

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.

РОЗРОБКА КЛІЄНТСЬКОЇ ЧАСТИНИ ЕЛЕКТРОННОЇ ЗАЛІКОВОЇ КНИЖКИ

Єнов Б.О., студент 4 курсу, Бодюл О.С., старший викладач кафедри ІТтаКБ
факультету КШтаКЗ

Одеська національна академія харчових технологій, Одеса

Кнопки, іконки, текстові дані, інші елементи інтерфейсу створюють у користувача однозначне враження про потенційні можливості самої програми, системи. Крім того, необхідно брати до уваги той факт, що користувачі системи будуть кожен день працювати з програмою, а значить інтерфейс системи повинен бути привабливим, легким для сприйняття і не викликати стомлюваності.

Мабуть, зайве коментувати, що навіть дуже складна програма може бути зіпсована, дилетантським, призначеним для користувача інтерфейсом. Хаотично розкидані кнопки, непоєднана кольорова гамма, або навіть, агресивні кольори, різний розмір шрифту в різних ділянках інтерфейсу, все це може викликати неоднозначну реакцію з боку користувачів - відразу.

Другим важливим фактором при створенні інтерфейсів є «юзабіліті» (англ. Usability - зручність і простота у використанні, застосуванні). При організації інтерфейсу дизайнер керується не тільки естетичними принципами, а й практичним комфортом розташування керуючих елементів програми.

Споживач не повинен шукати довго потрібну йому функцію чи кнопку. Керуючі елементи (кнопки, посилання, закладки і т.п.) повинні розміщуватися там, де користувач очікує їх побачити.

Ще один важливий аспект - графічні образи, що застосовуються в програмах. Будь-які образи, які використовуються, наприклад, в іконах, повинні давати чітке, однозначне уявлення про функції, що криється за картинкою.

Весь досвід отриманий в процесі вивчення UX-дизайну був поштовхом для створення зручної та зрозумілої електронної залікової книжки студента ЗВО.

Актуальність даної роботи зумовлена тим, що існуючі рішення цілком не здатні забезпечити усі послуги які може потребувати користувач, а також надати у зручному вигляді послуги які маються у додатках.

Мета і завдання розробки – створити зручний та зрозумілий клієнтський інтерфейс для веб-додатку. Необхідно проаналізувати предметну галузь і виявити який саме функціонал потрібен користувачеві.

До *методів розробки* можна віднести те, що для вирішення поставленої мети було створено інтерфейс веб додатку, який написано мовою JavaScript, а зовнішній вигляд створено за допомогою мови гіпертекстової розмітки HTML, а також спеціальної мови, що використовується для опису зовнішнього вигляду сторінок - CSS.

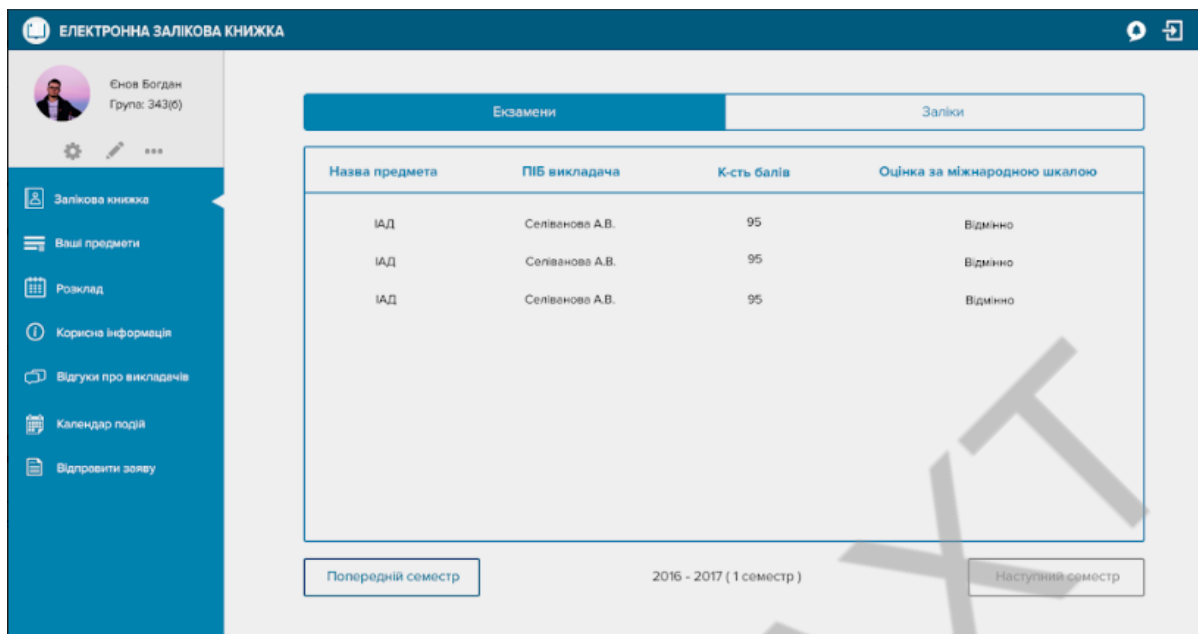


Рисунок 1 - вікно залікової книжки

КОМП'ЮТЕРНИЙ ТРЕНАЖЕР ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ОРГАНІЗАЦІЯ БАЗ ДАНИХ ТА ЗНАНЬ»

Єнур Л. І., студентка 4-го курсу, Селіванова А. В., к.т.н., доц. КІТКБ
Одеська національна академія харчових технологій

Сучасні умови роботи вже досягли такого рівня, коли будь-яка система обробляє дані з величезною швидкістю в багатокористувацькому режимі. База даних – це частина будь-якої інформаційної системи, яка призначена для зберігання і обробки даних. У всіх додатках, які розроблюються для користувачів, є дані, які необхідно десь зберігати. Саме тому поняття БД є досить важливим і просто необхідним для всіх ІС. Будь-який розробник повинен знати основи БД для того, щоб створювати ПЗ. Адже без азів він не зможе створити проект хорошої якості. Для студентів, які здобувають професію розробника, викладається дисципліна «Організація баз даних та знань». Для того, щоб удосконалити свої вміння і навички роботи з БД теорії не достатньо. Всім новачкам потрібно багато практики. Саме для цього призначений комп'ютерний тренажер, який не тільки полегшить роботу викладачеві, але і дасть можливість студентам перевіряти свої знання по основам БД та тренуватися. Незважаючи на те, що зараз період бурхливого розвитку ІС, дуже великий об'єм наявної інформації є пасивним (паперові підручники) і його необхідно перевести в активну (електронну) форму.

З кожним днем стає все більш актуальним питання забезпечення належного рівня інформаційного обслуговування в навчальному процесі. Розширення впливу ІКТ на систему навчання – це постійний і безперервний процес. Сучасна ІТ в сфері навчання дає можливість розглядати студента не як об'єкт, а як суб'єкт навчання, а комп'ютер – як засіб навчання. Впровадження