

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

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

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

*Матеріали конференції. Частина 1*



Одеса  
22 квітня 2019 р.

**Стан, досягнення і перспективи інформаційних систем і технологій /**  
Матеріали XIX Всеукраїнської науково-технічної конференції молодих вчених,  
аспірантів та студентів. Одеса, 22 квітня 2019 р. - Одеса, Видавництво ОНАХТ, 2019  
р. - 84 с.

Збірник включає матеріали доповідей її учасників, які об'єднані по секціях  
кафедр: комп'ютерної інженерії (КІ), інформаційних технологій та кібербезпеки  
(ІТтаКБ).

## **ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ**

### **Організаційний комітет**

Голова – д.т.н., проф., **Сторов Б.В.**, ректор ОНАХТ.

### **Співголови:**

**Поварова Н.М.** – к.т.н., доц., проректор з наукової роботи ОНАХТ,  
**Котлик С.В.** – к.т.н., доц., директор ННІКСіТ "Індустрія 4.0" ОНАХТ,  
**Даріуш Долива**, д.математичн.наук, уповноважений декана факультету  
Інформатики УІтаПЗ, м. Лодзь, Польща,  
**Ковалюк Т.В.** - к.т.н., доц. кафедри АСОІтаУ НТУУ «Київський  
політехнічний інститут».

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

Матеріали подано українською, російською та англійською мовами.  
Редактор збірника Котлик С.В.

SaaS - послуга хмарних додатків або «Software as a Service». SaaS використовує мережу Інтернет для доставки додатків, які управляються сторонніми постачальниками і чий інтерфейс доступний клієнтській стороні. Більшість SaaS додатків можна запускати безпосередньо з веб-браузера, без необхідності завантаження або попередньої установки. SaaS позбавляє від необхідності встановлювати і запускати додатки на персональних комп'ютерах. PaaS: платформа як послуга. PaaS - найскладніший з трьох видів - хмарна платформа послуг або «Platformas as Service» розподіляє обчислювальним ресурси через платформу. Розробники отримують з PaaS можливість, де вони можуть створити для розробки або налаштування додатків. PaaS робить розробку, тестування і розгортання додатків швидше, простіше і економічно ефективним, позбавляючи користувача від необхідності купувати нижні шари апаратного і програмного забезпечення. Одне відмінність між SaaS і PaaS пов'язано з тим, що деякі аспекти в PaaS повинні вже управлятися користувачами, а не постачальниками: з PaaS, постачальники досі контролюють: час виконання, проміжне ПО, операційну систему, віртуалізацію серверів, сховище і мережі. IaaS: інфраструктура як послуга. IaaS - хмарна інфраструктура послуг, відома як «Infrastructure as a Service» поставляє комп'ютера інфраструктуру (наприклад, платформу віртуалізації середовища), сховище і мережу. Замість того, щоб купувати програмне забезпечення, сервера або мережеве обладнання, користувач може купити все це як повністю зовнішній сервіс, рахунок за який зазвичай залежно від кількості споживаних ресурсів. У порівнянні з SaaS і PaaS, IaaS користувачі несуть велику відповідальність за управління: додатками, даними, часом виконання, проміжним програмним забезпеченням і операційними системами.

### **КВЕСТ-ГРА «ВСТУПИ В ОНАХТ»**

**Лисенко Є.С., Орешет В.С., ст.341 гр., ОНАХТ, Одеса  
Науковий керівник – ст.викладач Попков Д.М., кафедра ІТ та КБ**

У час неймовірно швидкого розвитку індустрії інформаційних технологій ринок програмних продуктів збільшується та росте кожної секунди. Не є виключенням і сфера ігор, яка може запропонувати користувачам ігри різноманітніших жанрів, рівнів складності, кількості учасників, тощо. Окрім того, весь цей перелік постійно зазнає змін, покращується та набуває оновлених рішень від розробників.

Зараз з дитинства людина одразу стає користувачем якогось пристрою. Навіть дитина може користуватись телефоном, комп'ютером або планшетом запам'ятавши кілька дій для знаходження потрібної гри або мультфільмів. Це змушує поміркувати над тим, що це є відмінною змогою для розвитку та навчання змалечку простих слів, визначень, алгоритмів, тощо.

Основною перевагою використання такого методу навчання є те, що процес навчання є цікавим, має вигляд взаємодії якихось персонажів гри, сюжетних ліній, проходження рівнів після запам'ятання матеріалу.

Деякі ігри не напружують гравця, інші ж принципово ставлять його перед важкими викликами та примушують міркувати. Гра дає значно краще засвоєння інформації, ніж книга чи фільм. Бо в ігри не просто розповідають про якусь ситуацію – гравець змушений діяти в її умовах. Під час гри доводиться не просто спостерігати, а проживати все та бути активним учасником дії.

Але все ж таки у наш час більшість ігор ні до чого не мотивує, та нічому не вчить. Нажаль популярні ігри не завжди спрямовані на навчання чи розвиток, а самі користувачі телефонів та комп'ютерів не будуть спеціально шукати і грати в навчальні ігри. Кожного дня люди грають в різноманітні ігри щоб відволіктися та відпочити від реального життя, а складні ігри не сприяють відпочинку.

Даний програмний продукт створюється з метою розробки квесту логічного характеру, який призначений для ознайомлення абітурієнтів із викладачами та предметами ВНЗ, підготовки до подальшого навчання у ньому, а також для проходження квесту студентами для закріплення матеріалу, покращення навичок у вирішенні основних завдань з навчальних предметів.

Для досягнення мети потрібно:

- Проаналізувати предметну область і виявити проблеми, що виникають при організації ігрового процесу.
- Проаналізувати аналоги даного програмного продукту та визначити їх переваги та недоліки.
- Визначити засоби, методи та технології, за допомогою яких буде можливим реалізація проекту.
- Створення самих ігор і додатку для швидкого і зручного запуску кожної гри.

### **ПРОГРАМНА ПІДТРИМКА РОЗВИТКУ ПОЕТИЧНИХ ЗДІБНОСТЕЙ У ДІТЕЙ**

**Лозовський С.С., студент 4 курсу факультету КІП та К  
Владімірова В.Б. старший викладач кафедри ІТ та КБ  
Одеська національна академія харчових технологій**

Мабуть, кожен з нас колись намагався самотійно писати вірші. У когось це виходить легше, у когось складніше, та загалом писати вірші – задача досить складна. Декілька невдач поспіль здатні повністю позбавити хиста до цієї справи. Тому було б гарно попередити такий розвиток подій.

Для дітей процес віршування починається з вміння підбирати рими. Ігри з римами хоча і використовують педагоги у роботі з дітьми, але нечасто. Це пояснюється незначною кількістю варіантів ігрових вправ. Це переважно підбір