

- <http://lib.iitta.gov.ua/9173/1/%D0%9F%D0%B0%D1%81%D1%96%D1%87%D0%BD%D0%B0%20%D0%A2.%D0%A1.%20%D0%86%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B5%D1%82-%D1%80%D0%B5%D1%81%D1%83%D1%80%D1%81%D0%B8.pdf>
2. Проців О. Веб 2.0. Що це? [Електронний ресурс] / Олена Проців. – 2010. – Режим доступу до ресурсу: <http://olenaprociv.blogspot.com/2010/09/20.html>.
 3. Гриценко В. І. Інформаційні технології в освіті для всіх / В. І. Гриценко // Кафедра ЮНЕСКО, Міжнародний науково-навчальний центр інформаційних технологій та систем Національної академії наук і Міністерства освіти і науки України. – К.:Наукова думка, 2002.
 4. Гутманс Е. PHP5. Професійне програмування / Е. Гутманс, С. Баккен, Д. Ретанс. – К., 2011.
 5. Мар'їна О. Ю. Веб-технології: Нові можливості розвитку комунікаційного середовища / О. Ю. Мар'їна. – К., 2012. – Вісник № 36. УДК 021:004.8
 6. Писаренко В. П. Використання інтернет-технологій: Перспективи розвитку / В. П. Писаренко // ВНЗ Укоопспілки «Полтавський університет економіки і торгівлі». – Полтава: Дивосвіт, 2009.
 7. Суерінг С. PHP і MySQL. Біблія програміста. 2-е видання / С. Суерінг, Т. Конверс, Д. Парк. – К., 2013.
 8. Штанько В.І. Сучасні інформаційно-комп'ютерні технології як чинник трансформації соціокультурної реальності / В. І. Штанько // [рецензент: д. філос. н. Цехмістро І.З.]. – Б.м., 2010. – № 610: Філософія і культура.

Задорожний О., Віятник Х.

Науковий керівник – доц. Габрусєв В.Ю., доц. Струк О.О.

ЕЛЕКТРОННИЙ СЕРВІС ПОШУКУ ТИМЧАСОВОЇ РОБОТИ ЗАСОБАМИ PHP 3 ВИКОРИСТАННЯМ ПАТТЕРНА MVC

Сьогодні формується особливе середовище існування і життєдіяльності людей – складається інформаційне суспільство. Суспільство, в якому немає жодної області людської діяльності, не пов'язаної тим або іншим чином з процесами отримання і опрацювання інформації. Технології розвиваються з неймовірною швидкістю у всіх сферах суспільства. Однією із причин є – зростання кількості електронних сервісів, які являються інструментами, що дозволяють отримати необхідну інформацію за короткий проміжок часу.

Ми розробили сервіс, що має назву «Student Free Time». Головною метою проекту є створення автоматизованої системи пошуку вакансій, яка спростить і допоможе відвідувачам сайту знайти потрібну роботу, чи виконавця за мінімальний проміжок часу.

З кожним роком збільшується кількість проектів, тематика яких дублюється. За таких обставин виникає питання: «Яким чином стартапи, ідея яких вже закладена в просторах Інтернету, можуть стати популярними?»

StudentJob.co.uk – це робочий портал, призначений для потреб зайнятості студентів і випускників. Даний проект приводить людей до цікавих компаній, які шукають тимчасову роботу, на неповний або повний робочий день. Ресурс допомагає зробити перший крок у кар'єрі, адже є широкий спектр можливостей. StudentJob також активно працює на міжнародному рівні, після початку в Нідерландах, а у Великобританії запущений в лютому 2010 року. З тих пір проект був успішно запущений у Франції, Іспанії, Німеччині, Бельгії та Австрії.

Дана тематика є актуальною в суспільстві, адже кількість відвідувачів на сайті висока. Сумарно населення країн, які включають даний сервіс складає близько 300 млн. людей, а зареєстровано – 4 млн. З цього можна зробити висновок, що ресурсом користується 1.3% жителів європейських країн. (Рис.1)

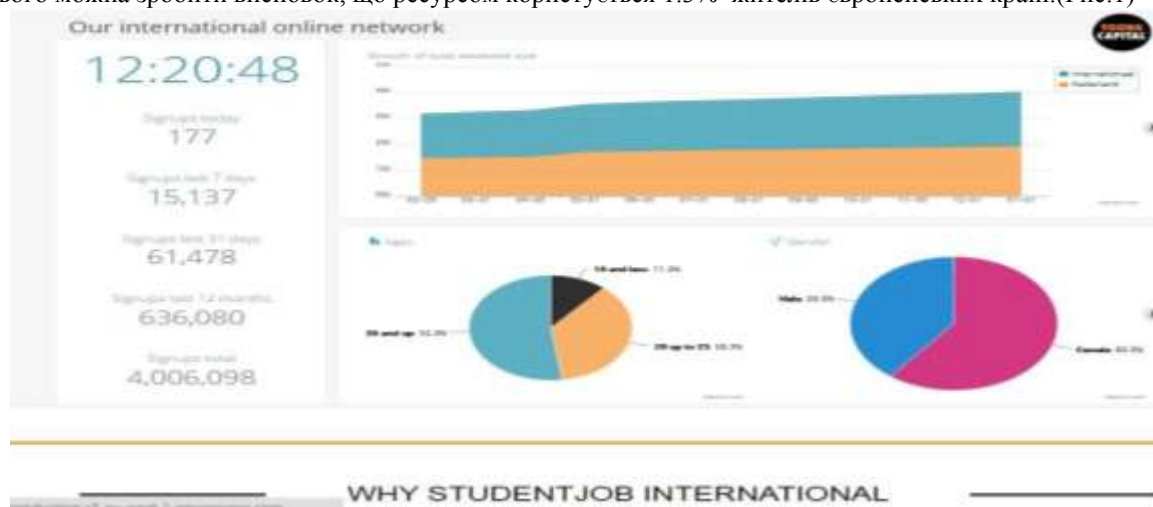


Рис.1 Статистика відвідуваності європейських веб-сайтів StudentJob

Студентський ресурс розподілений на дві категорії людей: роботодавці та студенти. Кожна категорія має свій ряд можливостей в користуванні веб-сайтом. Наприклад, роботодавець може створювати різного роду

вакансії, слідкувати за їх просуванням, приймати чи відмовляти тим людям, які подали заявку; студент, в свою чергу, має змогу знайти собі роботу з допомогою зручного модуля пошуку, подати заявку на виконання, спілкуватись з роботодавцями, тощо.

Перед початком роботи над стартапом проведено декілька досліджень, зокрема проведено опитування серед молоді щодо зацікавленості даним сервісом та вибору потрібних категорій роботи, розроблено структуру сервісу, обрано методи розробки.

Завдання, які ставляться перед розробниками полягають в наступному:

- Структурування проекту, визначення його функціональних частин;
- Вибір мови програмування, шаблону проектування;
- Розробка програмного продукту.

Структурування є одним із найважливіших етапів розробки проекту. При аналізі потрібно враховувати актуальність і доцільність запропонованих варіантів функціоналу, адже одне з головних завдань інструменту є створення системи, яка буде легкою у користуванні.

Проект включає наступний функціонал:

- реєстрація та авторизація;
- створення вакансій;
- пошук доступних вакансій;
- деталізований перегляд вакансій;
- персональні сторінки користувачів;
- сервіс обміну повідомленнями;
- рейтингова система;
- адмін-панель.

На даний момент існує велика кількість мов програмування, які використовуються у Web. Для проекту було використано наступні технології:

- PHP – серверна частина;
- Javascript – клієнтська частина (jQuery);
- CSS (Bootstrap);
- MVC – шаблон проектування;
- MySQL – керування даними.

PHP – скриптова мова програмування, була створена для генерації HTML-сторінок на стороні веб-сервера. PHP є однією з найпоширеніших мов, що використовуються у сфері веб-розробок та підтримується переважною більшістю хостинг-провайдерів.

JavaScript — динамічна, об'єктно-орієнтована мова програмування, найчастіше використовується як частина браузера, що надає можливість коду на стороні клієнта взаємодіяти з користувачем, керувати браузером, асинхронно обмінюватися даними з сервером, змінювати структуру та зовнішній вигляд веб-сторінки.

CSS — спеціальна мова, що використовується для опису та візуальної презентації сторінок. CSS використовується авторами та відвідувачами веб-сторінок, щоб визначити кольори, шрифти, верстку та інші аспекти вигляду сторінки. Одна з головних переваг — можливість розділити зміст сторінки від вигляду документу.

MVC – це архітектурний шаблон, який використовується під час проектування та розробки програмного забезпечення. Цей шаблон поділяє систему на три частини: модель даних, вигляд даних та керування. Застосовується для відокремлення даних (model) від інтерфейсу користувача (view) так, щоб зміни інтерфейсу користувача мінімально впливали на роботу з даними, а зміни в моделі даних могли здійснюватися без змін інтерфейсу користувача.

MySQL — вільна система керування реляційними базами даних, її ми використали у роботі над електронним сервісом пошуку тимчасової роботи. База даних, яку ми розробили складається із таблиць, у яких зберігаються дані про користувачів, вакансії, університети, регіони, категорії, тощо. (Рис. 2)

password	phone	referal_link	first	last	age	city
a642a77abd704f51bf9226caef091fcb5b29988	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)
(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)
vge	vge	vge	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)
11111111	0677323121	32423423423	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)
098	098	098	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)
a642a77abd704f51bf9226caef091fcb5b29988	111	111	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)
10f7e4772ae8e7fce15d1ddcb0e0e0e03776670b	a	a	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)
6216f8a73f08bb368f21b6f99580e0e3fc06e2	380677478070	http://eos/users/index/1	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)
106a152b7913b04c04574d18c28d86e5399428ab	1	http://eos/users/index/1	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)
(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)	(NULL)

Рис.2 Структура бази даних електронного сервісу Student Free Time

Одним із останніх завдань сервісу є його розробка. Тобто, потрібно підготувати макет сайту, для її подальшої верстки. Після отримання візуалізованого варіанту, було розпочато реалізацію серверної частини. В результаті отримано наступний результат. (Рис. 3, 4)/



Рис.3 Головна сторінка веб-сайту

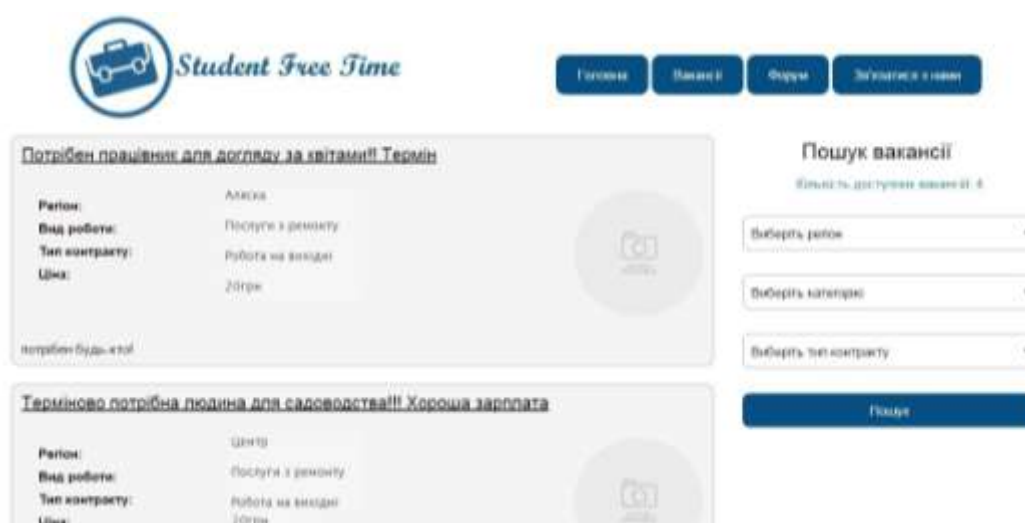


Рис.4 Модуль пошуку вакансій

Даний електронний сервіс був представлений у вигляді стартапу в місті Тернопіль на Khaskaton Smart City Ternopil, де зайняв третє місце. Проект був ухвалений мерією міста, а також надано можливості для остаточної реалізації даного сервісу.

Отже, для отримання якісного електронного ресурсу потрібно реалізувати механізм, який автоматизовано вирішуватиме поставлені задачі: автоматичний підбір студентів для виконання роботи, пошук вакансій для студентів, тощо. Важливим аспектом створення стартапу є його простота та чітке планування задач для виконання.

В подальшому планується ряд значних змін задля покращення роботи програмного продукту, а саме:

- застосування фреймворку мови програмування PHP для продуктивнішою роботи додатку;
- використання соціальних мереж (Facebook, VK) для популяризації проекту;
- створення бета-версії сайту для тестування поточного стану.

ЛІТЕРАТУРА

1. Our European Network [Електронний ресурс]. – Режим доступу <http://youngcapitalinternational.com/>
2. Список країн за населенням [Електронний ресурс]. – Режим доступу https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%BA_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD_%D0%B7%D0%B0_%D0%BD%D0%B0%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%D0%BChttps://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%BA_%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD_%D0%B7%D0%B0_%D0%BD%D0%B0%D1%81%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%D0%BC
3. Паттерны для новичков: MVC vs MVP vs MVVM [Електронний ресурс]. – Режим доступу <https://habrahabr.ru/post/215605/http://youngcapitalinternational.com/http://youngcapitalinternational.com/>

Куліковський І.

Науковий керівник – доц. Карабін О. Й.

ВИКОРИСТАННЯ МОВИ ПРОГРАМУВАННЯ JAVA ДЛЯ РОЗРОБКИ МОБІЛЬНИХ ІГОР

Високий рівень конкуренції на ринку смартфонів змушує здійснювати пошук нових технологій та шляхів удосконалення програмного забезпечення для них. Згідно статистичних даних у світі 4 млн. розробників програмного забезпечення використовують платформу Java [1]. Саме тому мова Java вважається однією з найбільш поширених мов програмування й ідеальним інструментарієм розробки програмного забезпечення для новітніх смартфонів (комунікаторів), комп'ютерів. Даний вибір зумовлений рядом показників, серед яких є ефективність, універсальність, безпека, сумісність з різними платформами.

Нині технологія Java використовується більш ніж в 2,5 мільярдах пристроїв серед яких: більше 700 млн. ПК; більше 1 млрд. мобільних телефонів і інших портативних пристроїв; 1,25 млрд. смарт-карт; а також принтери, веб-камери, телефонні приставки, автомобільні системи навігації, ігрові автомати, медичне обладнання і т. д. [6].

Метою статті є дослідження особливостей використання мови програмування Java для розробки мобільних ігор.

Для досягнення постановленої мети необхідно вирішити такі завдання:

Порівняти з іншою мовою програмування.

Охарактеризувати основи та поняття технології Java.

Дослідити основні принципи створення програм.

Виклад основного матеріалу. Для початку розглянемо особливості мов програмування Java та C++ і проведемо їх аналіз. Отримані результати показали їх основні переваги та недоліки для розробки програмного забезпечення, які подані у таблиці 1. На думку науковців-розробників програмних продуктів Java і C++ не є конкурентами, тому що володіють різними областями застосування і їх розглядають як дві мови-нащадки [1].

Таблиця 1

Порівняння Java та C++

Категорії	JAVA	C++
Синтаксис	-	+
Виконання програм	+	-
Управління ресурсами	-	+
Графічний інтерфейс	+	-
Вказівники	-	+
Тип програмування	+	-
Процесор	-	+
Сумісність	+	-

Тому для розробки мобільних ігор нами вибрано мову Java, адже проведений аналіз показав, що