

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.

РОЗРОБКА ГРИ ДЛЯ ОС ANDROIDУ ЖАНРУ «FIGHTING»

Дашков В.В., студент гр.КС-141, КПАІТ ОНАХТ, Одеса

Франішин О.Л., студент гр. КС-141, КПАІТ ОНАХТ, Одеса

керівник Стоянова Р. В., викладач вищої категорії КПАІТ ОНАХТ

Використання інформаційних технологій в індустрії розваг спрямовано на створення повноцінних додатків. У сучасному світі дуже популярні комп'ютерні ігри та ігри на смартфони та планшети.

Розробники ігор проводили сміливі експерименти, створюючи нові ігрові механіки. Вони копіювали популярну ігрову механіку, додаючи трохи ідей від себе, таким чином навколо найбільш популярних ігор утворювалися цілі класи схожих між собою ігор, ці класи і стали називати ігровими жанрами. Ігри певного жанру цікаві вже сформованій ігровій аудиторії. Розробник оголошує, що випускає гру в такому-то жанрі, і гравці вже приблизно уявляють собі, що буде відбуватися в грі, навіть без уточнюючих коментарів розробників.

Файтинг (від англ. Fighting - бій, бійка, поєдинок, боротьба) - жанр комп'ютерних ігор, що імітують рукопашний бій малого числа персонажів в межах обмеженого простору, званого ареною. Важливою особливістю файтингів є їх націленість на змагання, а не на співпрацю гравців, що робить гри цього жанру придатними для кіберспортивних чемпіонатів.

Основна маса ігор була розроблена для персональних комп'ютерів. В сучасному світі все більше ігор розробляється для смартфонів та планшетів.

Гра у жанрі файтинг, проект якої представлений в даній роботі, є прикладом розробки ігор для операційної системи Андроїд, якою оснащена більшість сучасних смартфонів, тому представлена тема є актуальною. У якості аналога була обрана популярна мобільна гра *ShadowFight 2*.

Перед початком безпосередньої розробки та програмування гри був розроблений сценарій, продумані головні герої та їх противники. За основну лінію були прийняті міфи про світ Асгарду, в якому головним правителем є верховний бог Одін. Одін та його свита підтримували мир та спокій у всіх 9-ти світах. Локі – бог хитрості та обману, зговорившись за спиною Одіна з іншими відступниками, атакував Асгардта вигнав усіх богів. У всіх 9-ти світах хаос. Завдання головного героя гри – допомогти Одіну повернути головний трон. Так починається гра.

Гравець може обрати одного з персонажів – чоловіка Рагнара або жінку Фріду. Відповідно до обраного персонажу гравець отримує зброю, якою буде грати – сокиру або меч. Герой проходить послідовно кожен з 9-ти світів, в яких зустрічається з різними персонажами. Одні з персонажів будуть йому допомагати шукати підказки та битися, інші будуть йому шкодити.

Нами розроблено наступне: намальовані та анімовані з допомогою середовища Unity основні персонажі гри; розроблені та намальовані основні локації, сцени битв; розроблені та запрограмовані підказки для гравця; додано звуки, музика та спецефекти. Результатом розробки є 10-ти хвилинна бета-версія, яка

дозволяє перевірити основні функції гри, ознайомитися з історією гри та її персонажами, переглянути всі локації та сцени.

У грі розумова активність дітей завжди пов'язана з роботою уяви; потрібно знайти собі роль, уявити собі, як діє людина, якій хочеться наслідувати, що він говорить.

Гра за умови правильного використання розв'язує завдання розумового, морального, фізичного, естетичного розвитку дошкільника, починаючи з раннього віку. В грі з перших етапів її розвитку формується особистість дитини, розвиваються якості, що будуть потрібні їй у навчальній діяльності, праці, спілкуванні з іншими дітьми.

А для дорослих це спосіб розвивати уяву, відпочиваючи від важкого трудового дня.

Список використаних джерел:

1. <https://uk.wikipedia.org/wiki/>
2. Лапин Андрей. Руководство по Unity 3D. – [<https://www.twirpx.com/file/1852549/>]

ІНТЕРНЕТ-ВІТРИНА КОМПАНІЇ ПО ВИРОБНИЦТВУ МЕБЛІВ НА ЗАКАЗ

*Демченко О.С., студент 4-го курсу групи 344-а ОНАХТ
Наукові керівники: Швець Н. В., старший викладач КІТКБ ОНАХТ,
Бойцова О.С., асистент КІТКБ ОНАХТ*

Останні десятиліття стали періодом стрімкого розвитку Інтернет-технологій в Україні та світі. Зараз неможливо уявити велику компанію, яка не мала б Web-сайту, або хоча б візитної картки в мережі Інтернет. У зв'язку з цим створення Web-додатку є актуальним завданням.

Збільшення чисельності будов призводить підвищує попит на меблі, а з ним й конкуренцію, що неминує вимушує звернутися до необхідності ефективного і раціонального використання наявних ресурсів. У даних умовах для успішного ведення бізнесу необхідно вкладати грошові кошти, інвестувати в засоби та інструменти його підтримки і розвитку. Сучасна система автоматизації виробництва меблів на заказ - один з основних інструментів розвитку меблевого бізнесу. На сьогодні автоматизація виробництва стала необхідною умовою, якої треба дотримуватися для конкурентоспроможності бізнесу.

Будь-яка проблема пов'язана безпосередньо з виробництвом, яка з'являється в меблевому підприємстві, може бути вирішена шляхом автоматизації робочих процесів в конкретній галузі.

Об'єктом дослідження є процес розробки інтернет-вітрини компанії по виробництву меблів на заказ. Метою даної роботи є розробка сайту інтернет-вітрини компанії по виробництву меблів на заказ та його практичне використання.