

ЛЬВІВСЬКИЙ НАУКОВИЙ ФОРУМ

МАТЕРІАЛИ

МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ



ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОЇ НАУКИ ТА ОСВІТИ

13-14 листопада 2019 року
(частина IV)

ЛЬВІВСЬКИЙ НАУКОВИЙ ФОРУМ

**МАТЕРІАЛИ
МІЖНАРОДНОЇ НАУКОВО-ПРАКТИЧНОЇ
КОНФЕРЕНЦІЇ**

**ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ
СУЧАСНОЇ НАУКИ ТА ОСВІТИ**

**13-14 листопада 2019 року
(частина IV)**

**Львів
2019**

УДК 005

ББК 94.3(0)

Перспективи розвитку сучасної науки та освіти (частина IV): матеріали Міжнародної науково-практичної конференції м. Львів, 13-14 листопада 2019 року. – Львів : Львівський науковий форум, 2019. – 76 с.

У даному збірнику представлені тези доповідей учасників Міжнародної науково-практичної конференції «Перспективи розвитку сучасної науки та освіти», організованої Львівським науковим форумом. Висвітлюються актуальні питання розвитку науки та освіти на сучасному етапі становлення, розглядаються сучасні наукові дискусії різних наукових напрямів.

Збірник призначений для студентів, здобувачів наукових ступенів, науковців та практиків.

Всі матеріали представлені в авторській редакції. За повноту та цілісність яких автори безпосередньо несуть відповідальність.

<i>Яблоков І.І., Цололо С.О.</i> ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ BLUEPRINTS ПРИ РОЗРОБЦІ ІГРОВИХ ДОДАТКІВ НА UNREAL ENGINE	41
ФАРМАЦЕВТИЧНІ НАУКИ.....	43
<i>Георгій Д.О., Логвиненко К.В., Златкіна В.В.</i> АНАЛІЗ СУЧАСНИХ РЕКОМЕНДАЦІЙ ЛІКАРСЬКИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ ВАГІТНИХ НА ПРОСТОРАХ ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСІВ	43
<i>Загорулько І.П., Васюк С.О.</i> СПЕКТРОФОТОМЕТРИЧНЕ ВИЗНАЧЕННЯ ЛІКАРСЬКИХ РЕЧОВИН ІЗ ВТОРИННОЮ АЛІФАТИЧНОЮ АМІНОГРУПОЮ	44
ФІЗИКО-МАТЕМАТИЧНІ НАУКИ.....	46
<i>Глотов О.В.</i> ВПЛИВ ТЕОРІЇ ІГОР НА ПОВСЯКДЕННЕ ЖИТТЯ.....	46
<i>Ляшенко Н.Ю.</i> ПЕРСПЕКТИВИ ЗАСТОСУВАННЯ ФРЕЙМОВИХ СТРУКТУР НА ЗАНЯТТЯХ З БІОЛОГІЧНОЇ ФІЗИКИ У ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ МЕДИЧНОЇ ОСВІТИ.	47
ФІЛОЛОГІЧНІ НАУКИ.....	49
<i>Vasyliuk V.</i> CREATING AN INFORMATION SYSTEM.....	49
<i>Білоконь О.С.</i> СПОСОБИ УТВОРЕННЯ ЕВФЕМІЗМІВ.....	50
<i>Груба Г.В.</i> ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ УКРАЇНСЬКОГО МОВЛЕННЯ УЧНІВ ШКОЛИ З РОСІЙСЬКОЮ МОВОЮ НАВЧАННЯ.	51
<i>Куцевол О.П.</i> ФОРМУВАННЯ ЯКІСНИХ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ ЗАСОБАМИ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ	53
<i>Ломака М.О.</i> СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ ПРОДУКТИВНОГО УРОКУ ЛІТЕРАТУРИ.....	54
<i>Меленко Г.О.</i> ЛЕКСИЧНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ ДЕНОТАТИВНОГО ПЛАНУ В УКРАЇНСЬКОМУ ПЕРЕКЛАДІ РОМАНУ Д. КІЗА «КВІТИ ДЛЯ ЕЛДЖЕРНОНА»	56
<i>Наконечна О.В.</i> РЕАЛІЗАЦІЯ НЕЙТРАЛЬНОГО [Э] В ТЕМАТИЧНИХ ТА РЕМАТИЧНИХ ЧАСТИНАХ НІМЕЦЬКОМОВНИХ ВИСЛОВЛЕНЬ	57
<i>Петріщева С.А., Куцевол О.П., Дехтярь С.Д.</i> ЗАСТОСУВАННЯ МЕТОДУ КОМПАРАТИВНОГО АНАЛІЗУ ПРИ ВИВЧЕННІ УКРАЇНСЬКОЇ ТА ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....	58
<i>Рикичинська Д.</i> КАЗКА ЯК ДЗЕРКАЛО МЕНТАЛЬНОСТІ НАЦІЇ	60
<i>Топалова Т.В.</i> РЕАЛІЇ У ФАНТАЗІЙНІЙ ЛІТЕРАТУРА: ПЕРЕКЛАДАЦЬКИЙ АСПЕКТ	61
<i>Тугай О.М.</i> КОНЦЕПЦІЯ ГЕНЕРАТИВНОЇ ЛІНГВІСТИКИ У СУЧАСНИХ МОВОЗНАВЧИХ СТУДІЯХ.....	63
<i>Яременко М.С.</i> ФРАЗОВИЙ НАГОЛОС ЯК ЗАСІБ ПРОСОДІЇ У ПОЛІТИЧНІЙ ТА АКАДЕМІЧНІЙ ПРОМОВІ	66
ФІЛОСОФСЬКІ НАУКИ.....	67
<i>Білорус М.О.</i> КОНЦЕПЦІЯ "КОНФЛІКТУ ЦИВІЛІЗАЦІЙ" С. ХАНТІНГТОНА.....	67
<i>Гнида А.С., Райська А.Ю.</i> ПРОБЛЕМАТИКА «ФІЛОСОФСЬКОГО ЗОМБІ»	69
ХІМІЧНІ НАУКИ.....	71
<i>Смирнова Т.М., Чертова Л.А.</i> СУЧАСНІ МЕТОДИ ВИКЛАДАННЯ ХІМІЇ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ.....	71

3. Методичні вказівки та індивідуальні завдання на семінарські заняття з курсу «Урбоекологія» для студентів IV курсу денної форми навчання спеціальності 6.070801 – екологія та охорона навколишнього середовища /Укл.: І.А. Василенко. – Дніпропетровськ: УДХТУ, 2012 - 27 с.

Яблоков І.І.,
магістрант
Цололо С.О.,
к.т.н, доц.

Донецький національний технічний університет

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ BLUEPRINTS ПРИ РОЗРОБЦІ ІГРОВИХ ДОДАТКІВ НА UNREAL ENGINE

Unreal Engine – ігровий рушій, розробляється і підтримується компанією Epic Games. Написаний мовою C++, рушій дозволяє створювати ігри для більшості операційних систем і платформ: Microsoft Windows, Linux, Mac OS X, консолей Sony Playstation, Xbox One, Nintendo Switch. Для спрощення портування рушій використовує модульну систему залежних компонентів: підтримує різні системи рендерингу (Direct3D, OpenGL, Pixomatic), відтворення звуку (EAX, OpenAL, DirectSound3D), модулі для роботи з мережею й підтримка різних пристроїв вводу [1].

Для гри у мережі підтримуються технології Windows Live, Xbox Live, і GameSpy, включаючи до 64 гравців (клієнтів) одночасно. Попри те, що офіційно засоби розробки не містять у собі підтримки великої кількості клієнтів на одному сервері, рушій використовувався для створення MMORPG-ігор.

Структурно до складу технології Unreal Engine входить графічний рушій, рушій забезпечення фізики, штучний інтелект, управління мережевою і файловою системами, потужний і багатофункціональний вбудований редактор UnrealEd.

Важливою характеристикою ігрового рушія Unreal можна відзначити вбудований редактор Blueprint: це інтуїтивна система для створення логіки 3D-середовища. Розробник може створювати деякі типи об'єктів, які він згодом розташує на «сцені» свого проекту. Приклади роботи скриптів Blueprint (креслення) в ігровому додатку: анімація руху персонажів, встановлення правил гри, призначення кнопок для управління персонажем і тощо. Фактично, Blueprints є системою візуального скриптинга, яка дозволяє замість написання коду дозволяє створювати вузли станів, налаштовувати їх властивості та зв'язувати між собою[2]. Blueprints поділяються на декілька типів, які відрізняються один від одного призначенням та областю дії[3]:

- Class Blueprint (класовий Blueprint) – асет, що дозволяє створювати функціональні об'єкти для сцени, які можуть складатися з будь-якої логіки або просто набору об'єктів;
- Level Blueprint (Blueprint рівня) – спеціальний тип Blueprint, який виконується на всій сцені цілком і дозволяє розробляти маніпуляції над окремими об'єктами або класовими Blueprint в залежності від будь-яких подій;
- Blueprint з даними (Data-Only) – успадковує код, змінні і компоненти від свого батька. Це дозволяє модифікувати будь-які властивості, не додаючи нових елементів;
- Blueprint Interface – колекція функцій, яка може бути додана в інші Blueprint'и, при цьому додавання будь-якої логіки можливе тільки всередині конкретних Blueprint;
- Blueprint Macro Library – спеціальний тип Blueprints, який використовується для створення математичних послідовностей, які в інших Blueprint'ах використовуються для прискорення роботи.

Для демонстрації основних аспектів використання Blueprints був створений ігровий додаток, який представляє собою головоломку-лабіринт із камерою від 3 особи. Гравцю необхідно знайти ключ та вихід з лабіринту. При запуску ігрового додатка відкривається меню з декількома кнопками – старт випадкового рівня, перехід до меню з рівнями доступними у грі та кнопка виходу. При старті одного з рівнів гравець опиняється в лабіринті, у якому йому необхідно знайти ключ для того щоб вийти з нього.

Для ускладнення пересування по лабіринту було додано туман, який значно скорочує видимість гравцю. Приклад ігрового процесу наведений на рис. 1.



Рисунок 1 – Ігровий процес розробленого додатку

В середовищі Unreal Engine ігровий додаток складається із декількох Blueprints. Так, логіка головного меню реалізована у відповідному кресленні (рис. 2). Коли гравець тисне на кнопку старту, то активується генератор випадкових чисел, завдяки якому буде обрано та запущено один із доступних рівнів. При натисненні кнопки меню рівнів викликається функція, яка відкриває нове меню зі списком доступних рівнів. При натисненні кнопки виходу, запускається функція, яка закриває ігровий додаток.

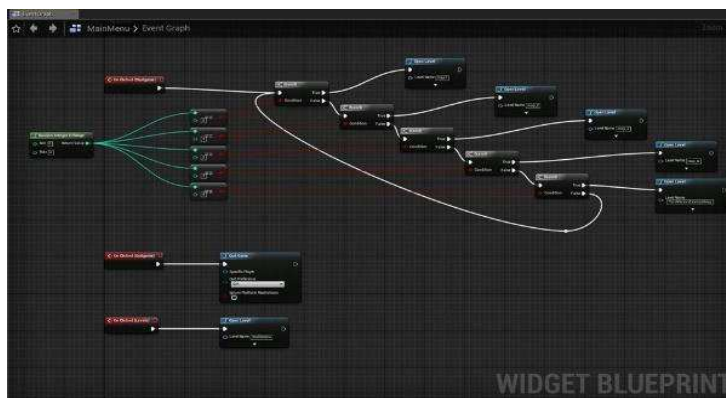


Рисунок 2 – Логіка головного меню

Організація ігрового рівня описується відповідним кресленням (рис. 3). При старті рівня змінна «Кей» встановлюється в «0» – це означає, що гравець не має ключа для виходу з лабіринту. Далі викликається віджет переходу до меню. Коли гравець знаходить ключ, змінна «Кей» встановлюється в «1» та на екрані з'являється віджет з повідомленням про те, що тепер гравець має при собі ключ. Коли гравець намагається вийти з лабіринту, за допомогою змінної «Кей» перевіряється чи має він при собі ключ. Якщо він знайшов ключ, то відкривається меню із повідомленням про завершення рівня, у якому є кнопки переходу до головного меню та виходу.

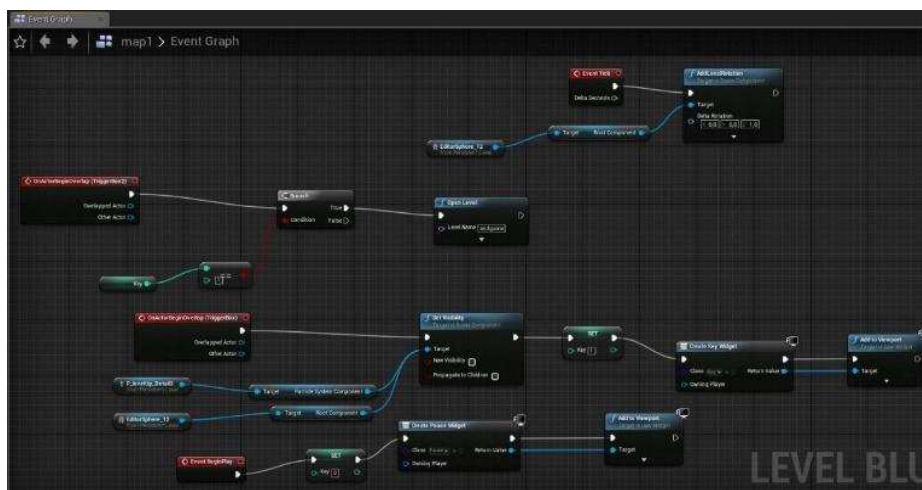


Рисунок 3 – Логіка рівня ігрового додатку

Для відтворення анімації персонажу було створено відповідне креслення (рис. 4). При старті гри постійно перевіряється стан персонажа. В ігровому додатку для відображення анімації встановлюється 3 стани персонажа: бездіяльність, біг та стрибання. Бездіяльність персонажа встановлена за замовчуванням. Якщо гравець починає пересуватись по рівню, то встановлюється змінна «Running». За допомогою неї починає програватись анімація руху. Коли гравець починає стрибати то встановлюється змінна «Falling». Вона викликає програвання анімації стрибка.

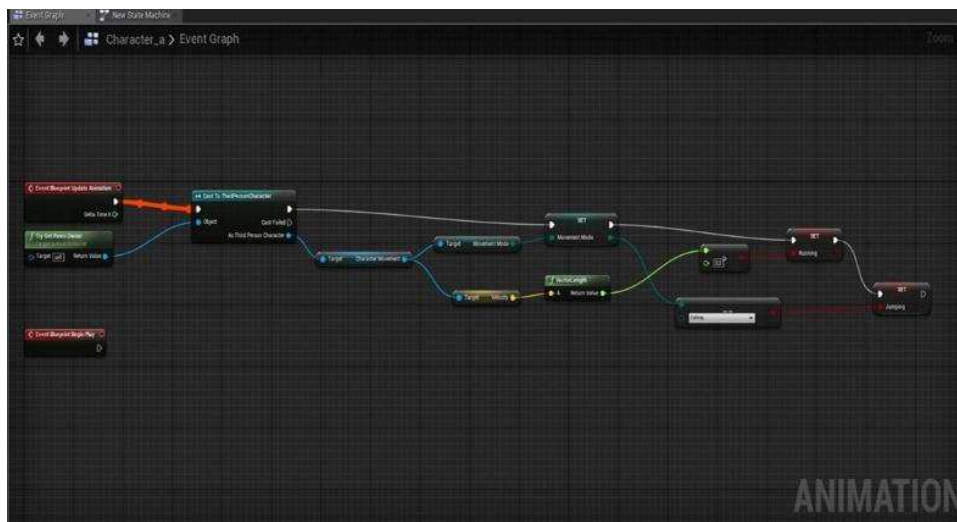


Рисунок 4 – Креслення анімації персонажу

Таким чином, в роботі описано основні принципи та особливості використання Blueprints при розробці ігрових додатків на Unreal Engine. Розроблений ігровий додаток складається із 10 основних креслень різних типів, що описують організацію меню гри та усі аспекти ігрового процесу. Серед можливих подальших вдосконалень можна відмітити розширення анімації персонажу, введення параметру здоров'я персонажу та додавання ворогів. Усі ці вдосконалень передбачають додавання нових Blueprint.

Література:

1. Офіційна документація з Unreal Engine [електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html>
2. Blueprints [електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://habr.com/ru/post/344446/>
3. Unreal Engine Game Development Blueprints / Nicola Valcasara, 2015

ФАРМАЦЕВТИЧНІ НАУКИ

*Георгій Д.О., Логвиненко К.В.,
д.мед.н., проф. Златкіна В.В.*

Харківський національний медичний університет

АНАЛІЗ СУЧАСНИХ РЕКОМЕНДАЦІЙ ЛІКАРСЬКИХ ЗАСОБІВ ДЛЯ ВАГІТНИХ НА ПРОСТОРАХ ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСІВ

Актуальність. При вивченні останньої статистики ВООЗ встановлено, що 86% вагітних жінок по всьому світу використовують медикаментозні препарати. Але у нашій країні ця цифра виглядає ще більш переконливо : згідно з деякими дослідженнями до 100% вагітних користуються досягненнями сучасної фармакології. Причому особливе занепокоєння лікарів викликає той факт, як безконтрольно застосовують майбутні мами різні препарати. Майже у кожній вагітній жінки виникає величезна кількість питань, за відповідями на які вона звертається до безкраїх просторів інтернету, замість того, щоб звернутися до кваліфікованого лікаря.