

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

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

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

Матеріали конференції. Частина I



Одеса
19 квітня 2018 р.

Стан, досягнення і перспективи інформаційних систем і технологій / Матеріали XVIII Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів. Одеса, 19 квітня 2018 р. - Одеса, Видавництво ОНАХТ, 2018 р. - 96 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 ОНАХТ,

Котлик С.В. – к.т.н., доц., в.о. директора ННІКСіТ "Індустрія 4.0" ОНАХТ,

Даріуш Долива – д.м.н., уповноважений декана факультету Інформатики УІ-таПЗ, м. Лодзь, Польща,

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

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.

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,

Ломовцев П.Б. – к.т.н., доц., в.о. декана ФКІПтаК ОНАХТ,

Волков В.Е. – д.т.н., проф., завідувач кафедри ПМіП ОНАХТ,

Хобін В.А. – д.т.н., проф., завідувач кафедри АТПтаРС ОНАХТ,

Шамрай О.А. – к.т.н., доц., заступник декана ФКІПтаК ОНАХТ.

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

Список використаних джерел

1. Доцільність застосування інформаційних технологій в ресторанному бізнесі [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://www.rusnauka.com/3_ANR_2014/Informatica/3_153623.doc.htm;
2. Використання інформаційних та комп'ютерних технологій для автоматизації ресторанного бізнесу. Система "Ресторан" [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: http://infohmc8.blogspot.com/p/blog-page_40.html?m=1;

РОЗРОБКА ПРОГРАМНОГО КОМПЛЕКСУ ДЛЯ РОЗВИТКУ АЛГОРИТМІЧНОГО МИСЛЕННЯ У ДІТЕЙ

Єпіфанова А.О., ст.341 гр., ОНАХТ, Одеса

Науковий керівник – ст. викл. Попков Д.М., каф. ІТтаКБ

Навчання за допомогою ігор – прекрасний спосіб навчання, який розвивається в більшій мірі завдяки інформаційним технологіям. Відомо, що ігрове навчання дуже різнобічне. Гра може навчати, розвивати, виховувати, соціалізувати, розважати і надавати відпочинок. Існує чимало програм та ігор для вивчення різноманітних мов (будь то англійська мова або мова програмування).

Сухий і завзятий спосіб вивчення чогось нового мало для кого являється вдалим, тому інтерактив, приємна картинка, прості і життєві приклади використовуються в процесі гри можна назвати найвдалішим способом. Так само не останнє значення в собі несе якийсь азарт в процесі гри, навіть у найменших дітей. Просування вперед, проходження кожного нового рівня дає можливість дитині відчувати маленький поштовх в його вміннях і дає розвинути цей інтерес в більшій мірі з можливістю проходити все більше нових і більше складних рівнів. Цікаво вчитися повинно бути кожному, але треба вміти правильно подавати інформацію і підігрівати інтерес до цього питання, тому створення розвиваючих ігор для дітей – це складний, але дуже захоплюючий процес основою якого є зрозуміти, як саме можна зацікавити людину.

Саме через розвиток ігрової індустрії у сфері інформаційних технологій на ринку з'являється велетенська кількість різноманітних ігор, які дуже привертають увагу маленьких користувачів телефонів та комп'ютерів. Діти молодшого віку являють собою велику аудиторію користувачів інтернету, через що потрібно розвивати процес розробки ігор для малечі. Звичайно найкращим варіантом є створення ігор, які допомагають маленькій людині розвивати логічні навички, вчити щось нове та простіше зрозуміти точні науки.