

УДК 004.02

Сорока Д.В., студент 1 курсу
спеціальності 122 «Комп'ютерні науки»
Ніколюк П.К., д.ф.-м.н., професор, професор
кафедри комп'ютерних наук та
інформаційних технологій

РОЗРОБКА САЙТУ КОМІКСІВ З ПІДБОРОМ КОНТЕНТУ НА ОСНОВІ АНАЛІЗУ ДІЙ КОРИСТУВАЧІВ

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

Метою даної роботи є розробка сайту, який буде призначений для допомоги користувачам в визначенні їх уподобань на тему коміксів.

На даний момент із за пандемії COVID-19 яка завдала удару по всім сферам життєдіяльності людей та привело до строго карантину постає досить актуальне питання про розробку багатьох онлайн платформ які б задовольняли потреби не тільки в навчанні та роботі але й в розвагах, що призвело до розробки цього сайту.

Так як інформації такого типу по цій темі багато і більшість навіть достатньо обізнаних користувачів можуть не знайти ті чи інші комікси які б могли їх зацікавити було й вирішено цим зайнятися.

Область застосування програми - Він допоможе користувача знаходити контент який би міг їх зацікавити, якщо розглядати цей проект в далекій перспективі можна буде виділити модуль який буде спроможний аналізувати дії користувача та пропонувати не тільки комікси а й літературу та інше.

Він розробляється на мові python, основним фреймворками будуть виступати Django високорівневий веб-фреймворк Python, який сприяє швидкій розробці і чистому дизайну[2] так django rest framework вони підуть як основа на якій буде розроблятися сам сайт.

Для виконання фонових задач, а саме розподілу роботи по потокам або машинам буде використовуватися Celery[1], за допомогою якого ми будемо виконувати наприклад аналіз дій користувача, оновлення даних та спілкування зі стороннім апи.

Також для цього проекту буде використовуватися postgresql як основна база даних так і redis яка буде виступати в якості сховища даних та брокеру для celery.

На даний момент реалізований базовий варіант сайту тобто має функціонал для додавання, читання та інші можливості.

В майбутньому планується додати алгоритм для аналізу дій користувачів та підбір на основі них підходящих коміксів. Основними показниками для підбором будуть виступати теги якими будуть маркуватися комікси також частота відвідування та кількості прочитаних глав користувачами.

В алгоритмі планується два основних робочих варіанти:

1. Загальний - тобто буде формуватися список самих популярних коміксів
2. Індивідуальний - тобто буде формуватися список для кожного користувача з його дій також на цей список буде впливати і загальний.

Виконання цих алгоритмів скоріше всього буде працювати по принципу кластеризації тобто групувати користувачів та комікси.

Для базового аналізу популярних коміксів, для початку, буде використано датасет який буде містити в собі необхідні дані для початкового аналізу.

На основі нього можна буде побудувати необхідні моделі для подальшої розробки.

Можливо буде додано фонове завдання яке буде маркувати за настроєм відгуки користувачів, що також піде в алгоритм аналізу.

Я вважаю що досить актуальна тема та на основі якої можна розробити і використати досить багато різних методів аналізу та підбору які будуть містити в собі багато різних аспектів.

Список використаної літератури:

1. Документація Celery <https://docs.celeryproject.org/en/stable/>
2. Документація Django <https://www.djangoproject.com/>

УДК 519.257; 004.9 (477)

Степанюк О.С., студентка 3 курсу
спеціальності 122 «Комп'ютерні науки»
Крикун І.Г., к.ф.-м.н., доцент,
доцент кафедри прикладної математики

ПОРІВНЯННЯ БІОЛОГІЧНИХ ТА КОМП'ЮТЕРНИХ ВІРУСІВ

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

Вступ. Світова пандемія коронавірусу привернула значну увагу людства до світу вірусів. Проблема ж комп'ютерних вірусів є завжди актуальною в навколокомп'ютерному світі. То що ж це за такі об'єкти – віруси?

Опис. Вірус (лат. *virus* – «отрута») [1] – неклітинний інфекційний агент, який може відтворюватися тільки всередині живих клітин. Віруси вражають всі типи організмів, від рослин і тварин до бактерій. Загалом, дещо спрощуючи та узагальнюючи, можемо сказати, що біологічні віруси – дрібні збудники інфекційних захворювань, органічні об'єкти, вони є внутрішньоклітинними паразитами, не здатними до життєдіяльності поза живими клітинами.

А що таке комп'ютерний вірус? Насамперед, це [2],[3] – програма. Шматок коду, створений умільцем-програмістом, до якого входить набір команд. Але, на