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.

НТБ ОНАХТ

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., **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., 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.

©Одеська національна академія харчових технологій

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 самостійно 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

НТБ ОНАХТ

співзвучних слів і гра, яка часто трапляється, під назвою «Докажи слівце». Обмежена кількість цілей і задач, які реалізуються в цих іграх, також пояснює невелику зацікавленість до них з боку педагогів. Але не дітей [1].

Педагогічну доцільність ігор з римами можна пояснити той цінністю, яка міститься в них. Рима – категорія парна. У неї одне слово обов'язково передбачає інше. Дж. Родарі (Дж. Родари), міркуючи про природу творчості, зазначає, що пізнавальна функція рими пояснює, чому рима доставляє більше задоволення, ніж звичайне співзвуччя. Він пише: «Фонетична подібність змушує поета шукати і смисловий зв'язок між словами – таким чином, фонетика народжує думку» [1].

Коли з'являється задача навчити віршуванню дітей, треба звернути особливу увагу на те, щоб це було доступно та цікаво. Саме тут нам на допомогу приходять інформаційні технології.

Численні сайти вже надають можливість знайти риму до слова. Тому у даному проекті, на відміну від існуючих аналогів, додається ігровий процес. Складати вірші самостійно може бути досить нудно, грати завжди цікавіше. Граючи з римами, ми поступово відкриваємо творчий потенціал дитини, а також просуваємо ідею, що римувати – це цікаво.

Виходячи зі сказаного вище, у роботі зосереджена увага на створенні тестів типу «обери риму», серед яких також будуть малюнки [2], а ще – на створенні гри, в якій необхідно буде підбирати риму до поданого слова, де можна буде встановити деякі додаткові налаштування як, наприклад, встановлення часового ліміту.

Отже, завданням розробки є додаток, що реалізує наступні функції:

1) підбирає рими до заданого слова;
2) забезпечує зручний інтерфейс для збереження та читання віршів;
3) містить цікаві вправи та тести з малюнками [2];
4) містить міні-гру «підбери риму».

Так як потрібно реалізувати гру, з цією метою було обрано середовище розробки Lazarus, бо воно містить компонент для зручної роботи з часом, а також, що ще важливіше, забезпечує доступ до абсолютних координат візуальних компонентів. В якості СУБД було обрано PostgreSQL.

Усе вище сказане підтверджує, що розробка додатку з підтримки поетичних здібностей у дітей є важливим виховним, розвиваючим аспектом та ще з малечку показує дітям переваги комп'ютерного навчання.

Список використаних джерел

[1] Обучение ребенка игре с рифмами // LOGOPED.NAME: Вся логопедия: [Веб-сайт]. 2010. URL: https://logoped.name/ (дата звернення: 06.04.2019).

[2] Красочные рифмы // Практические задания: [Веб-сайт]. 2019. URL: https://ru.childdevelop.com.ua/worksheets/1941/ (дата звернення: 06.04.2019).

НТБОНАХТ

[3] Поиграем с рифмой // Учительская газета: [Веб-сайт]. 2019. URL: http://www.ug.ru/old/00.18/t42.htm (дата звернення: 06.04.2019).

СТВОРЕННЯ ANDROID-ДОДАТКУ ДЛЯ ТУРИСТІВ ТА ПОДОРОЖУЮЧИХ МІСТА ОДЕСИ

Лукіянчук Ю.А. студент ІТ341 групи ОНАХТ
Науковий керівник - к.ф.-м.н., доцент Корнієнко Ю.К.

Зовсім нещодавно, приїжджаючи до нового міста, подорожуючим потрібно було мати з собою мапу, путівник з означенням основних місць, у яких можна було відпочити з дороги або відвідати у першу чергу. Зазвичай усе це займало багато місця, а інформація у таких туристичних путівниках не завжди була актуальною або ж взагалі достовірною.

В міру того, як інформаційні технології розвивалися і ставали більш доступними, з'явилася можливість усунути більшість недоліків "традиційного" підходу шляхом розміщення інформації в мережі Інтернет.

Однак пошук інформації в мережі також не значно спрощував перебування туристів у незнайомому місті, оскільки потрібно було відвідати велику кількість сайтів для пошуку корисної інформації, що займало дорогоцінний час. До того ж проблема з актуальністю залишалася невирішеною.

З часом веб-сайти почали розробляти все більше беручи до уваги мобільні пристрої з постійним доступом до всесвітньої мережі. Станом на сьогодні більшу частину інтернет-трафіку генерують саме мобільні телефони, які стали невід'ємною частиною нашого життя. Користування смартфоном неможливо уявити без використання додатків.

У телефоні кожного з нас сьогодні встановлено десятки, або навіть сотні додатків: для замовлення транспорту або їжі, для контролювати витрат, для пошуку новин - майже кожна сфера діяльності сьогодні має свій додаток для смартфона.

І туристична галузь не стала виключенням. Сьогодні дедалі більше міст світу мають свій власний додаток-путівник, встановивши який можна отримати всю потрібну інформацію, і такі програми все частіше отримують підтримку на офіційному рівні.

Використання ІТ у туристичній галузі дозволяє:

збільшити зручність отримання інформації про місто;

зробити перебування туристів у нових місцях більш комфортним;

популяризувати та поліпшити туризм у даному місті, чим покращити його економічний стан;

забезпечити користувача постійно оновлюваними даними про культурні заходи та вартість послуг;

збереження і раціональне використання культурно-історичних і природно-рекреаційних ресурсів;

НТБОНАХТ