

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ**

**ФАКУЛЬТЕТ  
АВТОМАТИЗАЦІЇ І ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**КАФЕДРА  
ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА  
НА ТЕМУ:  
«РОЗРОБКА АДАПТИВНОГО ВЕБ-  
ДОДАТКУ "НОВИНИ ІГРОВОЇ  
ІНДУСТРІЇ ПК"»**

**ВИКОНАВ СТУДЕНТ ГРУПИ КН-41  
СПЕЦІАЛЬНОСТІ 122 "КОМП'ЮТЕРНІ НАУКИ"  
ГЛЕБА ДМИТРО СЕРГІЙОВИЧ**

**КЕРІВНИК Д.Т.Н., ПРОФ. ЦЮЦЮРА М.І.**



# АНОТАЦІЯ



**АТЕСТАЦІЙНА ВИПУСКОВА РОБОТА БАКАЛАВРА ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ: 122 «КОМП'ЮТЕРНІ НАУКИ», СПЕЦІАЛІЗАЦІЯ: «ІНФОРМАЦІЙНІ УПРАВЛЯЮЧІ СИСТЕМИ І ТЕХНОЛОГІЇ ПРОЕКТУВАННЯ». – КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БУДІВНИЦТВА І АРХІТЕКТУРИ. – КИЇВ, 2023.**

**В АТЕСТАЦІЙНІЙ ВИПУСКОВІЙ РОБОТИ РОЗРОБЛЕНИЙ ВЕБ-ДОДАТОК "НОВИНИ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ ПК". ДОДАТОК ДОЗВОЛЯЄ ПРОВЕСТИ СТВОРЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ НОВИН, ВПОРЯДКУВАННЯ НЕОБХІДНИХ ТА ОТРИМАННЯ НОВИХ ДАНИХ, ЩО ДАДУТЬ ЗМОГУ ПРОАНАЛІЗУВАТИ ТА ОБРОБИТИ ПОТРІБНІ ДАНІ НА НОВИНИ.**

# МЕТА ДОСЛІДЖЕННЯ

**СТВОРЕННЯ ФУНКЦІОНАЛЬНОГО ТА ЗРУЧНОГО ВЕБ-ДОДАТКУ, ЯКИЙ ДЕМОНСТРУЄ НОВИНИ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ. ВЕБ-ДОДАТОК МАЄ БУТИ РОЗРОБЛЕНИЙ ВІДПОВІДНО ДО ПОТРЕБ ТА ВПОДОБАНЬ ПОТЕНЦІЙНИХ ЧИТАЧІВ, А ТАКОЖ З УРАХУВАННЯМ ОСТАННІХ ТЕНДЕНЦІЙ ТА НАЙКРАЩИХ ПРАКТИК У СФЕРІ ДИЗАЙНУ ТА РОЗРОБКИ ВЕБ-ДОДАТКІВ.**



# ОБ'ЄКТ ДОСЛІДЖЕННЯ

ВЕБ-ДОДАТОК ДЛЯ ПРЕДСТАВЛЕННЯ НОВИН ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ В ІНТЕРНЕТІ.

# ПРЕДМЕТ ДОСЛІДЖЕННЯ

ПРОЦЕС ПРОЕКТУВАННЯ ТА РЕАЛІЗАЦІЇ ВЕБ-ДОДАТКУ ДЛЯ ПРЕДСТАВЛЕННЯ НОВИН ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ, ВКЛЮЧАЮЧИ АНАЛІЗ ІСНУЮЧИХ РІШЕНЬ, ВИБІР ПЛАТФОРМИ ТА ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ РОЗРОБКИ, ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ БЕЗПЕКИ ТА ПРОДУКТИВНОСТІ ВЕБ-ДОДАТКУ. РЕЗУЛЬТАТОМ ДОСЛІДЖЕННЯ Є РОЗРОБКА ФУНКЦІОНАЛЬНОГО ТА ЕФЕКТИВНОГО ВЕБ-ДОДАТКУ ДЛЯ ПРЕДСТАВЛЕННЯ НОВИН ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ, ЯКИЙ ДОЗВОЛЯЄ КОРИСТУВАЧАМ ОТРИМУВАТИ АКТУАЛЬНІ НОВИНИ.



# МЕТОД ДОСЛІДЖЕННЯ

**ДЛЯ ВИРІШЕННЯ ПОСТАВЛЕНОЇ В ДИПЛОМНОМУ ПРОЕКТІ ПРОБЛЕМИ  
ВИКОРИСТАНО НАСТУПНІ МЕТОДИ:**

**ДЕДУКТИВНИЙ МЕТОД – ДЛЯ З’ЯСУВАННЯ ЗАГАЛЬНИХ  
ЗАКОНОМІРНОСТЕЙ АКТУАЛЬНОСТІ НОВИН;**

**ІНДУКТИВНИЙ МЕТОД – ПРИ УЗАГАЛЬНЕННІ НОВИХ НАУКОВИХ  
СПОСТЕРЕЖЕНЬ І СИСТЕМАТИЗАЦІЇ ОСТАННІХ ТЕНДЕНЦІЙ ТА КРАЩИХ  
ПРАКТИК У СФЕРІ РОЗРОБКИ ТА ДИЗАЙНУ ВЕБ-ДОДАТКІВ;**

**КОМПАРАТИВНИЙ МЕТОД – ПРИ З’ЯСУВАННІ КОНЦЕПТУАЛЬНИХ  
АНАЛОГІЙ МІЖ ОСОБЛИВОСТЯМИ ВІТЧИЗНЯНОГО І ЄВРОПЕЙСЬКОГО  
МИСТЕЦЬКОГО СПРИЙНЯТТЯ;**

**ФЕНОМЕНОЛОГІЧНИЙ МЕТОД – ДЛЯ ДИСТАНЦІЮВАННЯ ВІД  
УСТАЛЕНИХ СТЕРЕОТИПІВ, ЩО ДОЗВОЛИЛО РОЗКРИТИ ПРИХОВАНИЙ  
ЗМІСТ З НЕЗААНГАЖОВАНОГО РАКУРСУ;**

**ГЕРМЕНЕВТИЧНИЙ МЕТОД – ДЛЯ АНАЛІЗУ ЗМІСТУ ТА СТРУКТУРИ  
ІСНУЮЧИХ ВЕБ-ДОДАТКІВ ІГРОВИХ НОВИН; МЕТОД СИСТЕМНОГО  
АНАЛІЗУ – ПРИ АНАЛІЗІ НАУКОВИХ ТЕОРІЙ.**

# НАУКОВА НОВИЗНА ОТРИМАНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ І ОСНОВНІ НАУКОВІ ПОЛОЖЕННЯ, ЩО ВІНОСЯТЬСЯ НА ЗАХИСТ

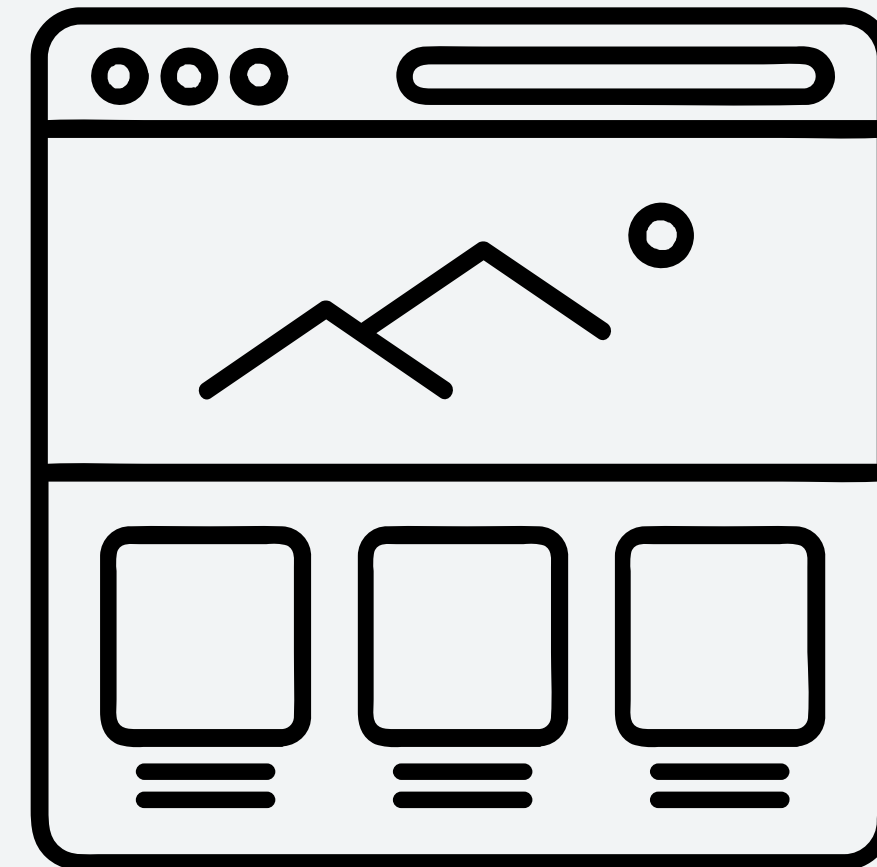
- **ВИСВІТЛЕНО І ТЕОРЕТИЧНО ОСМИСЛЕНО ПОНЯТТЯ РОЗРОБКА АДАПТИВНОГО ВЕБ-ДОДАТКУ "НОВИНИ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ ПК";**
- **ПРОВЕДЕНО КОМПЛЕКСНИЙ АНАЛІЗ СУЧАСНИХ ТЕНДЕНЦІЙ ТА КРАЩИХ ПРАКТИК У СФЕРІ НОВИН ТА РОЗРОБКИ ВЕБ-ДОДАТКІВ;**
- **РОЗРОБЛЕНО ПРОЦЕС СТРУКТУРУВАННЯ ВЕБ-ДОДАТКУ, ДИЗАЙНУ МАКЕТА, НАВІГАЦІЇ ТА HTML-РЕАЛІЗАЦІЇ;**
- **СФОРМОВАНО ЗРУЧНИЙ ТА АДАПТИВНИЙ КОД ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ДАНОГО ПРОЕКТУ;**

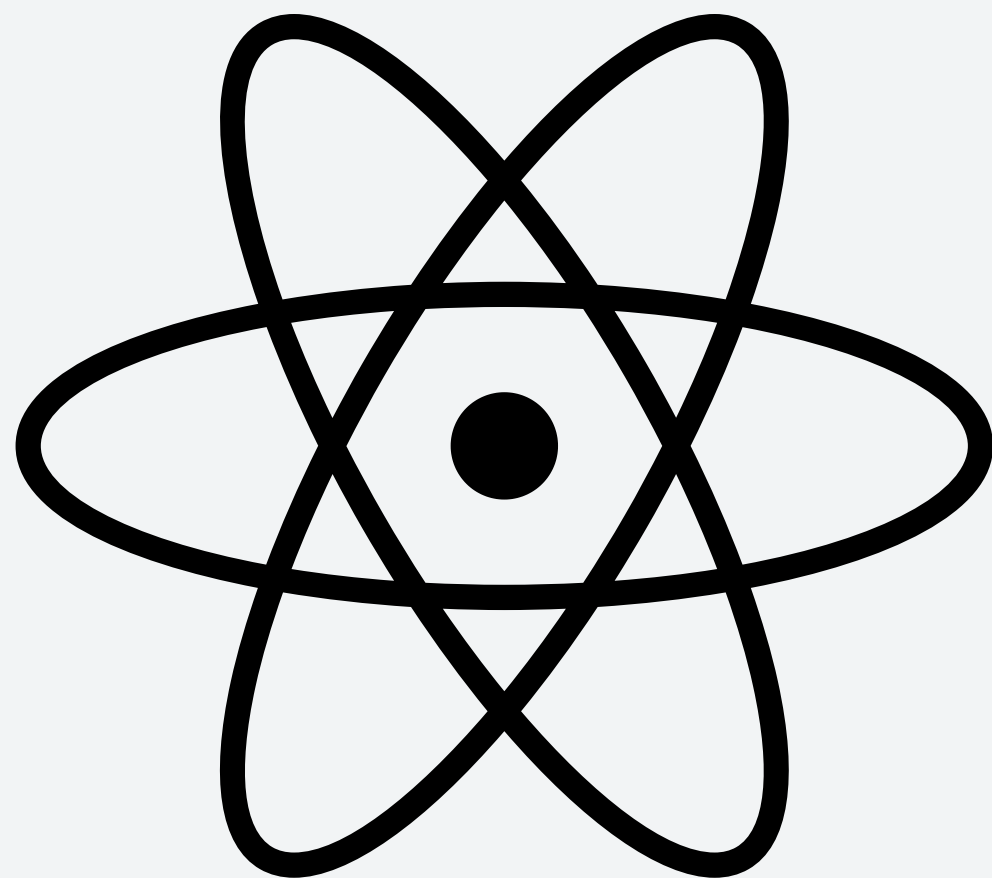


- **ОБҐРУНТОВАНО РІЗНОМАНІТНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ МОВ ПРОГРАМУВАННЯ;**
- **ПРОТЕСТОВАНО ТА ОЦІНЕНО НА ПРЕДМЕТ ЙОГО ПРАЦЕЗДАТНОСТІ ТА ЗРУЧНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ В РІЗНИХ БРАУЗЕРАХ ТА ПРИСТРОЯХ;**
- **ВНЕСЕНО ЗМІНИ ДЛЯ ПОКРАЩЕННЯ ЙОГО ЗАГАЛЬНОЇ ФУНКЦІОНАЛЬНОСТІ ТА КОРИСТУВАЦЬКОГО ДОСВІДУ**

# ТЕОРЕТИЧНОЮ ОСНОВОЮ ДОСЛІДЖЕННЯ

Є ФУНДАМЕНТАЛЬНІ ПРАЦІ, ПРИСВЯЧЕНІ  
ПРОЕКТУВАННЮ І ДИЗАЙНУ ВЕБ-ДОДАТКУ, ВЕРСТЦІ ТА  
РЕАЛІЗАЦІЇ. ДЖЕРЕЛА БУЛИ ВІДІБРАНІ НА ОСНОВІ ЇХ  
АВТОРИТЕТНОСТІ ТА РЕЛЕВАНТНОСТІ ДО ПИТАНЬ  
ДОСЛІДЖЕННЯ І ВИКОРИСТАНІ ДЛЯ ІНФОРМУВАННЯ  
ПРОЦЕСУ ПРОЕКТУВАННЯ ТА РОЗРОБКИ.





# **СТРУКТУРА ТА ОБСЯГ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТУ**

**РОБОТА СКЛАДАЄТЬСЯ ЗІ ВСТУПУ, ТРЬОХ РОЗДІЛІВ, ВИСНОВКІВ, СПИСКУ ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ (50 ПОЗИЦІЙ), З ЯКИХ 17 – ЕЛЕКТРОННІ. ОКРЕМИЙ РОЗДІЛ СТАНОВЛЯТЬ ДОДАТКИ: ДОДАТОК А – «СПИСОК ІЛЮСТРАЦІЙ» (10 ПОЗИЦІЙ); ДОДАТОК Б – «HTML І CSS ПРОГРАМУВАННЯ» (8 ПОЗИЦІЙ); ОБСЯГ ОСНОВНОГО ТЕКСТУ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТУ СТАНОВИТЬ 59 СТОРІНОК, ОБСЯГ З ДОДАТКАМИ – 73 СТОРІНОК.**

# **ОПИС РОЗДІЛІВ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТУ**

- **В ПЕРШОМУ РОЗДІЛІ МИ ОБҐРУНТОВАЛИ АКТУАЛЬНІСТЬ РОЗРОБКИ ТА ВИДІЛИЛИ ВІДОМІ ПІДХОДИ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ВЕБ-ДОДАТКУ ІГРОВИХ НОВИН.**
- **В ДРУГОМУ РОЗДІЛІ МИ СТВОРИЛИ ДЕТАЛЬНУ СПЕЦИФІКАЦІЮ ВИМОГ ДО ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ, РОЗРОБИЛИ АРХІТЕКТУРУ І СТРУКТУРУ ВЕБ-ДОДАТКУ, А ТАКОЖ РОЗГЛЯНУЛИ ЗАСОБИ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОДУКТУ.**
- **ТРЕТІЙ РОЗДІЛ БУВ СКОНЦЕНТРОВАНИЙ НА РЕАЛІЗАЦІЮ САМОГО ДОДАТКУ, ЗАВАНТАЖЕННЯ В МЕРЕЖУ ІНТЕРНЕТ ТА ЙОГО ВДОСКОНАЛЕННЯ.**
- **В ОСТАНЬОМУ ЧЕТВЕРТОМУ РОЗДІЛІ МИ ПРОВЕЛИ РЕЧЕЛЬНЕ ТЕСТУВАННЯ ФУНКЦІОНАЛЬНОСТІ, ЗРУЧНОСТІ ІНТЕРФЕЙСУ ТА СУМІСНОСТІ З КОРИСТУВАЧЕМ**





**ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!**