

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 ІТ–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.

Язык программирования Scala преусложненный функциональный клон Эрланга для очень узкого круга задач. Тем не менее он был пробой пера CSP-парадигмы, основу которой в данный момент использует Golang и в меньшей степени это реализовано в Swift и Rust.

Из вышеперечисленных без платформенных решений и ограничений уровня языка можно выделить два языка – Golang и Rust, но учитывая спрос на рынке выделяется лишь Golang, так как именно он имеет за собой таких инвесторов как Google, DropBox, Microsoft, Mail.ru, Vkontakte и массу других менее известных, но не менее крупных компаний, таких как Docker.

ІНФОРМАЦІЙНА УПРАВЛЯЮЧА СИСТЕМА Quest Rooms в м. Одеса

*Басарська А.В., Басарський В.О. студенти 341 гр., ОНАХТ, Одеса
Наукові керівники—Ольшевська О.В., Бодюл О.С., каф. ІТ та КБ, ОНАХТ, Одеса*

Основною задачею проекту було створення інформаційно управляючої системи Quest Rooms та реалізація рейтингової системи.

На сьогоднішній день, коли інформаційний прогрес охопив майже всі галузі людської діяльності та не припиняє розвиватись, важко уявити життя без сучасних засобів комунікації: інтернету, комп'ютерів, мобільних телефонів та інших гаджетів, які «народилися» у цю, інформаційну, епоху і які так полегшують життя людству. Звісно крім використання усього спектру гаджетів під час роботи, досліджень, навчання, людина використовує всі ці засоби для відпочинку та дозвілля.

Кожна людина коли витрачає час та гроші на дозвілля ставить за мету отримання позитивних емоцій, гарного досвіду, нові знайомства та відчуття. Тема даного проекту є важливою та актуальною адже Quest Rooms, тобто квест кімнати, активно поширились майже у всіх великих містах, а їх чимала кількість призводить до труднощів під час вибору нової квест кімнати.

Прикладом існуючих розробок є веб ресурси, такі як, «Mir-questov» та «Q-ROOM». Проте великим недоліком є те, що на обох веб ресурсах немає детального та якісного оцінювання квест кімнат. Зрозуміло, що на сьогоднішній день, Одеса не є винятком, і в ній налічується чимало квест кімнат, проте, як і у більшості інших міст, відсутнє незалежна система оцінювання. Що і було однією із задач для вирішення.

В проекті було реалізована багаторівнева рейтингова система, що дозволить якісно оцінювати квест кімнати.

В процесі створення інформаційно управляючої системи для створення клієнтської частини було використано *JavaScript*, а серверна частина була реалізована на *PHP* при допомозі фреймворка *Laravel*. База даних була створена за допомогою *PostgreSQL*.

В рамках даного проекту буде реалізовано, онлайн квест, для тих у кого не вистачає часу або грошей на відвідання квест кімнат

Отже, даний проект спрямовано на створення рейтингової системи, за допомогою якої можна буде оцінити інтер'єр кімнати, якість реквізиту, складність кімнати та сценарій. І таким чином виявити, який квест варто відвідати, а який – просто марна трата часу та грошей.

Список літератури:

1. Погосян Г. Квесты в реальности (эскейпрумы) - бизнес идея для начинающих авантюристов [Електронний ресурс] / Григорий Погосян. – 2014. – Режим доступу до ресурсу: <http://gpogosyan.livejournal.com/>.
2. Ионова В. А. Об индустрии квест-игр и квесте в реальности «Человек VS Интернет» [Електронний ресурс] / В. А. Ионова, Е. В. Подопригора // Электронный научно-публицистический журнал "Homo Cyberus". – 2016. – Режим доступу до ресурсу: http://journal.homocyberus.ru/Ionova_podoprigora_chelovek_vs_internet.

ЗАХИСТ ІНФОРМАЦІЇ В МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ

Беженар О.В., студентка 345 групи ОНАХТ, Одеса

Науковий керівник – Болтач С. В., асистент. каф. ІТмаКБ, ОНАХТ, Одеса

У нинішній період ми переходимо від індустріального суспільства до інформаційного, де інформація стає найважливішим ресурсом, тому в даний час розроблено безліч способів захисту інформації. Основні проблеми захисту інформації в комп'ютерних системах виникають через те, що інформація не є жорстко пов'язаною з носієм. Її можна легко і швидко скопіювати і передати по каналах зв'язку. Інформаційна система схильна до як зовнішнім, так і внутрішнім загрозам з боку порушників.

Рішення проблем захисту електронної інформації базується в основному на використанні криптографічних методів. Притому сучасні методи криптографічного перетворення зберігають вихідну продуктивність автоматизованої системи, що є важливим. Це є найбільш ефективним способом, що забезпечує конфіденційність даних, їх цілісність і автентичність відбитку. Використання криптографічних методів в сукупності з технічними і організаційними заходами забезпечують надійний захист від широкого спектру загроз. Основні проблеми захисту інформації при роботі в комп'ютерних мережах, можна умовно розділити на 4 типи: перехоплення інформації (порушення конфіденційності інформації), модифікація інформації (спотворення вихідного повідомлення або заміна іншою інформацією), підміна авторства (крадіжка інформації та порушення авторського права), перехоплення повідомлення з його вилученням [1].

У відповідності з перерахованими проблемами при обговоренні питань безпеки під самим терміном "безпека" мається на увазі сукупність трьох різних характеристик забезпечує безпеку системи: