

На правах рукопису

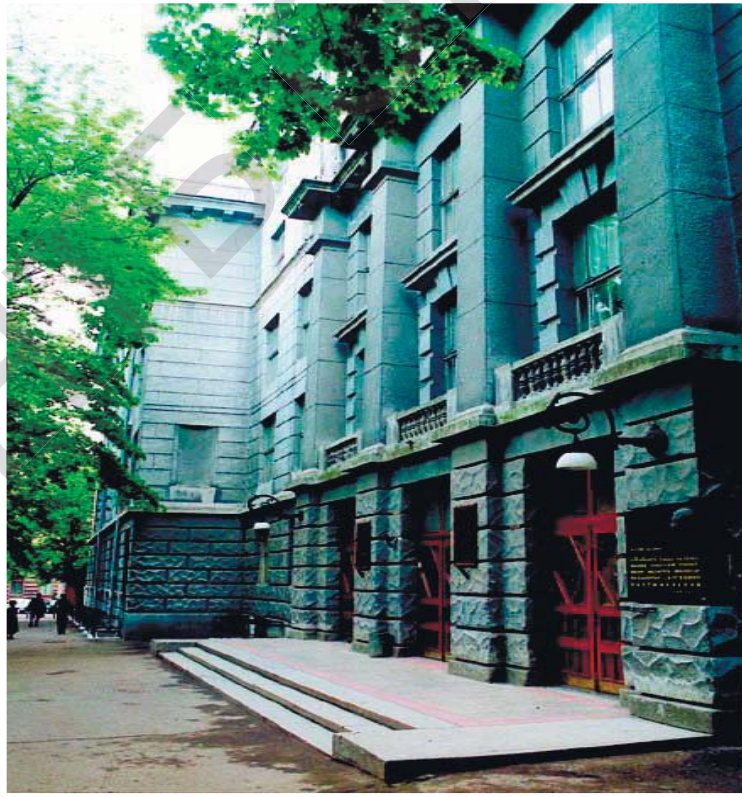
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

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.

стерігаємо кожен день. Крім цього він відіграє важливу роль у розробці додатків та ігор. Тому було б добре реалізувати зручний додаток-інструмент для створення та обробки звуків.

Кінцевий результат буде мати вигляд веб-додатка. Рішення у сторону вебу було прийнято через те, що зараз онлайн-додатки мають особливу популярність, а також, що такий додаток на ПК мати незручно та непотрібно. Також, додаток розробляється під ліцензією для того, щоб далі у когось була можливість модернізувати та покращити його. Тобто від правовласника користувачеві надаються свободи на використання продукту.

Весь проект базується на створенні інтернет додатку, який надасть можливість створити або змінити звук. Кінцевий результат додатку буде мати вигляд веб-сторінки. Для зручності, буде представлена можливість реєстрації через соціальні мережі, такі як facebook та google. Це надасть можливість користувачу зробити мінімум дій, щоб завести новий профіль, та не запам'ятовувати новий логін та пароль. Також, буде можливість роботи з програмою без реєстрації, але відповідно і без власного сховища на сервері. Далі, у користувача є можливість створити звук або обробити раніше створений.

Об'єктом дослідження є звук. Приклад звуку, який ми можемо почути, наприклад, у театрі — хлопок в долоні. Долоні стрімко змикаються, створюючи таким чином дуже швидке коливання повітря на стику і розрядження з зовнішньої сторони. Так як до хлопка повітряний простір був у стані спокою, то цей рух впливає на все повітря навколо, в певних масштабах. Якщо ми сплеснули в невеликому приміщенні, то весь повітряний простір, який заповнює це приміщення, буде змінено цим хлопком. Отже, звук, в широкому сенсі — коливальний рух частинок пружного середовища, що поширюється у вигляді хвиль в газоподібному, рідкому або твердому середовищах. У вузькому сенсі це явище, яке сприймається спеціальним органом чуття людини і тварин. [3]

Список використаних джерел

1. Деникин А. А. Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа. — М.: ГИТР, 2012. — 394 с.
2. Деникин А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов. — М.: ДМК Пресс, 2012. — 696 с.
3. Стаття «Теорія звука» [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://nopoint.ru/teoriya-zvuka-i-akustiki-ponyatnym-yazykom/>

ОНЛАЙН СУПЕРМАРКЕТ З ПРОДАЖУ НАСІННЯ

*Стрижаков О.К., студент 4-го курсу КІТКБ ОНАХТ,
Наукові керівники: Швець Н.В., старший викладач КІТКБ ОНАХТ,
Бойцова О.С., асистент КІТКБ ОНАХТ*

В інформаційних технологіях велика увага приділяється розвитку електронного бізнесу, який утворився з появою Інтернету.

Інтернет у наші часи - це ціла індустрія, яка швидко проникає у всі галузі людської діяльності. Саме зараз ця індустрія перебуває у стадії стрімкого зростання. Величезна кількість компаній у всьому світі бачать в Інтернеті великий комерційний потенціал та можливість переходу свого бізнесу на якісно новий рівень. Електронна комерція продовжує набирати обертів, поступово стаючи одним із найбільш перспективних напрямків розвитку бізнесу. Інтернет-магазин можна розглядати як самостійний бізнес, так і в якості додаткового каналу продажів по відношенню до вже існуючої справи.

Онлайн супермаркет відкриває перед собою нові можливості, завдяки яким можна вести торгівлю не тільки по Україні, а й з усім світом. Також це збільшує рівень продажу, клієнтську базу та конкурентоспроможність підприємства. Для покупців це також більш зручно на відмінну від звичайного магазину, бо в інтернет-магазині більш зручно придбати товари, тут нижче ціни, ширший асортимент та доступ 24 години. А завдяки тому, що існує офлайн магазин покупці зможуть більше довіряти онлайн супермаркету.

Предметом дослідження є створення інтернет-магазину, що дозволить покупцеві купити насіння у будь-якому кінці України.

Зараз існує багато інтернет-магазинів з продажу насіння, які не достатньо задовольняють потреби покупців. У даному проєкті будуть виправлені усі недоліки, які є у конкурентів, та реалізовані такі функції користувача:

- придбання насіння та добрив;
- створення власного віртуального кабінету;
- перевірка наявності товару;
- зберігати усі придбані товари у власному віртуальному кабінеті.

Для розробки онлайн супермаркету були використовуються такі інструменти:

- HTML5 для створення структури інтерфейсу;
- CSS для стилізації елементів;
- JavaScript для створення поведінки усіх елементів;
- технології AJAX для прискорення роботи сайту;
- MySQL для роботи бази даних;
- Java для створення серверної частини.

Список використаних джерел

1. Інтернет-магазин: запускаємо бізнес з нуля [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://lemarbet.com/ua/otkrytie-internet-magazina/internet-magazin-zapuskaem-biznes-s-nulya/>;
2. Введение в AJAX и COMET [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://learn.javascript.ru/ajax-intro>;
3. Переваги та недоліки інтернет-магазинів [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://navro.org/perevahy-ta-nedoliky-internet-mahazyniv/>.