

3. Гнатюк М.А. Розробка мобільної комп'ютерної гри «Морський бій» під платформу Android за допомогою Java. / М.А. Гнатюк, Ю.С. Антонов // Матеріали наукової конференції професорсько-викладацького складу, наукових працівників і здобувачів наукового ступеня за підсумками науково-дослідної роботи за період 2017–2018 рр. (16–17 травня 2019 р.): у 2-х томах. Том 2. Вінниця: Донецький національний університет імені Василя Стуса, 2019. – С 107-109.
4. Phillips Bill. *Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide* / Bill Phillips, Chris Stewart, Kristin – Marsicano, 2019 – 680 p.
5. Пацей Н.В. *Разработка мобильных приложений* / Н.В. Пацей. – Минск: БГТУ, 2020. – 266 с.
6. Lim Greg. *Beginning iOS 13 & Swift App Development: Develop iOS Apps with Xcode 11, Swift 5, Core ML, ARKit and more.* / Greg Lim – Independently published, 2019. – 251 p.

## УДК 004.42

*Сеник І. О., студент 3 курсу  
спеціальності «Комп'ютерні науки»  
Римар П. В., старший викладач кафедри  
інформаційних технологій*

### **РОЗРОБКА ПРОГРАМИ «TO-DO-LIST» ДЛЯ ПРИСТРОЇВ НА ПЛАТФОРМИ WINDOWS**

*Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця*

Будь-яка людина, що прагне досягнути успіху, повинна вміти правильно планувати свої справи. Це допоможе значно підвищити продуктивність праці. Для вирішення цього питання є дуже багато готових рішень. Одне з яких засноване на використанні матриці Ейзенхауера.

Матриця Ейзенхауера – досить відомий та ефективний метод короткострокового планування. Значення планування важко переоцінити. Дану матрицю придумав Дуайт Девід Ейзенхауер – американський державний і військовий діяч, 34 президент США. Відчуваючи брак часу на виконання справ, посадовець весь час працював над вдосконалення свого робочого графіку та плануванням роботи. Ідея матриці Ейзенхауера полягає у розстановці пріоритетів по ступені важливості та терміновості. Тому потрібно навчитися відрізняти важливі справи від термінових і відкидати справи, які не приносять жодної користі. Матриця Ейзенхауера складається із 4-х квадратів, які мають різний пріоритет. Кожну заплановану справу у залежності від важливості та терміновості потрібно записати у відповідний квадрат.

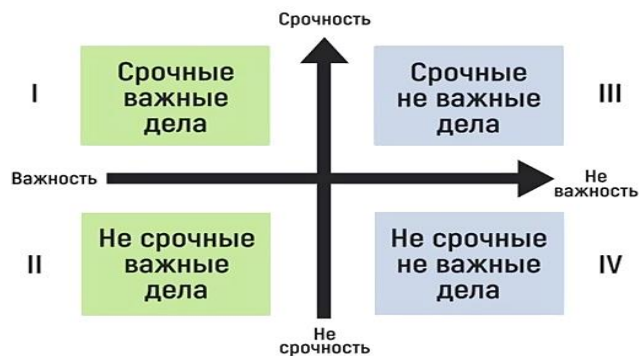
Розподіл справ по категоріях:

**I** Невідкладні завдання: проект, в якого наближаються термін здачі; вирішення проблем зі здоров'ям.

**II** Планування нових та аналіз старих проектів; вивчення іноземних мов; відвідування спортзалу.

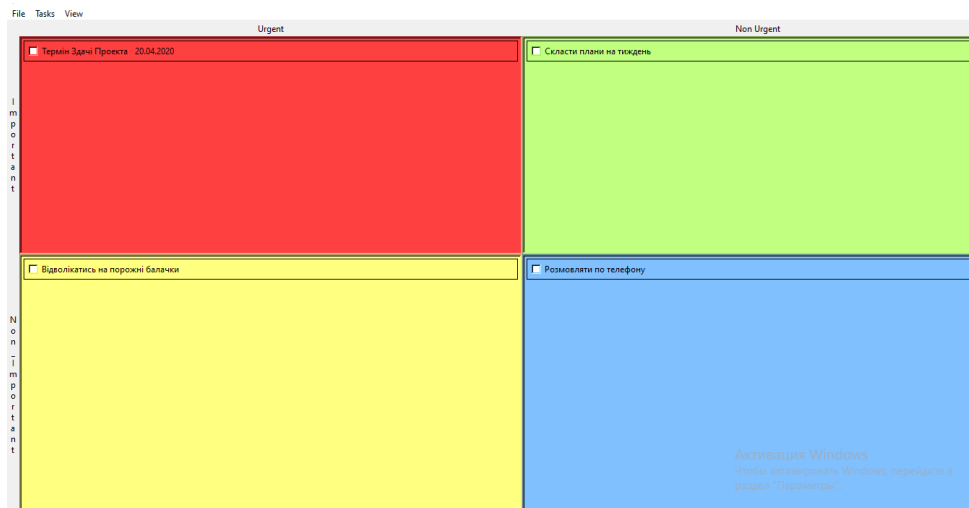
**III** Громадська діяльність; збори, наради, мітинги; справи, які не стосуються ваших посадових обов'язків.

**IV** Неважливі розмови по телефону; перегляд телебачення; комп'ютерні ігри; перегляд розважальних порталів, спілкування у соціальних мережах.

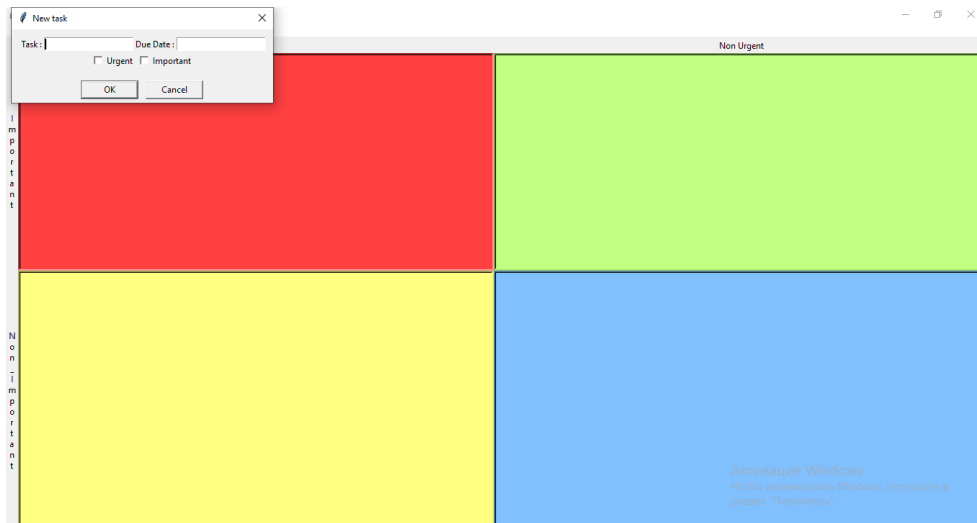


*Рисунок 1 – Розподіл справ по категоріях*

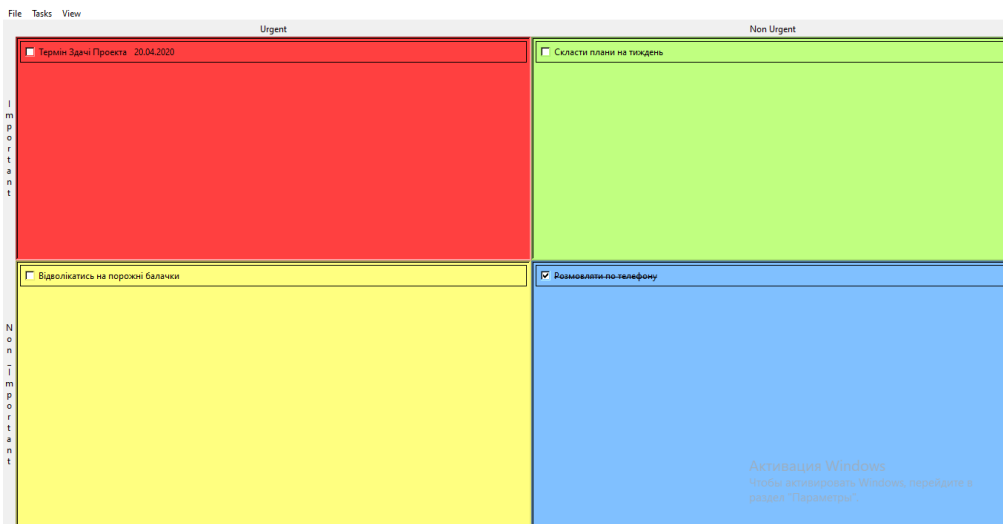
Було розроблено програмне забезпечення на мові програмування Python. Інформація, яка вводиться, зберігається в локальній базі даних MS Access. На наступних рисунках наведено екрани програми.



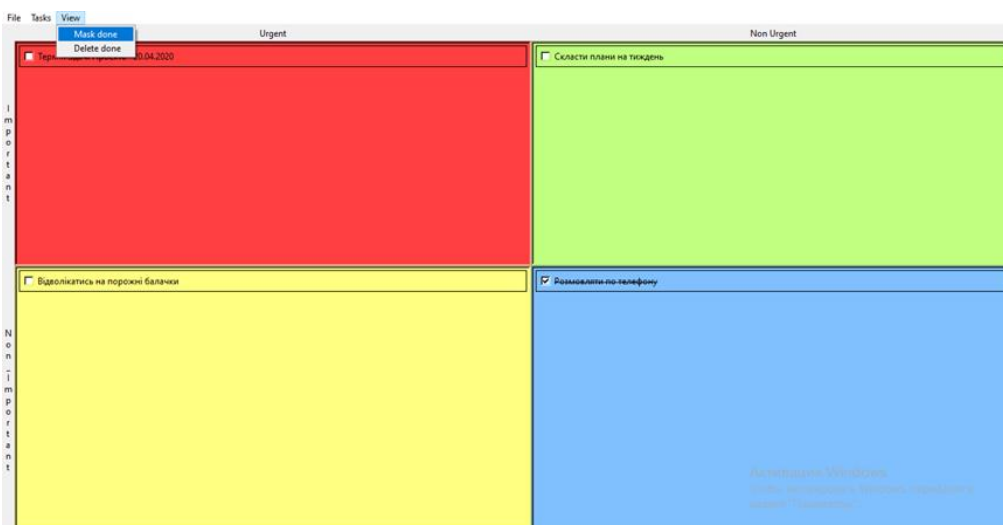
*Рисунок 2 – Головний екран*



*Рисунок 3 – Додавання нової справи*



*Рисунок 4 – Виконання справи*



*Рисунок 5 – Приховання або видалення виконаної справи*

Висновок. Під час виконання роботи було вивчено методику проектування десктоп-додатків на мові програмування Python. Проаналізовано існуючі

аналоги, виявлено їх переваги та недоліки. Була розроблена логіко-структурна схема додатку та необхідний функціонал. Ідея матриці Ейзенхауера полягає у розстановці пріоритетів по ступені важливості та терміновості. Тому потрібно навчитися відрізняти важливі справи від термінових і відкидати справи, які не приносять жодної користі.

#### *Список літератури*

1. [https://chicagorazom.com/matrycy\\_a\\_eizenhauera\\_dlya\\_skladannya\\_spysku\\_sprav](https://chicagorazom.com/matrycy_a_eizenhauera_dlya_skladannya_spysku_sprav)
2. <http://www.management.com.ua/blog/3483>
3. <https://wombat.org.ua/AByteOfPython/AByteofPythonRussian-2.01.pdf>
4. <https://blog.agrokebety.com/matrytsya-eyzenkhauera>

**УДК 004.42**

*Сірко О. О., студент 4 курсу спеціальності 122 «Комп'ютерні науки та інформаційні технології»  
Антонов Ю. С., к.ф.-м.н., доцент, доцент кафедри інформаційних технологій*

## **СТВОРЕННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ МЕРЕЖЕВОЇ ГРИ ШАШКИ**

*Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця*

Зараз, у епоху розвитку інформаційних технологій з'явилась велика кількість різноманітних ігор, як нових, так і багато реалізацій класичних ігор. Зараз ігри у нашому житті займають важливу роль, тому що вони слугують для розвитку корисних навичок а також просто для розваги.

Інтелектуальна гра «Шашки» розвиває уважність, навички стратегічного та логічного мислення та вміння концентруватись. Зараз існує багато реалізацій гри «Шашки», як для гри проти комп'ютера на різних рівнях складності, так і проти інших гравців по мережі. Серед подібних реалізацій можна привести як приклад: Веб-гра на ресурсі logic-games, Додаток для IOS Шашки Онлайн Elite, Веб-гра на ресурсі min2win.

Метою роботи є розробка гри на основі web-серверу та desktop-додатку.

Web-сервер надає Web API для гри, та доступ до бази даних за допомогою Web API, а desktop-додаток виступає клієнтом. Також будуть реалізовані певні заходи безпеки для захисту даних користувачів, що зберігаються на сервері.

Розробка здійснювалась з використанням мови програмування Java, використовуючи такі фреймворки: Spring - для розробки серверу, JavaFX - для розробки клієнту, а також Hibernate (ORM, EntityManager) для об'єктно-реляційного відображення даних, що зберігаються у базі даних. Та управління даними [1].

Насамперед, визначимо, які дані повинні зберігатись у базі даних:

- Дані користувача (дані для авторизації та статистика)