеру, психо-емоційному розвитку дитини. Гра, яку моделює дитиною, є підготовчим етапом до дорослого життя, випробуванням різних сценаріїв і визначенням власних уподобань.

Переглянувши існуючі розвиваючі ігри, було виявлено, що конкретних аналогів програмному продукту, що розробляється не існує. Існуючі ігри в основному дуже вузько направлені, тобто направлені тільки на розвиток чи навчання однієї навички, або просто невеликі розважально-навчальні ігри.

Граючи у створені ігри дитина може не тільки весело провести свій час, а й розвинути свої навички. Тому що щоб пройти від першого рівня до останнього їй потрібно буде задіяти різні частини свого мозку, як ліву, так і праву півкулю.

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ. ПРОБЛЕМИ СТВОРЕННЯ ТА РЕАЛІЗАЦІЇ.

Марчук М.Р., студентка, ОНАХТ, Одеса.

Багато років триває дискусія: чи можуть машини мислити? Багато різних думок. Задаючи питання "чи можлива штучна розумна істота?" звернемося до ідеї англійського вченого А. Тюрінга, в 1936 році, задовго до появи першої ЕОМ, запропонував помістити випробувану машину і людину в різних кімнатах, і щоб людина задавав їй питання. Якщо за отриманими відповідями задаючий питання не зуміє відрізнити кому належить відповідь, людині або машині, значить він має справу з "розумною машиною". Людський розум не існує поза особистістю, історично і соціально обумовленою. А машина навіть найдосконаліша, як відомо, особистістю не є, і отже, мислити по - людськи не може. Справедливо зауважив професор Стенфордського університету (США) Джон Маккарті, "машина має інтелект, якщо вона здатна робити такі речі, що якщо б їх робила людина, то ми б мали підстави вважати її розумною". Інтелект (від лат. *intellektus* - розуміння, розум, розум) - в широкому сенсі, вся пізнавальна діяльність людини, у більш вузькому - мислення, а також здатність раціонального пізнання, на відміну від таких, наприклад, душевних здібностей, як почуття, воля, інтуїція, уява тощо. У зв'язку з успіхами в розвитку нових напрямів наукової думки - кібернетики, теорії систем, теорії інформації, намітилася тенденція розуміти інтелект як інтегральну двомовну систему. У цьому випадку інтелект постає як пізнавальна діяльність будь-яких складних систем, здатних до навчання, цілеспрямованої переробки інформації та саморегулювання.