

УДК 004.41

М.Р. Зварич, Г.Б. Цуприк, канд. техн. наук

Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, Україна

**ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ОРГАНІЗАЦІЇ
АКТИВНОГО ВІДПОЧИНКУ З МОЖЛИВІСТЬ РОЗВИТКУ ЛОГІЧНОГО
МИСЛЕННЯ**

M.R. Zvarych, H.B. Tsupryk, Ph.D.

**USING OF INFORMATION TECHNOLOGIES FOR ORGANIZING ACTIVE
REST WITH OPPORTUNITY OF DEVELOPING LOGICAL INTELLIGENCE**

В сучасному світі все більше уваги приділяється не лише професійній діяльності, але й безпечному, якісному, пізнавальному, розвиваючому відпочинку. З цією метою для широкої цільової аудиторії можна знайти безліч занять та розваг на різний смак та достаток серед яких в будь-якому випадку пріоритетним є відпочинок у вигляді прогулянки по свіжому повітрю, який завжди є був і буде актуальним, бажаним та в цілому найкориснішим. Однак, не завжди знаходиться можливість його реалізувати в силу найрізноманітніших причин. Сьогодні диктує свої правила життя і не завжди є можливість провести вільний час цікаво і корисно. Хоча не викликає ніяких заперечень той факт, що активний відпочинок не тільки корисний для здоров'я, але є і набагато приємнішим та насиченішим за відчуттями, ніж безцільне проведення часу в соціальних мережах, телевізором чи лежачи на дивані, аналізуючи сучасний стан справ та тенденції розвитку, варта зазначити, що альтернативних варіантів відпочити з користю є безліч. Серед них найбільш цікавим і захоплюючим може стати квест – інтерактивна історія з безліччю головоломок і задач. Під час проходження квесту можуть не лише вирішуватись логічні завдання, здійснюватись пошук на місцевості, будуватись оптимальні маршрути переміщення, але й знаходитись та прийматись оригінальні правильні рішення від яких залежатиме вся команда, проявлятись нестандартне мислення. Після завершення чергового завдання можна здійснити перехід до виконання наступного ще більш цікавого завдання.

В результаті роботи отримано новий та цікавий програмний продукт розрахований для пристроїв на базі Android – операційної системи (ОС) і платформи для [мобільних телефонів](#) та [планшетних комп'ютерів](#). Згідно статистики у березні 2017 року ОС Android стала найпопулярнішою серед тих, з яких виходили в інтернет. Так з 37,93 % користувачів заходили в інтернет із Android'a, а з [Windows](#) лише 37,91 % користувачів. Для такої розробки було прийняте рішення використати оптимальну мову програмування Java і базу даних SQLite, особливістю якої є те, що вона не використовує парадигму [клієнт-сервер](#), тобто рушій SQLite не є окремим [процесом](#), з яким взаємодіє [застосунок](#), а надає бібліотеку, з якою програма компілюється і рушій стає складовою частиною програми. Такий підхід зменшує накладні витрати, час відгуку і спрощує програму.

Література

1. Майер, Рето Android 4. Программирование приложений для планшетных компьютеров и смартфонов / Рето Майер. - М.: Эксмо, 2013. - 816 с.
2. Мартин, К. Соломон Oracle. Программирование на языке Java / Мартин К. Соломон, Нирва Мориссо-Леруа, Джули Басу. - М.: ЛОРИ, 2010. - 512 с.
3. Нотон Java. Справочное руководство. Все, что необходимо для программирования на Java / Нотон, Патрик. - М.: Бинном, 2015. - 448 с.