

ПЕРЕВАГИ ДИНАМІЧНИХ ВЕБ-СТОРИНОК НАД СТАТИЧНО-ГЕНЕРОВАНИМИ

Вінокуров А.І., Молчанов Г.І.

Національний технічний університет «ХПІ», Харків, Україна

Статично генерована веб-сторінка, або динамічна веб-сторінка на стороні сервера – це веб-сторінка, побудова якої контролюється сервером застосунків, що обробляє сценарії на стороні сервера. У сценаріях на стороні сервера параметри визначають, як відбувається збірка кожної нової веб-сторінки, включаючи налаштування додаткової обробки на стороні клієнта.

Динамічна веб-сторінка на стороні клієнта обробляє веб-сторінку за допомогою сценаріїв HTML, що працюють у браузері під час завантаження. JavaScript та інші мови сценаріїв визначають спосіб синтаксичного аналізу HTML-коду на отриманій сторінці в об'єктній моделі документа (DOM), що представляє завантажену веб-сторінку [1].

Метою доповіді є аналіз переваг та недоліків двох основних підходів у створенні візуального веб-контенту для користувача, їхнє порівняння. **В доповіді** наводиться статистична інформація популярності певних підходів і запиту ринку на дані технології. Наведена інформація доводить перспективність динамічних веб-сторінок при розробці інтернет-ресурсів.

Генерація сторінки повністю на стороні сервера витрачає велику кількість обчислювальних ресурсів. Також значно збільшуються вимоги з оперативної пам'яті. У випадку динамічної генерації візуальної частини подібні негаразди стають менш суттєвими.

Список літератури

1. Dynamic web page https://en.wikipedia.org/wiki/Dynamic_web_page
2. Difference between JavaScript and JSP <https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-javascript-and-jsp/>
3. Difference Between JSP and JavaScript <https://www.educba.com/jsp-vs-javascript/>
4. Angular vs jsp vs react vs vue <https://www.npmtrends.com/angular-vs-jsp-vs-react-vs-vue>
5. Сравнение JSP и VueJS <https://dernasherbrezon.com/posts/compare-jsp-vuejs/>

РОЗРОБКА ГРАФІЧНИХ МОДЕЛЕЙ ІГРОВИХ ОБ'ЄКТІВ ТРИВИМІРНОГО КОНСТРУКТОРУ

Черкашина Т.О., Бульба С.С.

Національний технічний університет «ХПІ», Харків, Україна

У сучасному світі дуже стрімко зростають обчислювальні можливості комп'ютерних систем. Така тенденція дає змогу розвиватися напрямку ігор з використанням великої кількості тривимірних графічних моделей. На сьогоднішній день існує велика кількість програмних продуктів та рекомендацій для створення як складних так легких моделей, але для кожного випадку необхідно обрати кращий варіант. **Метою доповіді** є огляд існуючих інструментів для

створення графічних моделей ігрових об'єктів тривимірного конструктору. В доповіді розглядаються існуючі інструменти розробки графічних моделей. Для створення тривимірних моделей використовуються такі інструменти як: Autodesk 3ds Max, Autodesk Maya, Autodesk Softimage, Blender, Cinema 4D, Houdini, Modo, LightWave 3D, Caligari Truespace, Rhinoceros 3D, Nevercenter Silo, ZBrush. В моделях які створюються для використання у ігровому просторі необхідно суміщати чітке відображення на екрані та низьку кількість полігонів. Для цього необхідно вибрати інструмент, який дасть змогу розробляти модель з заданими обмеженнями по складності, а саме кількість полігонів не більша за 5000. З перерахованих вище програмних пакетів для створення моделей з малою кількістю полігонів краще підходить Autodesk 3ds Max завдяки великій кількості вбудованих фільтрів та інструментів оптимізації моделі. Отже, було вибрано кращий програмний продукт створення тривимірних моделей для заданих обмежень по якості та кількості полігонів.

Список літератури

1. Дж. Ли, Б. Уэр. Трёхмерная графика и анимация. М.: Вильямс, 2002. 640 с.
2. 3D моделювання. URL: <https://sites.google.com/site/3dmodeluvanna75/>.
3. йомство с 3ds max/ URL: <http://lib.brsu.by>

РОЗРОБКА МОБІЛЬНОГО ЗАСТОСУНКУ – РОЗМІЩЕННЯ ТОВАРІВ НА СКЛАДІ

Семихат В.В., Бульба С.С.

Національний технічний університет «ХПИ», Харків, Україна

З кожним роком створюється все більше нової продукції, а отже і зростає кількість споживання людиною цієї продукції. Через це виникає необхідність зберігання товару у проміжку між його створенням та реалізацією до кінцевого користувача. При зберіганні на великих складах виникають проблеми з пошуком, розташуванням та відстежуванням товару. Програмний продукт що розробляється дає змогу уникнути вище наведених проблем.

Метою доповіді є огляд існуючих технологій створення мобільного застосунку для організації обліку розміщення товарів на складі. В доповіді розглядаються існуючі технології та методи розробки мобільних додатків.

На сьогодні існує кілька мобільних платформ на які необхідно звернути свою увагу, до них відносяться iOS, Windows Phone та Android. За кількістю користувачів: Android – 82,8%; iOS – 13,9%; WindowsPhone – 2,6%. Зважаючи на представлені дані, було вирішено створювати Android застосунок. Для написання Android застосунку була обрана мова програмування Java що дозволяє використовувати нативні можливості представленої платформи. Інструменти які використовувалися під час розробки: Android Arsenal; Awesome Mobile Dev; Genymotion; Android Asset Studio; Android Studio; Codota Plug-in. Отже, було обрано сучасні технології та методи розробки Android застосунку, що дають змогу швидко і якісно створити необхідний функціонал.