

На правах рукопису

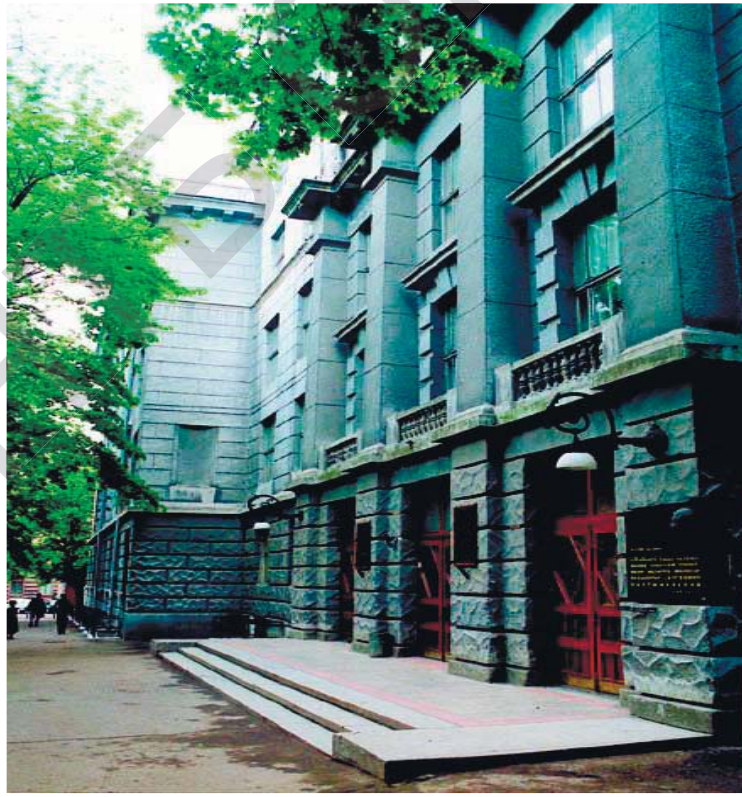
МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

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,
Князева 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.

4. Viola, P. Rapid object detection using a boosted cascade of simple features / P. Viola // IEEE Conf. on Computer Vision and Pattern Recognition

5. Фисенко В. Т. Компьютерная обработка и распознавание изображений / В. Т. Фисенко, Т. Ю. Фисенко. – Санкт-Петербург: Образование, 2008. – 192 с.

РОЗРОБКА ГРИ НАЙБІЛЬШОЇ КОРИСТІ, НА ОСНОВІ КОМБІНАЦІЇ ІСНУЮЧИХ ТЕХНОЛОГІЙ

*Кіров І.О., магістрант, ІХКЕ ОНАХТ, Одеса
Керівник: доцент каф. ІТКБ Антонова А.Р.*

На сьогоднішній день ігри на мобільній телефон захоплюють все більшу аудиторію і як правило все з меншого віку люди виявляють надмірну пристрасть до подібних ігор. Боротьба с таким глобальним явищем є неможливою. Саме тому перед нами повстає задача створити якомога кориснішу, для людського розвитку гру. Головною ціллю дослідження стає доведення можливості створення сучасної, конкурентоспроможної, а саме головне, корисної гри.

Існує досить чисельна низка різних ігор, що несуть потенціальну користь для гравця. За основу нашого дослідження взято гру жанру три у рядок. Суть гри полягає у зміні позицій елементів різного кольору таким чином, щоб отримати найдовшу комбінацію одного кольору по горизонталі або вертикалі. Сама по собі, така система тренує увагу та дрібну моторику рук. Далі можна продовжити створювати додаткові рівні та модифікувати гру, додаючи різні головоломки та загадки за винагороди, таким чином ми маємо змогу м'яко інтегрувати в гру різні задачки з любої теми, що безсумнівно оказує інформативний, повчальний вплив. Наступним кроком, до отриманої системи можна додати мотиваційний фактор спонукаючи до фізичної активності. Таким чином отриманий продукт буде не схожим на інші, що гарантує його успішність та популярність, буде нести освітній характер, розвивати логіку та спонукати к виявленню фізичної активності.

На сьогоднішній день досягнути подібних цілей можна за допомогою безкоштовних інструментів (середовищ розробки). Саме тому, для розробки проекту обрано Unity - сучасне спеціалізоване середовище призначене для розробки ігор, та інших систем. Мовою розробки обрано C#, простота використання, гнучкість, зручність, наявність великої кількості різних бібліотек та сумісність язика з обраним середовищем розробки роблять його найліпшим кандидатом для задоволення наших потреб.

В завершені треба відмітити, що на сьогоднішній день людство має усі змоги для того, щоб створювати розважальні системи корисними, розвиваючими при цьому зберігаючи свою популярність. І чим більше буде висвітлюватися подібних прикладів, тим корисніше дорослі, та їх діти, будуть використовувати свій час проведений за мобільними пристроями.

Список використаних ресурсів:

1. Електронна документація щодо мови програмування С# [Електронний ресурс]: онлайн документ містить оглядову інформацію про особливості і можливості мови програмування С# - Режим доступу: <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/language-reference/>
2. Електронна документація Unity [Електронний ресурс]: онлайн документ містить оглядову інформацію про особливості і можливості середовища розробки Unity - Режим доступу: <https://docs.unity3d.com/ru/current/Manual/index.html>
3. Електронний архів ігор google play [Електронний ресурс]: онлайн документ містить збір усіх офіціальних ігор для мобільної платформи Android з їх описом та можливістю скачати і ознайомитися - Режим доступу: <https://play.google.com/store/apps//>

МЕТА ФІЛЬТРАЦІЇ КОНТЕНТУ В МЕРЕЖІ ІНТЕРНЕТ

Князев О.А., асп. каф. МЗ ОНАЗ ім. О.С. Попова

Задача фільтрації контенту в мережі Інтернет полягає в межах загальної проблеми забезпечення кібербезпеки країни, яка виникає як наслідок активного розвитку інформаційно-комунікаційних технологій та кіберзлочинності як одного з негативних проявів цього розвитку.

У більшості випадків під фільтрацією контенту розуміють функцію, яка спрямована на управління та/чи обмеження доступом користувачів до Інтернет-ресурсів. До найбільш вагомих наукових доробок з цього питання можна віднести праці Васіліу Є.В. [1], в яких визначаються методи підвищення криптографічної стійкості технічних засобів захисту інформації та Каптура В.А. [2], які присвячені визначенню технічних методів формування та впровадження в практику методів фільтрації контенту шляхом запровадження комплексних систем, які адаптуються під вимоги користувача.

Аналіз показав наявність значеного наукового внеску в розробку теорії та практики фільтрації контенту та забезпечення безпеки інформаційних мереж та трафіку від несанкціонованого втручання. Проте, досі не дослідженими залишаються питання класифікації мети фільтрації контенту в мережі Інтернет. Вивчення існуючих публікацій з цього питання дозволила встановити, що в якості мети фільтрації виступають соціальні, політичні, економічні та інші чинники. З огляду на відсутність наукових доробок, пропонуємо таку класифікацію спрямованості мети фільтрації контенту.

1. Технологічна, яка розподіляється на підкласи захисту програмного забезпечення від вірусів, захисту обладнання та захисту мережі.

2. Економічна, яка спрямована на запобігання фінансово-економічній шкоди фізичним та юридичним особам, державі та міжнародній спільноті та поді-