

## ОСОБЛИВОСТІ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ДЛЯ СОЦІАЛЬНОЇ МЕРЕЖІ

Вінницький національний технічний університет

### *Анотація*

*Розробляється програмне забезпечення для соціальної мережі. Цей додаток дасть змогу людям з усіх куточків світу ділитись своїми фотографіями, оцінювати фотографії інших та шукати нові знайомства. Нові дописи користувачів будуть додаватись у реальному часі, щоб користувач міг бачити найновіші фотографії.*

**Ключові слова:** соціальна мережа, фотографії, допис.

### Abstract

*Software for a social network is being developed. This is additional information about people's faces, taking into account the characteristics of their photographers, photography specialists and new knowledge. New user posts will be added in real time so that the user can see the latest photos.*

**Key words:** social network, photos, post.

### Вступ

На сьогоднішній день Ми не можемо уявити своє життя без онлайн-спілкування. Роки тому ми б чекали тижнями, щоб отримати лист у поштовій скриньці. Однак сьогодні ми навіть не починаємо ранок, поки не перевіримо стрічки новин у Facebook та Instagram та не прочитаємо повідомлення на Messenger, WhatsApp, Snapchat та LinkedIn. Найпопулярніші соціальні мережі світу налічують мільйони користувачів. Що саме змушує людей хотіти зв'язуватися між собою? Люди хочуть поділитися досвідом, емоціями та новинами або просто поспілкуватися з другом. Це бажання ділитися і спілкуватися, зумовлене взаємозалежністю. Люди залежать один від одного для схвалення, визнання та соціалізації [1].

Іноді люди збираються довкола спільних інтересів, таких як мистецтво, музика чи книги. Об'єктом інтересу є те, що об'єднує громаду. Технологія допомагає цим громадам залишатися на зв'язку та розвивати спільноти у всьому світі. Навіть таку вікову діяльність, як риболовля, можна вдосконалити за допомогою технології. Наприклад, Fishbrain дозволяє користувачам ділитися уловами з іншими рибалками. Завдяки Fishbrain, людина може приєднатися до глобальної мережі рибалок та дізнатися про найкращі часи та місця для риболовлі.

### Результати досліджень

Головними проблемами при створенні програмного забезпечення для соціальної мережі була розробка надійної реєстрації та авторизації користувача, обробка фотографій для зменшення їхнього розміру для швидшого завантаження веб додатку та оновлення дописів в реальному часі.

В результаті виконання роботи було проаналізовано існуючі аналоги соціальних мереж. Було розроблено реєстрацію та авторизацію за допомогою сесій [3], використано сервіс cloudinary для обробки фотографій [4], та сокети для оновлень дописів у реальному часі [5].

Створено програмне забезпечення інструментами мови програмування JavaScript, а саме бібліотекою для розробки UI – ReactJs, мови каскадних стилів CSS, мови розмітки HTML та бібліотекою для серверної частини ExpressJs. За допомогою цього програмного продукту можна додавати дописи з фотографіями та їх описом, оформляти свою домашню сторінку, оцінювати фотографії інших користувачів та шукати нові знайомства.

На рисунку 1 показано як буде виглядати профіль користувача.

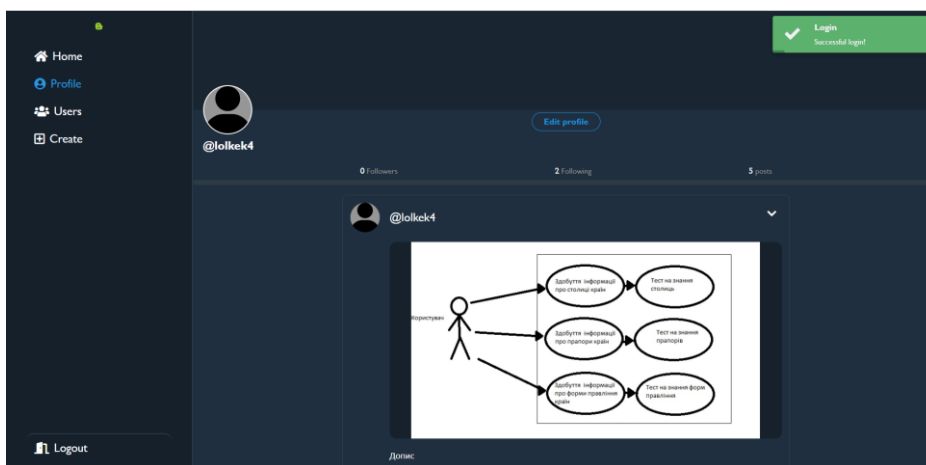


Рисунок 1 – Інтерфейс профіля у розробленій соціальній мережі

Перевагою даного продукту є оновлення дописів у реальному часі та захищеність інформації користувача. В перспективі продукт буде набувати нових функцій, з'явиться можливість додавати відео та можливість відправляти смс повідомлення.

## Висновки

Проблема неактуальних новин та захисту користувача на даний момент є доволі вагомим. Потрібно дати змогу людям бачити тільки актуальні новини та захистити їх персональні дані. Основною задачею модуля є можливість ділитися дописами з людьми у всіх куточках світу, та отримувати лише найактуальніші дописи. Надалі додаток буде вдосконалюватись та набувати нових функцій.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. ШО ТАКЕ СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖІ? [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://futurenow.com.ua/shho-take-sotsialni-merezhi-vydy-klasyfikatsiya-bezpeka/>.
2. Соцмережі - Укрінформ [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://www.ukrinform.ua/tag-socmerezi>.
3. Авторизация пользователей Express.js + Mongo [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://blog.rukomoynikov.ru/avtorizatsiya-polzovatelej-express-js-mongo/>.
4. Cloudinary API [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://cloudinary.com/documentation/image\\_upload\\_api\\_reference](https://cloudinary.com/documentation/image_upload_api_reference).
5. SOCKET.IO [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://socket.io/>.

**Уманець Олексій Олексійович** – студент групи ІПІ-17б, Факультет інформаційних технологій та програмної інженерії, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, email: aleshkakrab@gmail.com

**Черноволик Галина Олександрівна** – к.т.н., доцент кафедри програмного забезпечення, Вінницький національний технічний університет, Вінниця.

**Umanets Oleksii O.** – 4th year student, group ІPE-17B, Faculty of Information Technologies and Computer Engineering, Department of Software, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, email: aleshkakrab@gmail.com

**Chernovolyk Galyna O.** – Ph.D., Associate Professor of Software, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia.