

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 :

Капрельянець 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.

▪ чи має школа гостру необхідність в системі автоматизації або їй поки досить мати менш громіздкі, простіші у використанні і обслуговуванні програми для оперативної роботи.

Даний програмний продукт створюється з метою полегшати роботу завуча у школі. Перш за все це можливість автоматизувати паперову роботу, а також вести базу даних співробітників та усіх можливих заходів.

РОЗРОБКА ІНТЕРНЕТ – ПОРТАЛУ ДЛЯ РЕКЛАМУВАННЯ ТА ПРОДАЖУ ПРОДУКЦІЇ ФІРМИ APPLE

*Журавльов Т.С., студент IV курсу ТПА ОНАХТ
керівник Стоянова Р.В., викладач вищої категорії ТПА ОНАХТ*

Інтернет реклама - це імідж. У всьому світі, а зараз і у нас в країні, наявність працюючого Web-сайту стає ознакою стабільної, професійної роботи фірми. Інтернет давно вже став не тільки засобом спілкування, але і полем для серйозної комерційної діяльності. Практично кожна зарубіжна фірма має в Мережі своє представництво, віртуальний офіс. Сумарний оборот компаній, що ведуть торгівлю в Інтернет, досягає мільярдів доларів. В Україні також все більше число компаній використовує Інтернет для просування своїх товарів і послуг.

Темою даної роботи є «Розробка інформаційного Інтернет – портал для рекламування та продажу продукції компанії Apple».

Метою роботи є розробка ресурсу, який дозволить інформувати потенційних клієнтів компанії, які хочуть купити вироби компанії Apple.

Актуальність дослідження зумовлена постійним зростанням ринку Інтернет-реклами в Україні. Інтенсивний розвиток рекламної комунікації є потужним інструментом продажу товарів та послуг, а також засобом активного економічного та технологічного вдосконалення, розвитку Інтернет-сайтів і визначає обличчя сучасного вітчизняного Інтернету. Інтернет-реклама має численну аудиторію, характеризується високим ступенем привернення уваги.

Актуальність створення сайтів будь-яких видів очевидна: з появою глобальної мережі кожна людина отримала інтерактивний інструмент, що дозволяє повідомити світ про послуги і товари компанії, залучити однодумців і покупців. Витрати на вміст сайту незначні і зводяться лише до платежів за розкручування і підтримку шедевра в гідному вигляді. При цьому коефіцієнт корисної дії і довічний прибуток від веб-ресурсу компенсують всі збитки.

Результатом розробки є Інтернет-портал, в якому реалізований наступний функціонал:

- Можливість адміністрування сайту через консоль (адмін-панель);
- Можливість реєстрації на сайті;
- Можливість редагування сторінки профілю користувача;
- Можливість перегляду галереї унікального товару з допомогою слайдера;
- Можливість додавання нових товарів через адмін.-панель для користувачів, що мають права модераторів та вище (розподілення прав лежить на

- адміністраторі сайту, при реєстрації за замовчуванням встановлена роль - покупець);
- Можливість пошуку по сайту;
- Можливість сортування товарів по різним критеріям;
- Наявність динамічної кошика та системи знижок через промо-коди;
- Підключення та підтримка двох платіжних систем на сайті: накладний платіж та прямий банківський переказ;
- Підтримка PayPal для іноземних клієнтів;
- Система оповіщення адміністратора про надходження нового замовлення;
- Адаптація дизайну сайту під основні дозволи Phones (<768px), Tablets (>768px<), Desktops (>992px)).

Реалії сучасного світу такі, що більшість людей для доступу до мережі використовує не персональні ПК, а планшети та мобільні телефони. Більшість Інтернет – ресурсів «старого» зразка не адаптовані для відображення на таких пристроях. Саме тому адаптація дизайну сайту під основні дозволи Phones (<768px), Tablets (>768px<), Desktops (>992px)) зробить ресурс популярним серед користувачів та принесе більше прибутку своїм власникам.

РАЗРАБОТКА 2D - ИГРЫ ЖАНРА "ПЛАТФОРМЕР". "SIDODZHY. THE UNTOLD STORY"

*Зархин Е.И., студент ТПА ОНАПТ
Руководитель: Бойко А.А.*

Компьютерная игра — компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре или сама выступающая в качестве партнёра.

Платформер (англ. platformer) — жанр компьютерных игр, в которых основной чертой игрового процесса является прыгание по платформам, лазанье по лестницам, собирание предметов, обычно необходимых для завершения уровня. Некоторые предметы, называемые пауэр-апами (англ. power-up), наделяют управляемого игроком персонажа особой силой, которая обычно иссякает со временем (к примеру: силовое поле, ускорение, увеличение высоты прыжков). Коллекционные предметы, оружие и «пауэр-ап» собираются обычно простым прикосновением персонажа и для применения не требуют специальных действий со стороны игрока. Реже предметы собираются в «инвентарь» героя и применяются специальной командой (такое поведение более характерно для аркадных головоломок).

Противники (называемые «врагами»), всегда многочисленные и разнообразные, обладают примитивным искусственным интеллектом, стремясь максимально приблизиться к игроку, либо не обладают им вовсе, перемещаясь по круговой дистанции или совершая повторяющиеся действия. Соприкосновение с противником обычно отнимает жизненные силы у героя или вовсе убивает его. Иногда противник может быть нейтрализован либо прыжком ему на голо-