

Огляд існуючих систем для організації процесів електронного навчання показує, що з точки зору недосвідчених користувачів, які використовують персональні комп'ютери, системи, доступні на ринку, часто мають складні графічні інтерфейси, важкі у використанні і вимагають великої кількості системних ресурсів. Малоімовірно або занадто складно використовувати більшість систем аналізу в локальних мережах, що додає вагомий аргумент і підтверджує створення даного програмного рішення для задоволення потреб освітніх установ.

Список літературних джерел

1. Застосування комп'ютерного тестування для контролю знань. URL: <http://vnz.org.ua/statti/3777-zastosuvannja-kompjuternogo-testuvannja-dlja-kontrolju-znan>.
2. Клієнт серверні системи. URL: https://stud.com.ua/97304/informatika/kliient_serverni_sistemi.
3. The database for modern applications. URL: <https://www.mongodb.com/>.

УДК 004.4(043.2)

*Марущак Д.Р., студент4 курсу спеціальності 122 «Комп'ютерні науки»
Єпик М.О., к.т.н., доцент, доцент кафедри комп'ютерних наук та інформаційних технологій*

ВЕБ-ДОДАТОК «СОЦІАЛЬНА МЕРЕЖА НА REACT.JS»

Донецький національний університет імені Василя Стуса, м. Вінниця

Складно уявити сучасний світ без комп'ютерів, інформаційних технологій і інтернету, тому що вони вже встигли зайняти особливе місце у житті кожної людини. Великою популярністю користуються соціальні мережі. Люди створюють акаунти і відвідують різні сторінки, щонайменше, кілька разів на тиждень, або займаються просуванням сторінок в соціальних мережах. З'явилася можливість спілкуватися з рідними і близькими, які знаходяться далеко від нас. Це дуже зручно, і практично.

Метою роботи є розробка соціальної мережі, яка надає можливість реєстрації та авторизації, залишати пости на сторінці, ставити лайки записам, які сподобались, дивитись відео та трансляції прямо з додатку. Крім того, реалізований чат, за допомогою якого користувачі можуть спілкуватися між собою і створювати список друзів.

Всі вище перераховані функції доступні через графічний інтерфейс, приклад якого наведений на рисунку 1.

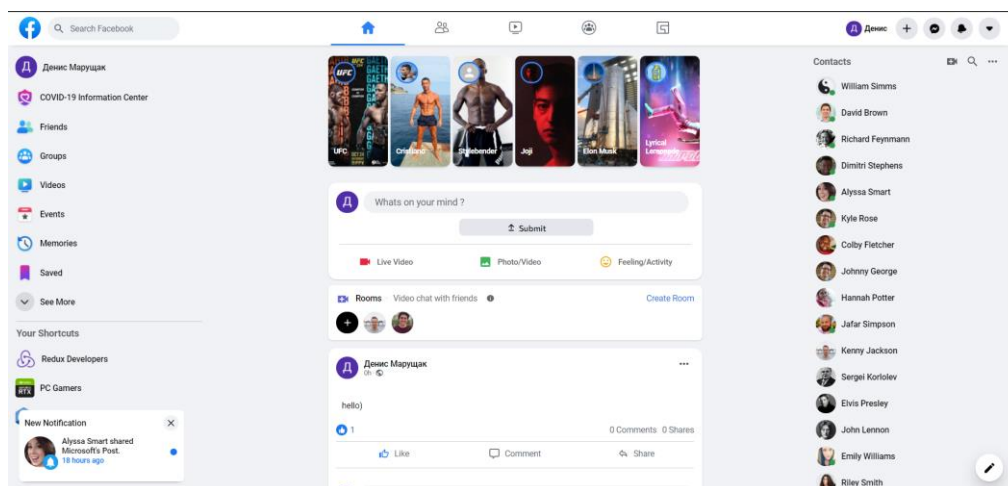


Рисунок 1 - Головна сторінка соціальної мережі

Для реалізації соціальної мережі була обрана мова програмування JavaScript – динамічна, об’єктно-орієнтована прототипна мова програмування. Найчастіше використовується для створення сценаріїв веб-сторінок, що надає можливість на боці клієнта взаємодіяти з користувачем, керувати браузером, асинхронно обмінюватися даними з сервером, змінювати структуру та зовнішній вигляд веб-сторінки [1].

Для створення інтерфейсу обрана бібліотека React – відкрита JavaScript бібліотека для створення інтерфейсів користувача, яка покликана вирішувати проблеми часткового оновлення вмісту веб-сторінки, з якими стикаються в розробці односторінкових застосунків [2].

Сховище Redux – це менеджер станів. Він допомагає писати програми, які ведуть себе послідовно, працюють в різних середовищах (клієнтських, серверних і нативних), та які легко тестувати [3].

На сьогоднішній день доступ до соціальних мереж є майже у 96% населення нашої планети. За кількістю користувачів на першому місці Facebook [4, 5] – близько 1,5 мільярда. Вчені підраховали, що мінімальний час перебування користувача в соціальній мережі дорівнює 3 години, при цьому він відвідує свій акаунт мінімум два рази на день [4]. Соціальні мережі надали можливість використовувати велику кількість інформації, розвиватися, самовдосконалюватися і заробляти.

Список літературних джерел

1. JavaScript. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/JavaScript>
2. Документація React. URL: <https://ru.reactjs.org/>
3. Redux. URL: <https://rajdee.gitbooks.io/redux-in-russian/content/docs/introduction/>
4. Як працюють веб додатки. URL: <https://habr.com/ru/post/450282/>
5. Facebook. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Facebook>