



**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ПОЛТАВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА
ІМЕНІ ЮРІЯ КОНДРАТЮКА**

ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ

**73-ї наукової конференції
професорів, викладачів,
наукових працівників, аспірантів
та студентів**

Том 1

21 квітня – 13 травня 2021

Міністерство освіти і науки України
Північно-Східний науковий центр НАН України та МОН України
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

Тези

**73-ї наукової конференції професорів, викладачів,
наукових працівників,
аспірантів та студентів університету**

Том 1

21 квітня – 13 травня 2021 р.

Полтава 2021

*Розповсюдження та тиражування без офіційного дозволу
Національного університету
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

Редакційна колегія:

- Онищенко В.О. д.е.н., професор, ректор Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Сівіцька С.П. к.е.н., доцент, проректор з наукової та міжнародної роботи Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Агейчева А.О. к.пед.н., доцент, декан гуманітарного факультету Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Беседа Н.А. к.пед.н., доцент, декан факультету фізичної культури та спорту Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Шарий Г.І. д.е.н., доцент, в.о. директора навчально-наукового інституту архітектури, будівництва та землеустрою Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Черниш І.В. д.е.н., професор, директор навчально-наукового інституту фінансів, економіки та менеджменту Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
- Макеева Н.П. к.геол.н., в.о. директора навчально-наукового інституту нафти і газу Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

Тези 73-ї наукової конференції професорів, викладачів, наукових працівників, аспірантів та студентів Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка». Том 1. (Полтава, 21 квітня – 13 травня 2021 р.) – Полтава: Національний університет імені Юрія Кондратюка, 2021. – 515 с.

У збірнику тез висвітлені результати наукових досліджень професорів, викладачів, наукових працівників, аспірантів та студентів університету.

Перший розумний автомобіль у 1980-ому році створив Ернст Дікманс. У фургон Mercedes-Benz Vario він помістив велику комп'ютерну систему. Машина могла пересуватися без участі людини. На основі системи Дікманса з 1987 по 1995 роки велася робота над проектом "Прометей". Його ціллю було вдосконалення автопілотної системи та досягнення безпеки на дорогах. Загальна сума інвестицій в цей проект склала 1 мільярд доларів. Й у 1994 році провели перший повноцінний тест на дорогах загального користування. Два автомобілі безпілотники - VaMP і VITA-2, по дорогах Парижа пересувалися на швидкості до 130 км / год, маневрували між смугами руху і обганяли інші машини, самостійно стежили за учасниками дорожнього руху. У другій половині 90-х років намітився прорив в області розробки безпілотної технології через розвиток штучного інтелекту, нейронних мереж і машинного навчання. Перше в історії змагання автономних машин відбулося у 2004 році. У 2010 році Google продемонстрував автопілот розроблений на базі моделі Toyota. Автомобіль мав радар, відеокамери і систему LIDAR. Він міг орієнтуватися в просторі, розрізняти дорожні знаки й взаємодіяти з іншими учасниками руху. У період з 2016 по 2017 роки всі великі автокомпанії заявили про розробку власних машин із автопілотом.



Система автопілотування ще не ідеальна, але колись прийде той момент, що все буде автоматичним і наша участь стане непотрібною.

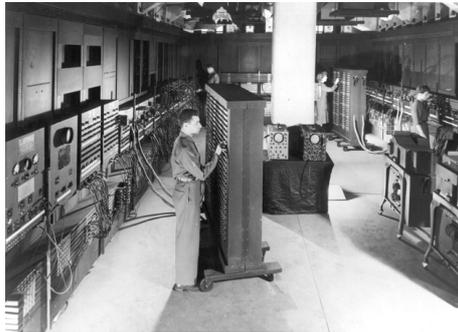
УДК 004

*Т.А. Дмитренко, к.т.н., доцент
Я. Давиденко 102 ТН
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

ІСТОРІЯ ВИНИКНЕННЯ ТА РОЗВИТКУ ВІДЕОІГР

В житті буває багато рутинних днів в які нема чим зайнятися, це було раніше і на зараз є актуальною проблемою Одним з ключів до розв'язання цього питання стало створення відеоігор. Першою цифровою грою у світі стала гра «Cathode ray tube Amusement Device». Ця гра була максимально простою, джойстиком потрібно було керувати точкою, яка нібито вважалась ракетою в космосі, ця ракета повинна була досягати своїх цілей.

Цілі не були цифрові, вони просто прикріплювались до екрану. Патент на цю гру отримали американські вчені Томас Голдсміт та Істл рей Менн 14 грудня 1948 року. Ця гра стала справжнім проривом у сфері комп'ютерних ігор.



Але незважаючи на початок цифрових технологій створення нових ігор займало дуже багато часу, часовий проміжок між першою комп'ютерною грою та іграми які з'явилися в комерційному продажі становила понад 20 років.



Так в 1971 році з'явилась перша гра у комерційному продажі яку міг купити кожен. Але купляти їх не було сенсу, тому що в той час ще не було консолей, вже через рік з'явилась перша домашня консоль Magnavox Odyssey – яка підключалась до звичайного телевізора.

З появою консолей для виробників ігор наступив золотий час, створювались однотипні ігри та консолі. Із за перенасичення у 1977 році ринок відеоігор обвалився.

З появою у 1978 році гри Space Invaders від Taito ринок відновився. Ця гра отримала велику популярність і призвела до початку так званої «золотої епохи аркадних відеоігор». Почалось виготовлення ігрових автоматів, якими дуже захопились власники барів та ресторанів, автомати почали ставити в кожному закладі для приваблення клієнтів.

У 1981 році – почалась нова ера як для розробників ігор, так і для звичайних користувачів. В цей час компанія ІВМ розпочала продаж перших персональних комп'ютерів, але ігор на них першим часом не існувало.

У 1983 році – виготовлена приставка «Dendy», за продажем вона обійшла всі консолі та приставки свого часу, через 2 роки була випущена кульова гра «Super Mario». Гра стає дуже популярною, головний герой гри – Маріо в цей час з'являється скрізь, на наліпках, на продуктах, з'являються іграшки у вигляді Маріо, ця гра ще й досі виходить в більш нових версіях.

У 1989 році побачила світ кишенькова консоль «GameBoy» від фірми

«Nintendo». Однієї з найвідоміших ігор на цій консолі стає «Tetris». Саме завдяки «GameBoy» гра «Тетріс» здобула світову славу і популярність. «GameBoy» розійшовся по світу величезним тиражем – понад 120 000 000 проданих копій консолі.

Після цього в 1994 році була створена ігрова консоль від компанії «Sony» під назвою «PlayStation», для цієї консолі носіями для ігор вже були CD-диски. Ця консоль створила прорив, тому що вона піддержувала трьох вимірну графіку, а такі ігри були популярні як зараз так і тоді. Також під цю консоль була створена стратегія «Warcraft» від компанії «Blizzard». По серіях ігор Warcraft створюють схожі ігри ще й досі

У 1998 році виходить у світ гра «Half-Life». Це була перша комп'ютерна гра з повноцінним сюжетом яка була зроблена в 3D графіці, вона була схожа на кінофільм, після цього ігри почали створюватись схожими на неї.

У 2007 році – на ринок відеоігор виходить гра «S. T. A. L. K. E. R.», яка відразу набула популярності у всьому світі. Випустила її українська компанія «GSC Game World», яка створила ще 2 серії гри «S. T. A. L. K. E. R.», вони теж були популярними, але не перевершили першу частину.

На даний момент ігор в світі безліч, кожен може вибрати свою.

УДК 004

*Т.А. Дмитренко, к.т.н., доцент
Д.А. Терсянцев, студент 402-ТН
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

ПОРІВНЯННЯ ІСНУЮЧИХ ІНФОРМАЦІЙНО-РОЗВАЖАЛЬНИХ ПОРТАЛІВ

Інформаційно-розважальні сайти покликані збагачувати свідомість людей і наповнювати її новими фактами. При цьому вони здатні підняти настрій, захопити і розвіяти тугу. З їх допомогою легко виходить перемогти томливе очікування, із задоволенням і деякою користю провести час [1].

Наповненнях на таких сайтах зазвичай створюють не тільки адміністрація, а й самі користувачі, для того щоб поділитися чимось цікавим з іншими людьми. Отже, такий інформаційно-розважальний ресурс в більш широкому сенсі відноситься до категорії ugc (user generated content) – це ресурс з будь-яким контентом (текст, відео, зображення, огляди, відгуки, коментарі тощо), який створюється аудиторією сайту [2].

Reddit – це одна з найпопулярніших у світі платформ для спілкування родом з Америки, хоча не така популярна в Україні. Портал ділиться на «сабреддіти» (тематичні розділи), в яких користувачі розпочинають теми (треди) і обговорюють там новини, події та діляться власним досвідом. Люди можуть голосувати за чи проти коментарів, збільшуючи чи зменшуючи їхній рейтинг – від цього залежить рейтинг самих коментарів та їхніх авторів [3].