

Список літератури

1. Островська Г. В. Формування розкладу заліково-екзаменаційної сесії у вищих навчальних закладах. / Г. В. Островська, С. М. Мічківський // 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. 197 с. – С 110-111. Режим доступу: <http://jpvvs.donnu.edu.ua/article/view/7243>
2. Хайдаров К.А. Основы алгоритмизации и языков программирования [Электронный ресурс]; Научная библиотека по физике и новым технологиям. Режим доступа: <http://bourabai.kz/alg/RAD.htm>.

УДК 004.9

*Борейша А. І., студент 4 курсу
спеціальності 122 «Комп'ютерні науки
та інформаційні технології»
Римар П. В., старший викладач
кафедри інформаційних технологій*

РОЗРОБКА СИСТЕМИ ТЕСТУВАНЬ З ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ ВЕБ-ПРОГРАМУВАННЯ»

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

Для того щоб знання закріплювались не тільки в короткочасній пам'яті, але й в довгочасній і давали змогу користуватись ними в майбутньому, пам'ять постійно потрібно тренувати за допомогою практичних завдань, або різних систем контролю тоді прочитаний/прослуханий матеріал засвоється набагато краще. Тому розробка системи тестувань залишається актуальною темою в сьогодення.

Багатьом людям цікаво знати результат своєї праці, в такому разі тестування будуть найкращим методом досягнути цієї цілі.

Мета роботи полягає в огляді існуючих систем за даним напрямком, та технологій програмування, якими можна спроектувати сайт за допомогою якого буде можливо як просто прочитати лекції так і завершити тест і дізнатись свій результат.

Постановка задачі. Необхідно створити онлайн систему тестувань з дисципліни «Веб-програмування».

Аналізуючи предметну область та аналоги ресурсів які дають можливість проходити тести, було сформульовано наступні задачі та вимоги до проекту:

- провести аналіз різних систем тестувань та методів і засобів їх створення;
- розробити структуру сайту;
- реалізувати зручний та красивий інтерфейс;
- налаштувати локальну базу даних для сайту;
- протестувати мобільний сайт.

Вимоги до інтерфейсу – сайт повинен містити:

- логотип;
- зручну та красиву навігацію;
- зручну навігацію по сайту(включаючи різні елементи оформлення кнопки, посилання і т.д.);
- список основних лекцій за відповідними темами;
- список тестів до кожної теми;

Вимоги до функціоналу сайту:

- можливість реєстрації та авторизації користувача
- обробка даних користувача;
- можливість формувати питання та відповіді;+*+
- можливість додавати питання у яких більше чим одна відповідь;
- перевірка на коректні відповіді;
- отримання результату;
- панель адміністратора;
- динамічно формувати питання - в кожному тесті при повторному проходженні питання та відповіді повинні формуватися у випадковому порядку;
- надати можливість проходити тест тільки тим користувачам які пройшли попередній тест або;
- можливість повторно пройти тестування;
- кабінет користувача де будуть зберігатись результати проходження тестувань;
- відображення результату кожному користувачу;
- збереження результату проходження тесту в локальну базу даних.

Спочатку потрібно розробити структуру сайту. За допомогою HTML5 генеруємо відповідну структуру сайту та за допомогою CSS3 надаємо їй приємного вигляду. Робимо структуру сайту динамічною за допомогою Java Script. Далі потрібно додати на сайт можливість користувачам реєструватись та в подальшому робити авторизацію в особистий кабінет, та відповідно вихід з кабінету користувача. Використовуючи Bootstrap вдалося розробити адаптивну розмітку сайту, додані модальні вікна та інші стильові оформлення. Також за допомогою MySQL створюємо локальну базу даних де в подальшому будемо зберігати дані користувачів та результати проходження тестів. В базу даних зберігаємо назву тем, назву лекцій та самі лекції, поля з унікальними ідентифікаторами лекцій. За допомогою оточення розробки Node JS під'єднуємось до бази даних. Після отримання відповідь від серверу, зареєстрований користувач отримує можливість проходити тест. Всі результати користувач буде бачити в особистому кабінеті та, в разі невдачі отримає можливість повторно пройти тест.

Висновки. В результаті була розроблена система тестувань яка містить в собі різні лекції щодо конкретного предмету та відповідні тести до них. За допомогою HTML CSS та Bootstrap було зроблено оформлення сайту, а також зробили його вміст читабельним і адаптивним для різних пристроїв. JavaScript

дав змогу розробити весь функціонал додатку. Оточення Node JS допомогло виконати з'єднання з базою даних а вільна система керування реляційними базами даних My SQL допомогло зберігати дані локально.

Список літератури

1. *Онлайн курс Jonas Schmedtman(Udemy) – «Complete Java Script»[Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу : <https://www.udemy.com/course/the-complete-javascript-course/learn/lecture/5869076#overview>.*
2. *Документація Java Script [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://developer.mozilla.org/ru/>*
3. *Документація по HTML5 [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <http://htmlbook.ru/html>*
4. *Документація по Bootstrap [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://getbootstrap.com/>*

УДК 004.056

Войтко Б. С., студент 4 курсу спеціальності 122 «Комп'ютерні науки та інформаційні технології»

Марченко М. М., студент 4 курсу спеціальності 122 «Комп'ютерні науки та інформаційні технології»

Антонов Ю. С., к.ф.-м.н., доцент, доцент кафедри інформаційних технологій

СОЦІАЛЬНА ІНЖЕНЕРІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПРОНИКНЕННЯ У ІНФОРМАЦІЙНУ СИСТЕМУ ПІДПРИЄМСТВА

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

Соціальна інженерія це вид атаки, яка спирається на взаємодію людей і часто супроводжується маніпулюванням цими людьми з порушенням нормальної процедури безпеки і є передовою практикою з метою отримання доступу до систем, мереж або для отримання фінансової вигоди.

Зловмисники використовують методи соціальної інженерії, щоб приховати свої справжні особистості і мотиви і видати себе за довірену людину або джерело інформації. Мета атаки полягає в тому, щоб маніпуляцією або обманним шляхом змусити користувача надати конфіденційну інформацію або доступ зловмиснику в межах організації. Багато вдалих атак в області соціальної інженерії просто покладаються на готовність людей бути корисними. Наприклад, зловмисник може претендувати на роль співробітника, у якого є якась термінова проблема, що вимагає доступу до додаткових мережевих ресурсів [1].

Першим кроком в більшості атак соціальної інженерії є проведення дослідження або своєрідна розвідка, з метою дізнатися про об'єкт атаки якомога більше. Серед зловмисників, що використовують соціальну інженерію,