

Інформаційний система огляду матчів європейського футболу

Вінницький національний технічний університет

Анотація. Розглядається переваги перед аналогами, розглянуто технології для створення сайту, обґрунтовані висновки на основі проведеного дослідження можливостей застосування технологій HTML, CSS, JavaScript, SQL.

Ключові слова : футбол, інформація, огляд матчів, система, технології, веб-розробка, програмне забезпечення, веб-сайт, HTML, CSS, JavaScript, SQL.

Abstract. The advantages over analogues are considered, technical considerations for creation of a site are considered, the conclusions are grounded on the basis of the conducted research of possibilities of application of technologies HTML, CSS, JavaScript, SQL.

Keywords: football, information, match overview, system, technology, web development, software, website, HTML, CSS, JavaScript, SQL.

На сьогоднішній день кожна сьома людина у світі дивиться або ж грає у футбол, і кожен з них вболіває або слідкує за певною командою. Саме для таких людей створюються сайти для огляду матчів прикладом є сайт: <https://www.myscore.com.ua>. Мінусом даного сайту є відсутність широкої інформації про клуби європейського чемпіонату [1, 2].

Для розробки буде використано такі технології: HTML, CSS, JavaScript та SQL.

HTML (Hyper Text Markup Language) означає мову розмітки гіпертексту. Ця мова був розроблений Тімом Бернерс - Лі в рамках створення проекту розподіленої гіпертекстової системи, яку він назвав World Wide Web (WWW) або Всесвітня павутина. HTML призначений для написання гіпертекстових документів, що публікуються в World Wide Web.

Документи HTML є звичайними текстовими файлами, що містять спеціальні теги (або керуючі елементи) розмітки. Теги розмітки вказують браузеру Web (програмі користувача для відображення web – сторінок, наприклад, Internet Explorer, Mozilla, Netscape або Opera), як треба вивести сторінку.

Файли HTML зазвичай мають розширення htm або html. Їх можна створювати за допомогою будь-якого текстового редактора.

Мова HTML є підмножиною потужного мови SGML (Standard Generalized Markup Language), який широко використовується у видавничій діяльності. Основний вигодою від використання цих мов полягає в переносимості тексту між різними видавничими системами. Ця ж особливість зберігається і в HTML. Так, читаючи документ, користувачі можуть встановлювати способи виділення тексту, гарнітуру і розмір шрифтів за своїм смаком ; вони можуть скасувати перегляд малюнків.

У документі HTML можна виділити два основних блоки : головний частина і тіло документа. Вміст головної частини не виводиться на екран користувача, за винятком заголовка, в ній, як правило, вказують ключові слова, авторів та іншу службову інформацію, а також підключають зовнішні таблиці стилів і скрипти. У тілі документа розміщують ту інформацію, яка буде виведена користувачеві.

Cascading Stylesheets (CSS, каскадні таблиці стилів) — це код, що використовується для стилізації сайту.

Найчастіше CSS використовують для візуальної презентації сторінок, написаних HTML та XHTML, але формат CSS може застосовуватися до інших видів XML-документів. Специфікації CSS були створені та розвиваються Консорціумом Всесвітньої мережі.

CSS має різні рівні та профілі. Наступний рівень CSS створюється на основі попередніх, додаючи нову функціональність або розширюючи вже наявні функції. Рівні позначаються як CSS1, CSS2 та CSS3. Профілі — сукупність правил CSS одного або більше рівнів, створені для окремих типів пристроїв або інтерфейсів. Наприклад, існують профілі CSS для принтерів, мобільних пристроїв тощо.

CSS (каскадна або блочна верстка) прийшла на заміну табличній верстці веб-сторінок. Головна перевага блочної верстки — розділення змісту сторінки (даних) та їхньої візуальної презентації [3].

JavaScript — назва реалізації стандарту мови програмування ECMAScript компанії Netscape, базується на принципах прототипного програмування. Найпоширеніше і найвідоміше застосування

мови — написання сценаріїв для веб-сторінок, але, також, використовується для впровадження сценаріїв керування об'єктами вбудованими в інші програми.

Динамічна типізація — прийом, широко використовуваний у мовах програмування й мовах специфікації, при якому змінна зв'язується з типом у момент присвоювання значення, а не в момент оголошення змінної, таким чином, у різних ділянках програми ті самі змінні може надаватися значення різних типів [4, 5].

Прототипне програмування — стиль об'єктно-орієнтованого програмування, при якому відсутнє поняття класу, а повторне використання (спадкування) проводиться шляхом клонування існуючого екземпляра об'єкта — прототипу.

SQL (Structured query language — мова структурованих запитів) — декларативна мова програмування для взаємодії користувача з базами даних, що застосовується для формування запитів, оновлення і керування реляційними БД, створення схеми бази даних і її модифікація, система контролю за доступом до бази даних.. Сам по собі SQL не є ні системою керування базами даних, ні окремим програмним продуктом.

SQL – це діалогова мова програмування для здійснення запиту і внесення змін до бази даних, а також управління базами даних. Багато баз даних підтримує SQL з розширеннями до стандартної мови. Ядро SQL формує командна мова, яка дозволяє здійснювати пошук, вставку, оновлення, і вилучення даних, використовуючи систему управління і адміністративні функції. SQL також включає CLI (Call Level Interface) для доступу і управління базами даних дистанційно [6].

Висновок: Використання HTML, CSS, JavaScript та SQL допоможе створити веб сайт для огляду матчів європейського футболу. Даний сайт підходить для людей будь-якої вікової групи, які цікавляться футболом і допоможе швидше знайти інформацію про будь-який футбольний клуб.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. А. Франков Футбол по-українски / Харків. – 2006. – 233 с.
2. Захарченко С. М. Застосування односторінкових веб-орієнтованих інтерфейсів в соціально значущих проектах. / С. М. Захарченко, Т. І. Трояновська, О. В. Бойко В. С. Рибаченко // Вісник ХНУ, №3, 2016р., с. 33-39.
3. Н. А. Прохоренко, В. А. Дронов HTML, JavaScript, PHP и MySQL. Джентльменский набор Web-мастера /БХВ-Петербург. – 2015. – 768с.
4. Трояновська, Т. Алгоритм структурованої візуалізації XML-файлів [Текст] / Трояновська Т. І., Бойко О. В. // „Intrenet-Education-Science” : Міжнародна науково-технічна конференція, 11–14 жовтня 2016 р. – Вінниця : КІВЦ ВНТУ, 2016. – С. 142–144. ISBN 966–641–102–4.
5. Трояновська Т. І. Метод покращення візуальним керуванням галереями графічних файлів / Т. І. Трояновська, Л. А. Савицька, І. А. Жарий // Інформаційні технології та комп'ютерна інженерія. – Вінниця, 2016. – №3, с. 33-37.
6. Д. Макфарланд Большая книга CSS. / СПб.: Питер, 2016. – 720 с.

Головчак Євгеній Ігорович, ст. гр. ІКІ-15б факультет інформаційних технологій та комп'ютерної інженерії. Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, golovchak.evgen@gmail.com.

Керівник: Коробейнікова Тетяна Іванівна, к.т.н., доц. каф. ОТ, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця.

Yevgenii I. Golovchak, student, IKI-15b, Faculty of information Technologies and Computer Engineering, Vinnytsa National Technical University, Vinnytsia, golovchak.evgen@gmail.com

Head: Tetiana I. Korobeinikova, PhD, Faculty of Information Technologies and Computer Engineering, Vinnytsia National Technical University.