

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА**

**Факультет інформаційних технологій
Кафедра прикладних інформаційних систем**

**ВИПУСКНА КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
БАКАЛАВРА
НА ТЕМУ**

Веб-сервіс перегляду культурних заходів міста

Галузь знань **12 «Інформаційні технології»**

Спеціальність **122 «Комп'ютерні науки»**

Освітня програма **«Прикладне програмування»**

Освітній рівень: бакалавр

Виконав: студент 4 курсу, групи ПП-42

Мельник В.В.

(прізвище та ініціали)

Керівник Білий Р.О.

(прізвище та ініціали)

Унікальність тексту 92%

Випускна кваліфікаційна робота бакалавра допущена до захисту
рішенням кафедри *прикладних інформаційних систем*
Протокол №14 від 23.05.2023 р.
зав. кафедри Плескач В.Л.

Київ – 2023

Київський національний університет імені Тараса

Шевченка
Факультет інформаційних технологій
Кафедра прикладних інформаційних систем

Назва теми: «Веб-сервіс перегляду культурних заходів міста»

Освітня програма: Прикладне програмування

Спеціальність: Комп'ютерні науки

ПІБ

Мельник Валентин Вадимович



Назва роботи українською та англійською мовами

Веб-сервіс перегляду культурних заходів міста

Web service for viewing cultural events of the city

Мета бакалаврської кваліфікаційної роботи, завдання

Мета бакалаврської роботи: якісне переглядання культурних заходів міста.

План роботи:

1. Дослідження змін в галузі культурних заходів.
2. Визначення інструментальні засоби розробки веб – сайтів.
3. Розробка веб – сайт для перегляду культурних заходів міста.

Білий Р.О., доц., к.т.н. : _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН ВИКОНАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ БАКАЛАВРА

№з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи бакалавра	Термін виконання етапів кваліфікаційної роботи бакалавра	Відмітка про виконання
1.	Вибір теми та наукового керівника кваліфікаційної роботи бакалавра	14.10.2022	Виконано
2.	Видача завдання кваліфікаційної роботи бакалавра	24.10.2022	Виконано
3.	Настановча групова співбесіда з питань кваліфікаційної роботи бакалавра	31.10.2022	Виконано
4.	Затвердження плану кваліфікаційної роботи бакалавра	01.11.2022	Виконано
5.	Підбір та вивчення літературних та інших джерел з теми дослідження	08.11.2022	Виконано
6.	Підготовка і подання науковому керівнику першого варіанту I розділу роботи	21.12.2022	Виконано
7.	Підготовка і подання науковому керівнику першого варіанту II розділу роботи	31.01.2023	Виконано
8.	Підготовка і подання науковому керівнику першого варіанту III розділу роботи	30.03.2023	Виконано
9.	Подання роботи у першому варіанті	28.04.2023	Виконано
10.	Оформлення пояснювальної записки кваліфікаційної роботи бакалавра	03.05.2023	Виконано
11.	Подання кваліфікаційної роботи бакалавра на попередній захист	22.05.2023	Виконано
12.	Врачування зауважень керівника і подання роботи в остаточному варіанті (з відповідним висновком про допуск) на кафедру	26.05.2023	Виконано
13.	Затвердження роботи в цілому (підготовка письмового відгуку керівника, письмова рецензія на бакалаврської роботу)	12.06.2023	Виконано
14.	Захист кваліфікаційної роботи бакалавра	28.06.2023	Виконано

Здобувач вищої освіти

(підпис)


Керівник
(підпис)


ВІДОМІСТЬ КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ БАКАЛАВРА

Складові частини дипломної роботи	Обсяг, арк.
Титульний аркуш	1
Календарний план дипломної роботи	1
Відомість дипломної роботи	1
Анотація	1
Анотація (іноземною мовою-англійською)	1
Зміст	1
Перелік скорочень, умовних позначень, термінів	1
Вступ	2
1 Розділ	17
2 Розділ	6
3 Розділ	15
Висновки	1
Перелік використаних джерел	1
Додатки	

				ДП ХХХХ 00.000.00		
	ПІБ	Підп.	Дата			
Розробн.	Мельник В.В.			Відомість дипломної роботи	Лист	Листів
Керівн.	Білий Р.О.					
Н/контр.	Кравченко К.В.					
Зав.каф.	Плескач В.Л.					

АНОТАЦІЯ

Дипломна робота: 51 с., 18 джерел, 9 рисунків.

Ця дипломна робота присвячена проектуванню та розробленню веб – сервера для перегляду культурних заходів міста.

Метою дипломної роботи є підвищення якості та ефективності споживання інформації про культурні події

Для досягнення поставленої мети треба вирішити такі **завдання**:

1. Дослідити зміни в галузі культурних заходів.
2. Визначити інструментальні засоби розробки веб – сайтів.
3. Розробити веб – сайт для перегляду культурних заходів міста.

Об’єкт дослідження

Об’єктом дослідження кваліфікаційної роботи бакалавра є процеси інформування про культурні події.

Предмет дослідження

Предметом дослідження є програмно-технічні та організаційні засади побудови веб-сервісу інформування про культурні події.

Методи дослідження

У даній роботі було використано системний підхід, структурно-функціональний метод дослідження.

Практичне значення: розробка зручного сервісу для перегляду інформації про культурні заходи міста.

Ключові слова: сервер MAMP, HTML, PHP, MYSQL, VSCODE.

ABSTRACT

Thesis: 51 pages, 18 sources, 9 pictures.

This thesis is devoted to the design and development of a web server for viewing the city's cultural events.

The aim of the thesis is an efficient and convenient service for watching the city's cultural events.

To achieve the goal, the following tasks must be **solved**:

1. Investigate changes in this industry.
2. Determine the tools of web sites.
3. Develop a website for viewing the city's cultural events.

Subject of study

The subject of the research is the development of a web service for viewing city events.

Research methods

Theoretical, systemic and functional research methods were used in this work.

Practical significance: development of a convenient platform that will fully solve the problems of cities.

Keywords: MAMP server, HTML, PHP, MYSQL, VSCODE.

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ І СКРОЧЕНЬ

ВСТУП

РОЗДІЛ 1. РОЗВИТОК КУЛЬТУРНОЇ СФЕРИ В УКРАЇНІ

- 1.1. Вплив карантинних заходів на культурну сферу
- 1.2. Проблеми з інформуванням людей про майбутні культурні заходи
- 1.3 Економічні втрати сектору культури
- 1.4. Популярні веб-сайти для перегляду та інформування людей про події
- 1.5. Культура після пандемії
- 1.6. Створення високоякісного застосунку

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ВЕБ - САЙТУ

- 2.1. Проектування архітектури та інтерфейсу системи для веб – сайту
- 2.2 Переваги сервера МАР
- 2.3. Редактор за допомогою якого створювався веб - сайт
- 2.4. Принцип дії застосунку
- 2.5. Контент та зміст

РОЗДІЛ 3. ПРОГРАМИ, ЗА ДОПОМОГОЮ ЯКИХ СТВОРЮВАВСЯ ВЕБ - САЙТ

- 3.1. HTML, CSS
- 3.2. JavaScript
- 3.3. MySQL і PHP

ЛІСТИНГ КОДУ

ВИСНОВОК

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ І СКОРОЧЕНЬ

VSCODE – Visual Studio Code

HTML -Мова гіпертекстової розмітки

ЦА – цільова аудиторія

ІТ – Інформаційні технології

БД – База даних

ВСТУП

Актуальність теми дипломної роботи зумовлена проблемами автоматизації процесу інформування суспільства культурно-масовими заходами міста. [9] В містах проводиться безліч масових фестивалів, художніх дійств, конкурсів, музичних та пісенних заходів.

Завдяки цьому з'являється потреба у веб-сервісах, які зможуть своєчасно надавати корисну інформацію про культурні заходи користувачам.

Створення веб - сервісу пошуку культурних заходів дасть змогу користувачам швидко та зручно знайти цікавий їм захід.

На сторінках даного веб-сервісу буде зібрана інформація про різні громадські події, умови їх участі, час початку і їх тривалості, дату і місце проведення, і безліч інших даних.

Метою кваліфікаційної роботи бакалавра є підвищення якості та ефективності споживання інформації про культурні події

Завдання дослідження:

- дослідити зміни в галузі культурних заходів, та прогрес в їх популяризації .
- визначити інструментальні засоби веб – сайтів .
- розробити веб – сайт для перегляду культурних заходів міста.

Об'єктом дослідження кваліфікаційної роботи бакалавра є процеси інформування про культурні події.

Предметом дослідження Предметом дослідження є програмно-технічні та організаційні засади побудови веб-сервісу інформування про культурні події.

У даній роботі було використано теоретичні , системні та функціональні методи дослідження.

Практичне значення: розробка зручного сервісу для перегляду інформації про культурні заходи міста.

Структура роботи:

Кваліфікаційна робота бакалавра складається зі вступу, трьох розділів, які діляться на підрозділи та висновку.

РОЗДІЛ 1. РОЗВИТОК КУЛЬТУРНОЇ СФЕРИ В УКРАЇНІ

1.1. Вплив карантинних заходів на культурну сферу

За дослідженням ЮНЕСКО, найбільше постраждали ті напрямки сектору культури, які передбачають більше фізичної включеності та соціальної взаємодії. [10]

Карантинні обмеження, запроваджені українською владою протягом 2020 року, ускладнили розвиток культурної сфери в країні, яка також чутливо реагувала на перекриття кордонів та зрушення соціально-економічного та психологічного характеру.

Обмеження проведення публічних заходів стали першими кроками уряду з протидії пандемії, і протягом 2020 року вони неодноразово коригувалися.

Така політика відчутно вдарила по креативних індустріях, позбавивши основного джерела доходів мережі кінотеатрів, концертні агенції, художні галереї, незалежні театральні та музичні колективи.

Протягом року було перенесено більше 1000 значних культурних подій – серед них Національний фестиваль «Сорочинський ярмарок», музичні фестивалі Atlas Weekend, UPark та «Файне Місто», X Міжнародний фестиваль Книжковий Арсенал. Відтермінування на невизначений час (доки триватиме карантин) на практиці передбачало скасування події. [11]

Організатори деяких заходів (книжковий форум Book Forum Lviv, музичний фестиваль «Інтерсіті», кінофестивалі Docudays та Чілдрен Кінофест) спробували перевести їх в режим онлайн. Такий підхід виправдав себе лише частково.

У 2020 році спостерігалася широка низка скасування публічних подій, включаючи третину всесвітніх бієнале та багато інших масових заходів українського культурного середовища, таких як літературний фестиваль "Книжковий арсенал" та музичні фестивалі "Atlas Weekend", "UPark" і "Файне місто". Деякі з цих заходів вдалося адаптувати до онлайн-формату, наприклад, Міжнародний фестиваль документального кіно Docudays UA, який переніс покази фільмів на онлайн-платформу. [12] Інші події відбулися, зважаючи на

карантинні обмеження, зокрема, міжнародний театральний фестиваль "Мельпомена Таврії", який відбувся на вулиці з дотриманням соціальної дистанції, враховуючи менший рівень захворюваності улітку 2020 року.

Міжнародні дослідження, що зосереджуються на впливі пандемії на культурний сектор, в основному розглядають економічні збитки. Культурні заклади, організації та події, які передбачали фізичну взаємодію з відвідувачами та мали обмежені можливості для переходу до дистанційної роботи, зазнали значних фінансових втрат. Крім того, оцінки економічних збитків свідчать про втрату робочих місць, зайнятості та зниження доходів багатьох працівників культурного сектора.

Пандемія COVID-19, яка почалася у 2019 році, мала значний вплив на всі аспекти нашого життя. Культура і культурні заходи не стали винятком, оскільки були обмеження та зміни в організації та проведенні подій. У цій статті розглянемо вплив пандемії на культуру і культурні заходи з наукової перспективи.

Зміна формату заходів

Пандемія примусила організаторів культурних заходів шукати альтернативні способи проведення подій. Традиційні виставки, концерти, фестивалі та інші заходи були скасовані або перенесені. Замість цього, виникла потреба в онлайн-форматах. Віртуальні виставки та концерти, вебінари та інші цифрові форми подій стали новою реальністю. Це відкрило доступ до культурних заходів для широкої аудиторії, однак, втрачено безпосередній контакт та емоційну взаємодію, які зазвичай присутні на таких заходах.

Вплив на мистецтво

Мистецтво завжди було важливою складовою культури, а пандемія сильно позначилася на його розвитку. Багато художників і митців втратили можливість презентувати свої роботи на виставках та інших публічних місцях. Втрата доходів та невизначеність щодо майбутнього спричинили значні труднощі для багатьох творчих людей.

Однак, деякі митці знайшли нові шляхи вираження, експериментуючи з віртуальним мистецтвом, графікою та іншими цифровими технологіями.

Вплив на культурну ідентичність

Культурні заходи є важливим елементом формування культурної ідентичності суспільства. Відсутність можливості брати участь у таких заходах може вплинути на формування і зміцнення національної та регіональної ідентичності. Скасування фольклорних фестивалів, традиційних свят та інших подій може призвести до поступового згасання культурних традицій та звичаїв.

Культурна економіка

Культурна індустрія, яка включає мистецтво, театри, кіно, музику та інші галузі, стала однією з найбільш постраждалих під час пандемії. Закриття театрів, кінотеатрів та інших закладів культури призвело до значних втрат в галузі. Багато організацій та приватних підприємств зазнали фінансових труднощів і навіть були змушені закритися. Підтримка культурної економіки стала важливим завданням для багатьох країн. [10]

Пандемія COVID-19 суттєво змінила культуру та культурні заходи. Вона спонукала до зміни формату заходів, звичайних способів вираження мистецтва та стала викликом для збереження культурної ідентичності. Крім того, вона негативно позначилася на культурній економіці. Однак, завдяки цифровим технологіям, виникла можливість доступу до культурних заходів онлайн. Вплив пандемії на культуру залишить слід у подальшому розвитку культурної сфери і вимагатиме нових стратегій і рішень для забезпечення її сталого розвитку.

Вплив пандемії COVID-19 на культурні заходи:

1. Скасування та перенесення подій: Велика кількість культурних заходів були скасовані або перенесені через обмеження, введені урядами для запобігання поширенню вірусу. Це охоплює концерти, музичні фестивалі, театральні вистави, художні виставки, кінофестивалі та інші події.

2. Зменшення відвідувачів: Коли деякі заходи були проведені, були введені обмеження на кількість відвідувачів, щоб дотримуватися соціального дистанціювання та інших протиепідемічних заходів. Це призвело до зменшення загальної кількості глядачів та учасників.

3. Зростання онлайн-заходів: У контексті пандемії значно зросла популярність онлайн-формату культурних заходів. Віртуальні концерти,

виставки, лекції та інші події стали новою нормою, дозволяючи аудиторії отримувати культурний контент з безпеки свого дому.

4. Втрати в культурній індустрії: Культурна індустрія, включаючи сектори мистецтва, розваг, готельно-ресторанного бізнесу та туризму, зазнала серйозних фінансових втрат через відсутність аудиторії та обмеження в діяльності. Багато культурних закладів стали безробітними або вимушеними зменшити свою діяльність.

5. Підтримка від уряду та громадськості: Багато урядів та організацій надали фінансову підтримку культурній індустрії, намагаючись зберегти інфраструктуру та підтримати митців та культурних працівників.

Розвиток культури в роки пандемії COVID-19 був складним і супроводжувався як викликами, так і новими можливостями. Ось деякі аспекти, які можна виділити:

Зростання онлайн-культурних заходів: Відсутність можливості проводити традиційні культурні заходи призвела до зростання популярності онлайн-формату. Музиканти, художники, театри, музеї та інші культурні установи почали використовувати веб-платформи для трансляції концертів, виставок, лекцій та інших культурних подій. Це дало змогу глядачам і аудиторії насолоджуватися культурою безпосередньо з дому.

Експерименти з новими форматами: Культурні працівники шукали творчі рішення для пристосування до нової реальності. Вони експериментували зі змішаними форматами, поєднуючи онлайн-та офлайн-елементи в одній події. Такі інновації дозволили залучати аудиторію, яка може бути фізично віддаленою, але все ще бажає брати участь у культурних заходах.

Формування віртуальних спільнот: Онлайн-культурні заходи сприяли формуванню віртуальних спільнот, де люди з однаковими інтересами та страстями могли обмінюватися думками, споглядати та обговорювати творчість. Це зміцнило зв'язок між глядачами, артистами та культурними працівниками, створивши нові форми спілкування та співпраці.

Звернення до історичної та традиційної культури: Багато людей під час пандемії звернулися до своїх коренів історії та традиційної культури. Вони

відкривали нові аспекти свого культурного спадку, вивчали традиції, виготовляли рукоділля та відновлювали старовинні заняття. Це сприяло збереженню і популяризації культурного доробку.

Підтримка культурної індустрії: Уряди та громадські організації надавали фінансову підтримку культурній індустрії, щоб зберегти робочі місця, підтримати митців та забезпечити сталість культурних організацій.

Загалом, розвиток культури в роки пандемії був залежний від інноваційних підходів, адаптації до нових умов та підтримки культурної сфери. Цей період став викликом, але також виявив нові шляхи розвитку та сприяв зростанню творчості та культурного співтовариства.

Роки пандемії COVID-19 суттєво вплинули на проведення концертів і живих музичних виступів. Ось деякі аспекти, які характеризують розвиток концертної індустрії в цей період:

Скасування та перенесення концертів: Багато концертів були скасовані або перенесені через обмеження на збори громадськості та соціальну дистанцію. Багато артистів та груп змушені були скасувати свої гастролі або перенести їх на майбутнє.

Онлайн-концерти: Багато музикантів та груп звернулися до онлайн-формату, щоб продовжувати зв'язок зі своєю аудиторією. Вони проводили веб-концерти, транслюючи свої виступи через різні платформи в Інтернеті. Це дозволило шанувальникам насолоджуватися живою музикою з безпеки свого дому. [13]

Драйв-ін концерти: У деяких країнах стали популярними драйв-ін концерти, де глядачі приїжджали на своїх автомобілях і слухали музику через радіо або з екранів, встановлених на сцені. Це дозволяло глядачам насолоджуватися живими виступами, дотримуючись принципів соціального дистанціювання.

Зменшення кількості відвідувачів та соціальні обмеження: В країнах, де відбувалися офлайн-концерти, були введені обмеження на кількість відвідувачів та заходи безпеки, такі як носіння масок, дотримання соціальної

дистанції та провітрювання приміщень. Це призводило до зменшення капітету концертних залів та обмеження контактів між глядачами.

Фінансові втрати для артистів та індустрії: Багато артистів, особливо ті, хто підтримувався гастролями та живими виступами, зазнали значних фінансових втрат через скасування концертів. Це також вплинуло на фінансове становище концертної індустрії в цілому.

Розвиток концертної індустрії в роки пандемії був супроводжений труднощами та змінами. Онлайн-формат та інноваційні підходи дозволили тримати зв'язок з аудиторією, але втрапилися важливі аспекти живих виступів, такі як енергія взаємодії між артистами та глядачами. З відновленням ситуації і поступовим зняттям обмежень, концертна індустрія поступово повертається до нормального режиму роботи.

Культурні напрямки, що можна розвивати під час пандемії



Рисунок 1.1 - Культурні напрямки, які розвинулися під час пандемії

Загальні тенденції розвитку культури

Загальні тенденції, які спостерігалися впродовж пандемії COVID-19 щодо розвитку культури:

1. Зменшення кількості культурних заходів: У багатьох країнах були введені обмежувальні заходи, такі як локдауни та соціальна дистанція, що призвело до скасування або перенесення багатьох культурних заходів.

Концерти, виставки, фестивалі, театральні вистави та інші події були відмінені або перенесені на майбутнє.

2. Зростання онлайн-культурних заходів: У зв'язку з неможливістю проведення традиційних заходів, багато культурних установ та митців перейшли на онлайн-формат. Це означало трансляцію концертів, виставок, лекцій та інших культурних подій через веб-платформи. Велика кількість людей знаходила задоволення від культурних заходів, дивлячись їх в Інтернеті.

3. Відкриття нових культурних платформ: Пандемія стимулювала розвиток нових культурних платформ і сервісів. Були створені спеціальні онлайн-платформи, де артисти, музиканти, актори та інші культурні працівники могли презентувати свою творчість, взаємодіяти з глядачами.

1.2. Проблеми з інформуванням людей про майбутні культурні заходи

У зв'язку з введенням карантинних обмежень, культурні заклади змушені були адаптуватися до дистанційного формату роботи. Експертні інтерв'ю з працівниками таких закладів свідчать, що після послаблення суворих обмежень та переходу до адаптивного карантину, кількість відвідувачів культурних подій зменшилася. Це пояснюється зниженням доходів аудиторії та впливом пандемії на звички проведення вільного часу населення, зокрема зменшенням потреби в соціалізації та колективних культурних заходах. Дослідження участі людей у культурних активностях, проведене у Великій Британії, підтверджує, що ті, хто мали страх захворіти, переважно здійснювали участь у культурних активностях у форматі онлайн.

Враховуючи розрив у доступі до швидкісного Інтернету між міським і сільським населенням в Україні, можна припустити, що мешканці сільських районів мали обмежений доступ до культурних онлайн заходів. Заклади культури в таких районах не могли забезпечити належного доступу до цих подій через відсутність якісного Інтернет-з'єднання. Крім того, низько забезпечені люди могли втратити можливість брати участь у культурних активностях через відсутність необхідного технічного обладнання.

Також слід врахувати, що для доступу до онлайн-активностей потрібна цифрова грамотність. Згідно з дослідженням Міністерства цифрової трансформації, на 2019 рік лише 53% населення України володіло цифровими навичками на базовому рівні. Особливо низький рівень цифрової грамотності спостерігався серед людей похилого віку (60-70 років), що обмежувало їх доступ до онлайн - культурних активностей. [14]

Проблема з інформуванням суспільства про культурні заходи є важливою темою, особливо в контексті пандемії. Ось кілька чинників, які можуть впливати на ефективність інформування:

1. Зміна формату: Зміна формату культурних заходів, таких як перехід до віртуальних або гібридних подій, може ускладнити інформування глядачів. Важливо мати ефективні комунікаційні канали, щоб повідомити глядачів про нові формати та способи участі.

2. Розсіяність інформації: Культурні заходи часто оголошуються на різних платформах, включаючи веб-сайти організаторів, соціальні медіа, прес-релізи та медійні оголошення. Це може призвести до розсіяності інформації і зробити складним для глядачів знайти повну та актуальну інформацію про культурні заходи.

3. Обмежений доступ до інформації: Не всі люди мають легкий доступ до Інтернету або необхідні навички для пошуку інформації онлайн. Це може створювати бар'єри для отримання інформації про культурні заходи. Важливо використовувати різні засоби комунікації, такі як традиційні медіа, поштові розсилки та паперові оголошення, для досягнення ширшої аудиторії.

4. Конкуренція за увагу: Люди сьогодні стикаються з великим обсягом інформації та реклами, що конкурують за їхню увагу. Важливо розробляти ефективні стратегії маркетингу та просування, які здатні привернути увагу глядачів і переконати їх взяти участь у культурних заходах.

5. Спільноти та партнерства: Розвиток спільнот та партнерств між культурними організаціями, медіа та громадськими організаціями може допомогти збільшити свідомість про культурні події. Взаємна підтримка,

спільне просування та обмін ресурсами можуть сприяти більш ефективному інформуванню глядачів.

Для ефективного інформування суспільства про культурні заходи важливо враховувати ці фактори та розробляти стратегії комунікації, які забезпечують доступність, зрозумілість та привабливість інформації для різних груп аудиторії.

1.3 Економічні втрати сектору культури

Пандемія COVID-19 суттєво вплинула на економічний сектор культури. Ось деякі загальні тенденції та втрати, пов'язані з цим:

1. Скасування та перенесення подій: Багато культурних заходів, включаючи концерти, фестивалі, вистави, кіносеанси та виставки, були скасовані або перенесені. Це призвело до значних втрат доходів для організаторів та виконавців.

2. Зменшення продажу квитків: Обмеження на збори громадськості, соціальна дистанція та несприятлива економічна ситуація призвели до зменшення продажу квитків на культурні події. Багато людей були обмежені в можливості відвідувати заходи або утримувалися від них з міркувань безпеки.

3. Зменшення туристичного потоку: Багато культурних подій та споруд, таких як музеї, галереї та історичні місця, залежать від туристичного потоку. З обмеженням міжнародних подорожей та зменшенням внутрішнього туризму, культурна індустрія зазнала значних втрат.

4. Зменшення спонсорської та державної підтримки: У зв'язку з економічними труднощами, багато організацій та проектів культурної сфери зазнали зменшення спонсорської та державної підтримки. Це призвело до скорочення бюджетів та обмеження можливостей для розвитку та реалізації культурних проектів.

5. Втрати робочих місць: Зменшення активності в культурній індустрії призвело до великої кількості звільнень та втрати робочих місць. Багато художників, музикантів, акторів, технічного персоналу та інших працівників

культурної сфери були позбавлені можливості працювати та заробляти на життя.

Загальна величина економічних втрат в сфері культури під час пандемії є значною, але точні цифри можуть варіюватись в залежності від регіону та конкретних обставин. Ряд організацій, урядів та міжнародних організацій проводять дослідження та збирають дані, щоб оцінити обсяги економічних втрат в цій галузі.

1.4. Популярні веб-сайти для перегляду та інформування людей про події

Існує кілька популярних сайтів, де можна знайти та переглянути культурні події, включаючи концерти, вистави, фестивалі та інші заходи. Ось декілька з них:

1. Eventbrite (www.eventbrite.com): Eventbrite є платформою для пошуку та купівлі квитків на різноманітні культурні події. Пошук заходи за місцем, датою, жанром та багатьма іншими критеріями.

2. Meetup (www.meetup.com): Meetup є сайтом, де люди зі спільними інтересами об'єднуються, щоб організувати зустрічі та події. Є можливість знайти групи, які організують культурні заходи, такі як вистави, концерти або мистецькі виставки.

3. Bandsintown (www.bandsintown.com): Bandsintown спеціалізується на концертах та виступах музикантів. Можливо переглядати концерти за певними музикантами або шукати за місцем та датою.

4. Culture Trip (www.theculturetrip.com): Culture Trip є платформою, де можна дізнатися про культурні події та визначні місця у різних містах світу. Ви можете знайти інформацію про виставки, фестивалі, виступи та інші культурні заходи.

5. YouTube (www.youtube.com): YouTube є великою платформою для пошуку та перегляду відеозаписів культурних подій, включаючи концерти, опери, танцювальні виступи та багато іншого. Багато артистів та організацій розміщують свої виступи та записи подій на YouTube.

Ці сайти дозволяють знайти різноманітні культурні заходи та події, які можна переглянути або відвідати онлайн або офлайн, залежно від доступності та регіону.

1.5. Культура після пандемії

Культура після пандемії COVID-19 може зазнати різних змін та трансформацій. Ось кілька можливих тенденцій:

1. Адаптація до нових умов: Культурні організації та виконавці швидше за все будуть адаптуватися до нових умов, включаючи впровадження віртуальних або гібридних форматів заходів. Це може дозволити їм залучати ширшу аудиторію, привертати увагу нових глядачів та забезпечувати більшу гнучкість у проведенні подій.

2. Зміна попиту: Смаки та уподобання глядачів можуть зазнати змін після пандемії. Можливо, буде більше попиту на мистецтво та культурні вистави, які відображають теми здоров'я, співчуття, соціальних змін та рефлексію про минуле.

3. Зміна в уявленні про культурні події: Пандемія може спричинити зміну в уявленні про культурні події. Люди можуть стати більш освіченими та більш усвідомленими щодо значення культурних заходів для свого благополуччя та насолоди.

4. Зміна у ролі технологій: Технології виявилися незамінними під час пандемії, дозволяючи проводити віртуальні концерти, вистави, виставки та інші події. Ймовірно, технології продовжать грати важливу роль у культурному секторі, забезпечуючи доступність, інтерактивність та новаторство в організації заходів.

5. Зміна у фінансуванні: Пандемія може призвести до змін у фінансуванні культурного сектора. Організації можуть шукати нові джерела фінансування та розвивати нові бізнес-моделі, щоб вижити та процвітати після пандемії.

Загалом, культура після пандемії може пережити зміни, проте вона залишиться важливою складовою нашого суспільства, надихаючи, об'єднуючи та надаючи сенс життю людей.

1.6. Створення високоякісного застосунку

Для успішної розробки веб-сайту важливо мати чітке розуміння послідовності дій, які потрібно здійснити, щоб забезпечити максимальне наближення до початкової задумки та уникнути помилок, що можуть вплинути на потенціал сайту. Для досягнення цих цілей необхідно скласти план розробки веб-сайту, який включатиме всі необхідні кроки та заходи для досягнення бажаного результату і мінімізації можливих недоліків.

Веб-сайт — це сукупність логічно зв'язаної гіпертекстової інформації.
[\[17\]](#)

Веб - сайт - це інформація, представлена в конкретному вигляді, яка знаходиться на веб-сервері і містить своє ім'я (адресу). Для перегляду сайтів на комп'ютері користувача застосовуються спеціальні програми, які називаються браузерами.

Робота над створенням веб-сайту починається з усвідомлення мети та остаточного результату проекту, що дозволяє визначити структуру та послідовність етапів розробки, необхідних для досягнення поставленої мети. Важливо обговорити всі ці аспекти на початковому етапі роботи.

Одним з перших етапів є розробка технічного завдання, яке є офіційним документом та основою для подальшої роботи. У ньому детально визначаються структура сайту (кількість сторінок, розділів, категорій, блоків), вимоги до дизайну, функціональності, візуального та текстового наповнення, а також технічні можливості. Технічне завдання виступає як інструкція, що використовується під час розробки сайту.

На наступному етапі розробки веб-сайту проводиться прототипування, макетування та дизайн. Це основні етапи, під час яких створюється макет, що втілює ідеї у конкретний об'єкт.

Тестування

Тестування є завершальним етапом процесу розробки веб-сайту, який включає проведення різних видів перевірок з метою виявлення помилок, некоректного функціонування та загальної працездатності ресурсу. Розміщення сайту в Інтернеті є ще одним важливим кроком, який передбачає перенесення сайту на хостинг і вибір доменного імені для забезпечення доступності сайту для користувачів. Після розміщення сайту в Інтернеті проводиться фінальне тестування, спрямоване на перевірку його працездатності.

На початковому етапі розробки веб-сайту важливо затвердити вимоги проекту. Цей етап передбачає відповіді на основні питання, пов'язані з визначенням мети та цілей розробки сайту, а також з аналізом цільової аудиторії та важливих функцій, що має виконувати сайт. Аналіз конкурентів дозволяє оцінити переваги запропонованої ідеї у вирішенні проблеми порівняно з іншими учасниками ринку.

Важливим етапом є розробка технічного завдання, яке включає дослідження ринку для визначення реального попиту та інтересу, а також для коригування ідеї відповідно до знайденої інформації. Дослідження ринку також може надати чіткий перелік вимог, які визначають пріоритети роботи над проектом.

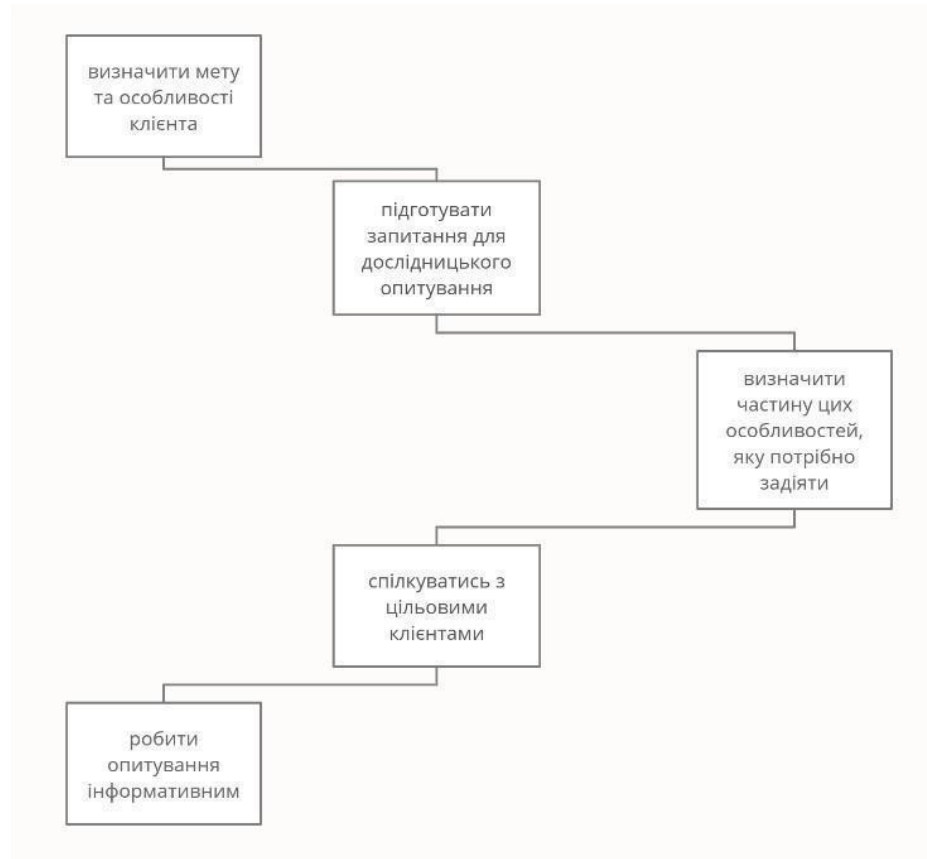


Рисунок 2.1 - Діаграма дослідження ринку

Також слід вказати, що дослідження ринку допомагає: краще розуміти клієнтів; отримати чітке уявлення про конкурентів; ретельно оцінити продукт перед запуском; визначити, як можна охопити аудиторію; отримати можливість ознайомитися зі списком функцій і вимогами користувачів.

Основна мета сайту полягає в тому, щоб забезпечити користувачам безперебійну роботу зі візуально приємним виглядом. Зручність використання сайту відіграє важливу роль при розробці .

На даному етапі створюються зразки головних сторінок сайту з розписуванням основних функцій, які повинні будуть виконуватись при натисканні на ті чи інші елементи інтерфейсу.

Запуск процесу *тестування* під час розробки допомагає переконатися, що в кінці не залишилося жодних серйозних помилок, які потрібно вирішити.

Після випуску сайту з'являться відгуки користувачів, на які обов'язково потрібно звертати увагу, так як їх коментарі можна буде використати як основу для майбутніх покращень.

РОЗДІЛ 2. РОЗРОБКА ВЕБ - САЙТУ

2.1. Проектування архітектури та інтерфейсу системи для веб – сайту

Архітектура веб – сайту звичайно створюється в термінах архітектури "клієнт-сервер", при якій один або декілька клієнтських пристроїв звертається з запитом інформації до сервера.

Веб-сайти можуть створюватись на основі технологій "тонкого" та "товстого" клієнта. При "товстому клієнті" клієнтська обробка виконується на робочій станції клієнта, браузер якої виконує програму, що безпосередньо взаємодіє з базою даних.

При реалізації "тонкого" клієнта веб-сервер отримує динамічний запит веб-сторінки, виконує всю обробку, необхідну для створення сторінки, а потім відправляє її клієнту для відображення в браузері клієнта.

Для веб –сайту не є характерним інтерфейс з високим ступенем інтерактивності з великою кількістю користувальницьких інструментів. В той же час доволі часто користувачі веб –сайту переглядають інформацію, користуючись мобільними гаджетами, що вимагає від них контролю мобільного трафіку.

Розробка інтерфейсу веб – сайту здійснюється на основі аналізу функцій виконуваних веб-сайтом. Проаналізувавши інформацію, представлену на діаграмі варіантів використання, отримуємо основні права користувачів групи "Клієнти" реєстрація та авторизація на сайті, додавання подій.

Потрібно реалізувати простий, інтуїтивно зрозумілий та легкий інтерфейс для клієнтів веб-сайту. Потрібно зауважити використання гібридного дизайну. Даний дизайн повинен самостійно виправляти розташування і розміри вікон, шрифтів та елементів дизайну в залежності від роздільної здатності монітора користувача. Саме цю задачу вирішує стек технологій CSS, JS скриптів та фреймворка Bootstrap.

В формуванні всіх сторінок сайту (крім реєстрації та аутентифікації) використовуються блоки "меню" і "футер". Вони є постійними і містяться в

окремих файлах menu.js і slider.js, що знаходяться в script. В меню розташований логотип сайту.

Головна сторінка містить:

1. Загальну інформацію про сайт.
2. Додавання та редагування інформації про події.
3. Перегляд івентів.

2.2 Переваги сервера MAMP

MAMP є веб-сервером, який надає базові інструменти розробникам для створення, тестування та керування веб-сторінками. Завдяки зручному інтерфейсу, користувач може легко запускати та зупиняти сервери, вибирати версії PHP і кешу, а також керувати веб-сервером і базами даних MySQL. MAMP є оптимальним варіантом для локального тестування веб-сторінок і веб-додатків без необхідності фактичного доступу до Інтернету. Однак, якщо виникає потреба у більш розширеному функціоналі, існує можливість придбати PRO-версію. Деякі особливості MAMP включають забезпечення максимально зручного веб-розробки з використанням Apache, PHP і MySQL, безпечне та швидке встановлення додатку, мінімалістичний інтерфейс, безкоштовне розповсюдження.

2.3. Редактор за допомогою якого створювався веб - сайт

Visual Studio Code (VS Code) є середовищем розробки, призначеним для створення, редагування та налагодження сучасних програм для хмарних систем. Цей продукт, який належить до лінійки Visual Studio, став першим кросплатформним інструментом у своєму роді. Розробка VS Code ґрунтується на відкритому проєкті Atom, який розробляється компанією GitHub. Зокрема, VS Code побудований на основі Atom Shell, який використовує рушій Chromium та Node.js. В порівнянні з Atom, VS Code має більш широкий набір функцій і можливостей. Він не тільки надає основні можливості інтегрованого середовища розробки, але й пропонує значно більш широкий функціонал. В якості флагманського редактора, розробленого Microsoft, VS Code пропонує такі ключові функції, як створення та налагодження програм, інтеграцію з Git,

підтримку Markdown. Крім того, він має функціональний попередній перегляд, який дозволяє перевірити вміст файлу README.md перед його завантаженням на GitHub. Важливо зазначити, що використання розробок проєкту Atom у VS Code не підкреслюється на офіційному веб-сайті VS Code, в пресрелізах або в офіційному блозі. Конфігурація VS Code проста і здійснюється за допомогою простого JSON-файлу, який нещодавно був замінений графічним інтерфейсом користувача. Наявність графічного інтерфейсу спрощує процес роботи з редактором. Існування графічного інтерфейсу також пояснюється бажанням підтримувати рівень абстракції, який уже реалізований у JSON-конфігурації.

2.4. Принцип дії застосунку

Даний сайт написаний за допомогою html,css,js,php,mysql на редакторі vscode та на локальному сервері MAMP.

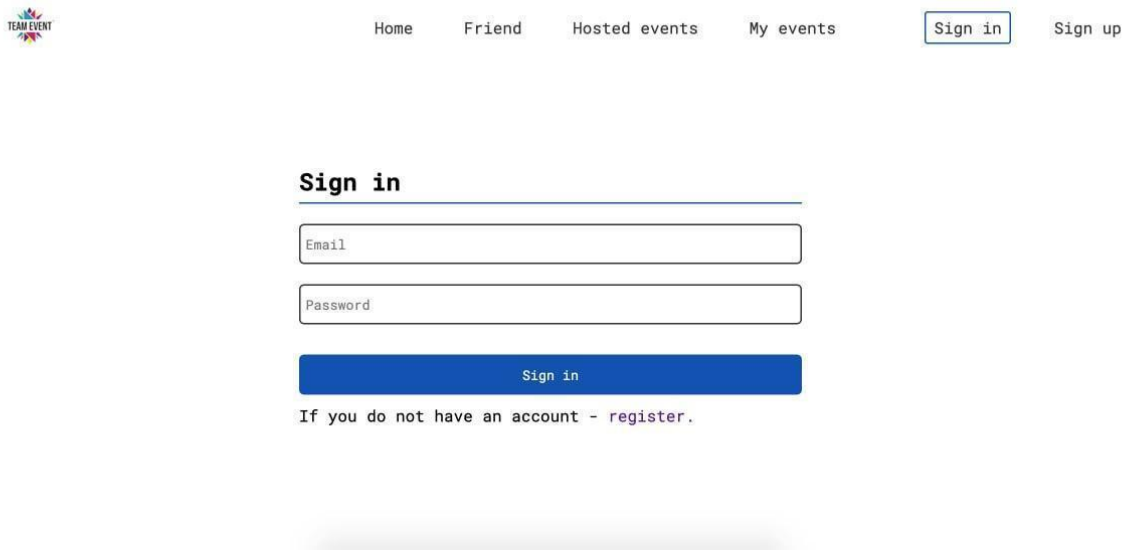
На сайті користувач має можливість зареєструватися (авторизуватися) та переглядати актуальні події та заходи міста.

На сайті також є можливість опублікувати власні івенти та переглядати обрані події друзів. Даний застосунок має досить простий функціонал для користувача.

Користувач заходить на сайт і переглядає загальну інформацію та івенти. Серед списку користувач шукає потрібну подію, є можливість додати власний івент.

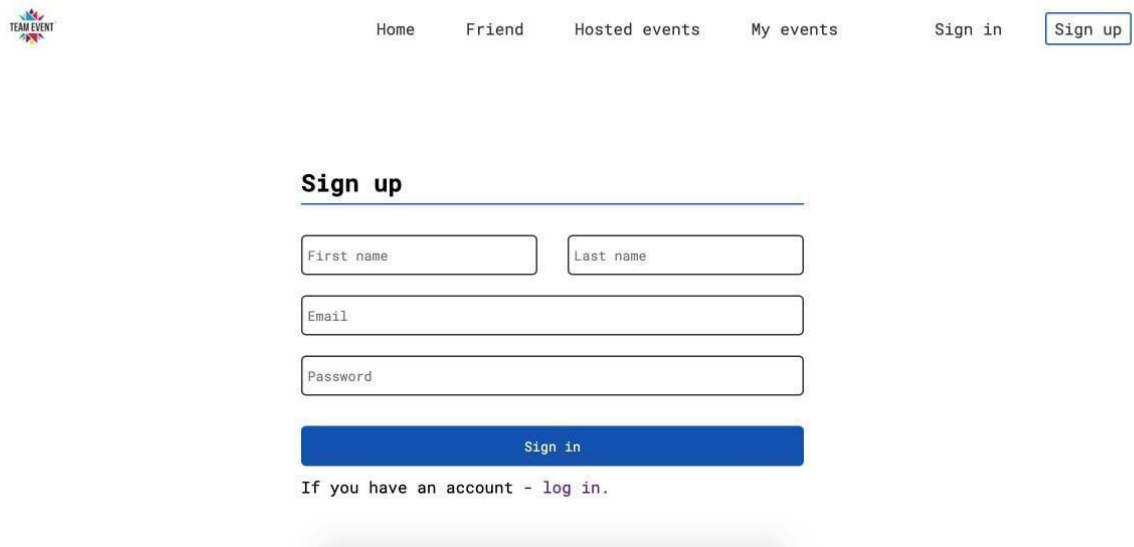
Система перевіряє, чи користувач є авторизованим клієнтом. Якщо користувач не авторизований, то йому потрібно здійснити реєстрацію

2.5. Контент та зміст



The screenshot shows the 'Sign in' page of the 'TEAM EVENT' application. At the top left is the 'TEAM EVENT' logo. The navigation menu includes 'Home', 'Friend', 'Hosted events', and 'My events'. On the right, there are buttons for 'Sign in' and 'Sign up'. The main content area is titled 'Sign in' and contains a form with two input fields: 'Email' and 'Password'. Below the fields is a blue button labeled 'Sign in'. At the bottom of the form, there is a link: 'If you do not have an account - register.'

Рисунок 2.5.1 - Сторінка входу



The screenshot shows the 'Sign up' page of the 'TEAM EVENT' application. At the top left is the 'TEAM EVENT' logo. The navigation menu includes 'Home', 'Friend', 'Hosted events', and 'My events'. On the right, there are buttons for 'Sign in' and 'Sign up'. The main content area is titled 'Sign up' and contains a form with four input fields: 'First name', 'Last name', 'Email', and 'Password'. Below the fields is a blue button labeled 'Sign in'. At the bottom of the form, there is a link: 'If you have an account - log in.'

Рисунок 2.5.2 - Реєстрація

Тут потрібно ввести свої особисті дані

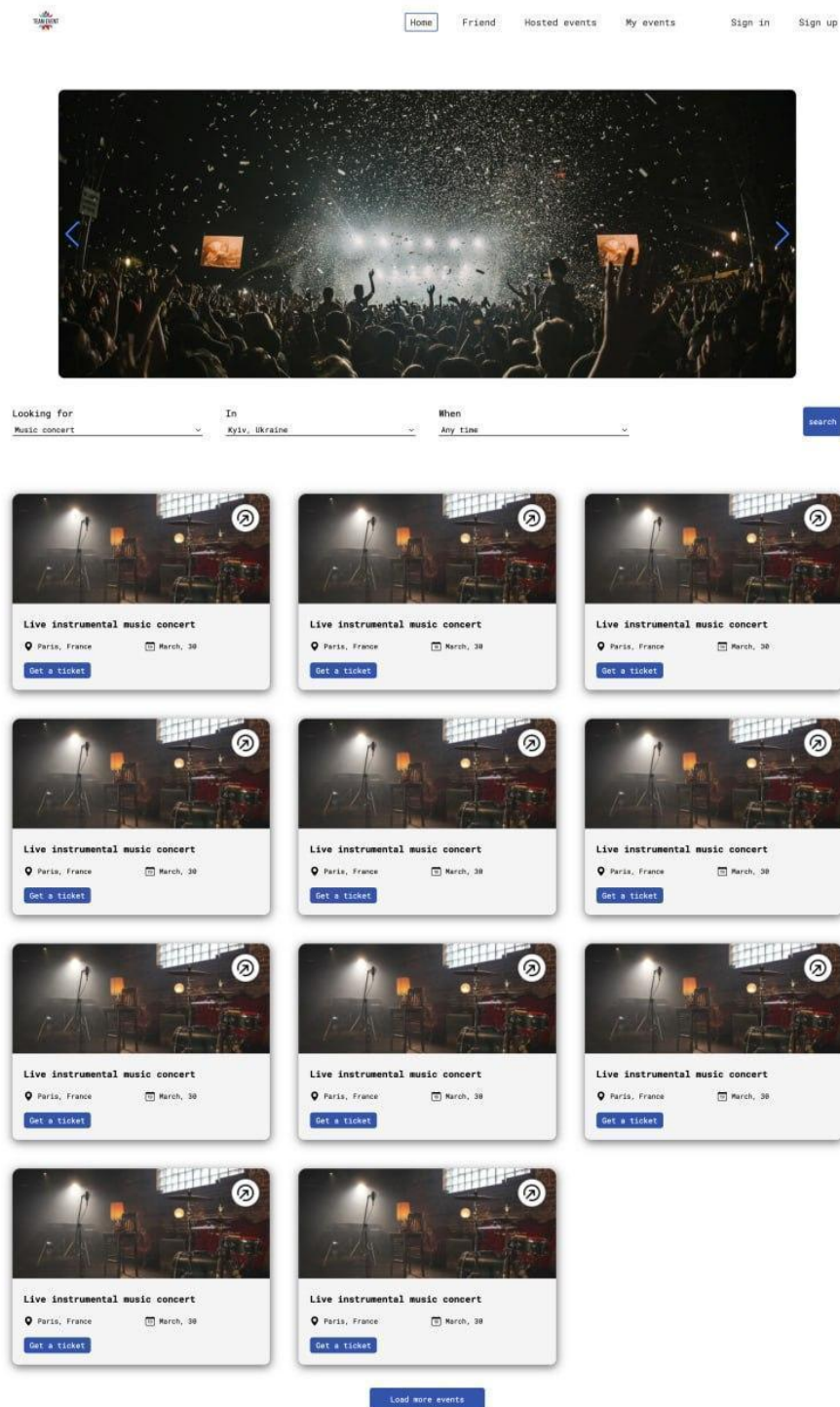


Рисунок 2.5.3 - Вигляд основної сторінки сайту з івентами

На Рис. 2.5.3 можна побачити фільтри пошуку, актуальні івенти та рекламний слайдер.

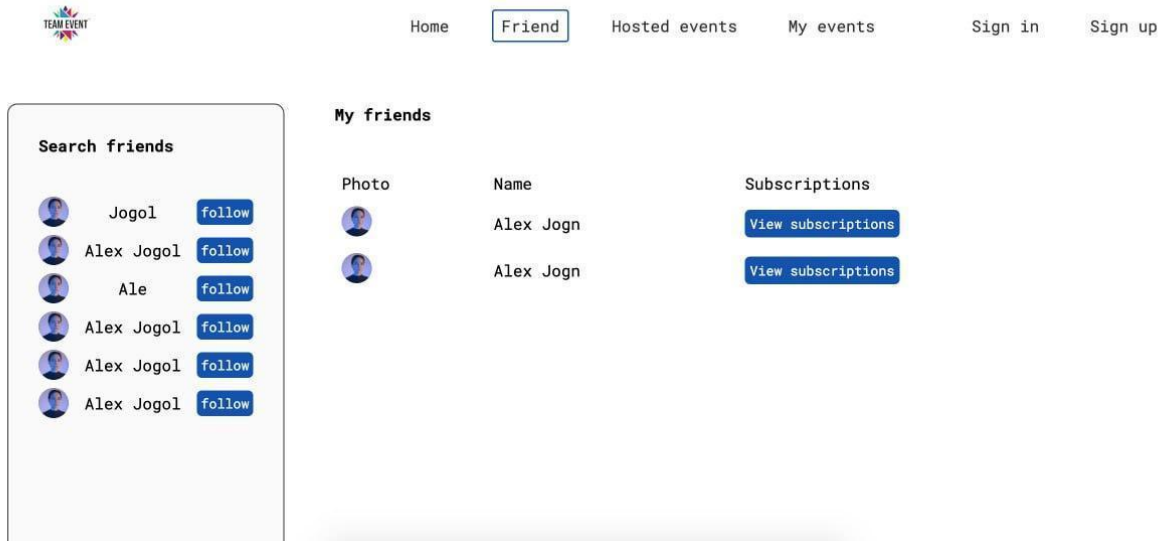


Рисунок 2.5.4 - Сторінка з друзями

Тут є можливість пошуку нових знайомих, і переглядати їхні івенти.

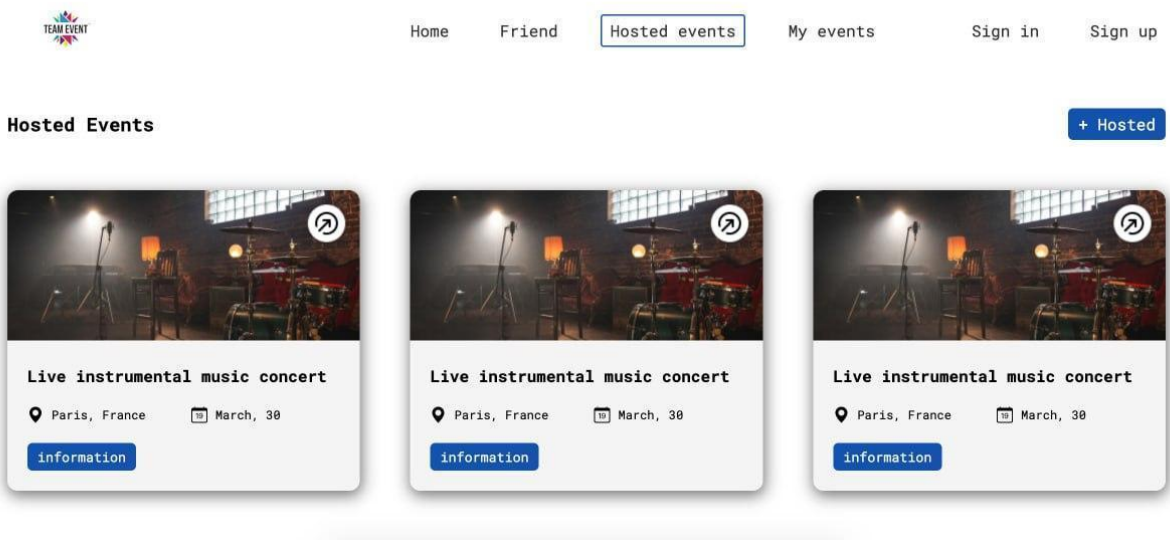


Рисунок 2.5.5 - Сторінка з опублікованими мною подіями

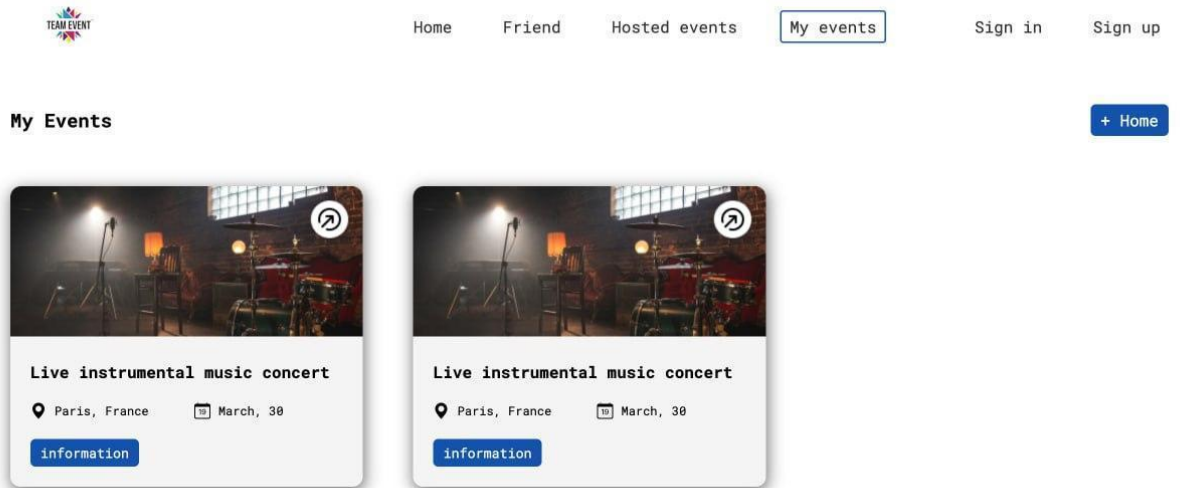


Рисунок 2.5.6 - Сторінка з івентами, на які записався користувач

Add event

Upload photo
Вибрати файл Файл не вибрано

Title
Live instrumental music concert

Location
Paris, France

Date
ДД.ММ.РРРР

Description
message

Рисунок 2.5.7 - Сторінка додавання події

Тут потрібно вказати назву, дату, локацію івенту.

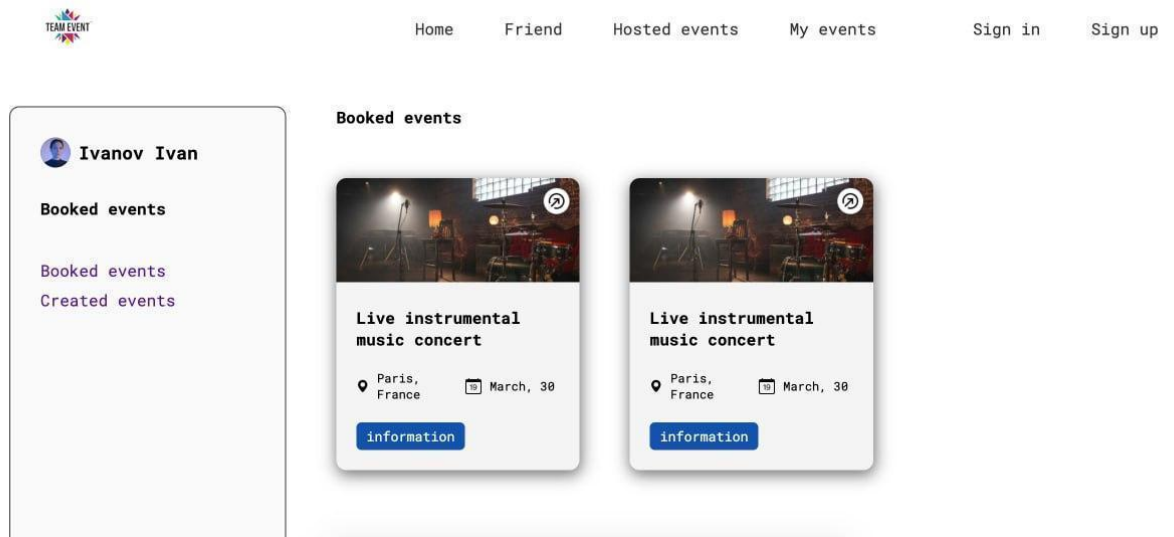


Рисунок 2.5.8 - Сторінка друга, на якій можна переглядати створені та заброньовані ним події

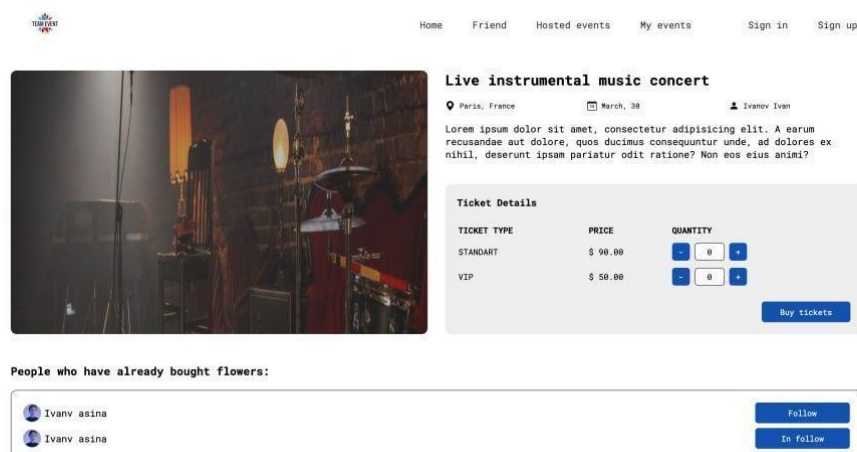


Рисунок 2.5.1 - Сторінка вибраної події

Тут вказані місце, локація і час івенту. Є можливість обрати один або декілька квитків категорії standart або vip.

РОЗДІЛ 3. ПРОГРАМИ, ЗА ДОПОМОГОЮ ЯКИХ СТВОРЮВАВСЯ ВЕБ - САЙТ

3.1. HTML, CSS

HTML (Hypertext Markup Language) є мовою, призначеною для опису структури документів у веб-середовищі. Вона надає можливість форматувати звичайний текст шляхом використання тегів, які вбудовані в розділи документа і вказують браузеру, як правильно відображати інформацію на екрані. HTML включає близько 140 тегів, які дозволяють встановлювати різноманітні елементи, такі як абзаци, заголовки, списки та посилання на інші сторінки.

HTML є офіційним веб-стандартом через свою швидку популярність і широке застосування. Ідея гіпертекстової розмітки HTML була запропонована Тімом Бернерсом-Лі і полягає в тому, що користувач може переглядати документи у зручному для нього порядку. Веб-сайт зазвичай складається з кількох HTML-сторінок, які можуть включати домашню сторінку, сторінку з описом та сторінки контактів [15].

Кожна сторінка HTML складається з набору елементів, які структурують вміст за допомогою розділів, абзаців, заголовків та інших блоків вмісту. Гіпертекстові посилання дозволяють зв'язувати різні сторінки тексту, створюючи спеціальний механізм навігації. HTML також надає засоби для визначення різних рівнів заголовків, виділення тексту шрифтом, групування об'єктів та багато інших можливостей.

Розвиток мови HTML був спонуканий вибором її як основи для гіпертекстової бази даних. Вона дозволяє створювати документи з поліграфічним рівнем оформлення, включаючи ілюстрації, аудіо- та відео фрагменти. HTML можна створювати в будь-якому текстовому редакторі на різних платформах та операційних системах.

Переваги HTML [16]:

- Вживана мова з великою кількістю ресурсів та великою спільнотою.
- Запускається в кожному веб-браузері.
- З відкритим кодом і безкоштовна.

- Послідовна розмітка.
- Легко інтегрується з серверними мовами, такими як PHP та Node.js.

Хоча HTML є мовою, яка дозволяє структурувати веб-сторінки та додавати текстовий вміст, вона сама по собі недостатня для створення професійних веб-сайтів, які повністю відповідають на взаємодію з користувачем. Для досягнення багатофункціонального користувацького досвіду та реалізації розширених функцій необхідно використовувати разом з HTML дві інші мови інтерфейсу - CSS та JavaScript.

CSS (Cascading Style Sheets) відповідає за стильове оформлення веб-сторінок, такі як фон, кольори, макети, інтервали та анімація. Це мова стилів, яка використовується для опису вигляду документів, що розмічені мовами розмітки даних, зокрема HTML, XHTML та XML. CSS є невід'ємною частиною світової павутини разом з HTML та JavaScript. Використання CSS дозволяє визначити візуальну презентацію сторінок, а також забезпечує можливість розділення змісту сторінки від її вигляду, що поліпшує сприйняття та доступність контенту, надає гнучкість та контроль за відображенням контенту в різних умовах.

JavaScript використовується для додавання динамічних функцій до веб-сторінок, таких як повзунки, спливаючі вікна та фотогалереї. Ця мова програмування дозволяє забезпечити взаємодію користувача зі сторінкою та реагувати на його дії. JavaScript використовується для реалізації різноманітних функцій, які надають динаміку та інтерактивність веб-сайту.

Разом HTML, CSS та JavaScript утворюють потужний набір інструментів для створення професійних веб-сайтів з розширеними функціями та багатофункціональним користувацьким досвідом.

CSS також дозволяє адаптувати контент до різних умов відображення (на екрані монітора, мобільного пристрою (КПК), у роздрукованому вигляді, на екрані телевізора, пристроях з підтримкою шрифту Брайля або голосових браузерів та ін.).

Один і той самий HTML або XML документ може бути відображений по-різному залежно від використаного CSS. Стили для відображення сторінки можуть бути [16]:

1. Стили автора (інформація надана автором сторінки):

- а) зовнішні таблиці стилів (англ. stylesheet), найчастіше окремий файл;
- б) внутрішні таблиці стилів, включені як частина документу або блоку
- в) стилі для окремого елемента

2. Стили користувача:

- а) локальний .css-файл, вказаний користувачем для використання на сторінках і вказаний в налаштуваннях браузера (наприклад Opera).

3. Стили переглядача (браузера)

- а) стандартний стиль переглядача, наприклад стандартні стилі для елементів, визначені браузером, використовуються коли немає інформації про стиль елемента або вона неповна.

Стандарт CSS визначає логіку та порядок застосування стилів до елементів на веб-сторінках. Цей стандарт використовує принцип каскадності, де стилі вказуються тільки для змінених або конкретизованих елементів, використовуючи загальні стилі як основу. CSS дозволяє розділити інформацію про стилі від самого контенту, забезпечуючи більшу структурованість і ефективність.

Одним з переваг використання CSS є можливість відображення одного документа у різних стилях. За допомогою CSS можна створити різні дизайни для різних пристроїв, враховуючи їх особливості, наприклад, змінений розмір шрифту для користувачів з послабленим зором або адаптивний дизайн для мобільних пристроїв. Це дозволяє зменшити обсяг інформації, яку потрібно передавати і завантажувати, сприяє швидкості завантаження сторінок та зменшенню навантаження на сервер та мережу передачі даних.

CSS також надає можливість легко змінювати дизайн сторінок без необхідності вносити зміни в кожен окрему сторінку. Всі стилі можуть бути зібрані в один CSS-файл, що спрощує процес зміни дизайну та підтримки веб-сайту.

Крім того, CSS надає додаткові можливості для оформлення сторінок, такі як стале відображення елементів при прокручуванні сторінки або зміна стилів посилань. Цей стандарт дозволяє реалізувати складні та пропрацьовані техніки дизайну, що сприяє створенню привабливих та функціональних веб-інтерфейсів.

Отже, використання CSS забезпечує ефективну організацію стилів на веб-сторінках, дозволяючи відокремити їх від контенту, прискорити завантаження сторінок та спростити процес зміни дизайну. Крім того, CSS надає додаткові можливості для створення привабливих та функціональних веб-інтерфейсів.

CSS також може бути використаний для визначення того, як повинні виглядати веб-сторінки при перегляді в інших засобах масової інформації, окрім веб-браузера.

Наприклад, ви можете створити таблицю стилів друку, яка визначатиме спосіб друку веб-сторінки. Оскільки елементи веб-сторінки, такі як кнопки навігації або веб-форми, не матимуть цілей на друкованій сторінці, Таблицю стилів друку можна використовувати для “вимкнення” цих областей під час друку сторінки.

Хоча насправді не поширена практика на багатьох веб-сайтах, можливість створення таблиць стилів для друку є потужною та привабливою (на нашому досвіді – більшість веб-спеціалістів не роблять цього просто тому, що обсяг бюджету сайту не вимагає проведення цієї додаткової роботи).

CSS – це один з найпотужніших інструментів, який може навчитися веб-дизайнер, оскільки за допомогою нього ви можете впливати на весь зовнішній вигляд веб-сайту.

Добре написані таблиці стилів можуть швидко оновлюватися і дозволяти сайтам змінювати те, що має візуальне значення на екрані, що, в свою чергу, показує цінність та фокус для відвідувачів, без необхідності вносити зміни в основну розмітку HTML.

Основний виклик CSS полягає в тому, що вчитися потрібно зовсім небагато – і, коли браузері змінюються щодня, те, що сьогодні працює добре,

завтра може не мати сенсу, оскільки нові стилі підтримуються, а інші відпадають або потрапляють у немилість з тієї чи іншої причини.

CSS надає повноваження веб-дизайнеру, щоб можна було вносити великі зміни у веб-макет усіх сторінок на одному веб-сайті, використовуючи лише один файл. Це допомагає в розробці легкого та креативного веб-сайту з високою чуйністю і що вражає аудиторію при їх відображенні. Тому це невід'ємна частина веб-сайтів сьогодні, яку не слід оминати.

Зона доступності дуже обширна і використовує CSS повною мірою. Крім вищезгаданих фактів, CSS може бути корисним для Доступності багатьма способами.

Пробіл, вирівнювання та позиціонування: означає контроль над CSS та його вищою версією надзвичайний над візуальними місцями розташування, такими як поля, поплавці, відступ тексту. Це збільшує кількість зображень і корисно для користувачів із слабким зором.

Ми зіткнулися з деякою важливою перевагою наявності CSS в розробці нашого веб-сайту. Він має широку зручність використання та використовує випадки розвитку та проектування, а також як впливає на інші бізнес-фактори, такі як SEO, цифровий маркетинг та пошукова система тощо.

Також одним із найважливіших моментів, що розглядаються на світовому рівні, є доступність, яку пропонує CSS її користувачів. Виживання найбільш придатних - це не лише закон природи, але й повністю поглинуте технологією.

3.2. JavaScript

JavaScript (JS) є динамічною мовою програмування, яка базується на стандарті ECMAScript. Вона використовується переважно для розробки сценаріїв на веб-сторінках, що дозволяє створювати інтерактивні веб-інтерфейси, керувати браузером та асинхронно обмінюватися даними з сервером. JavaScript є прототипною мовою програмування з об'єктно-орієнтованим підходом, а також частково підтримує імперативну та функціональну парадигми.

Однією з головних областей застосування JavaScript є написання сценаріїв для веб-сторінок, які надають їм інтерактивність та динаміку. Вона також використовується для розробки односторінкових та прогресивних веб-застосунків, серверного програмування (зокрема з використанням платформи Node.js), створення стаціонарних та мобільних додатків, а також в інших областях, як-от в прикладних програмах чи внутрішньо в PDF-документах.

Варто відзначити, що мова JavaScript відрізняється від мови Java, хоча вони мають деякі спільні риси в стандартних бібліотеках та правилах іменування.

JavaScript є популярною мовою програмування, що спричинило розвиток багатьох практик її використання, таких як тестування та налагодження. Також були розроблені різноманітні бібліотеки та фреймворки, що розширили можливості JavaScript і дозволили використовувати її за межами веб-браузерів.

JavaScript має низку об'єктно-орієнтованих властивостей, але використовує концепцію прототипів для реалізації об'єктів, що відрізняє її від традиційних об'єктно-орієнтованих мов програмування.

JavaScript володіє деякими характеристиками функціональних мов програмування, які надають їй додаткову гнучкість. Ці характеристики включають функції як об'єкти першого класу, об'єкти, які можна розглядати як списки, можливість каррінгу, анонімні функції та замикання (closures). Однак, порівняно з мовою C, JavaScript має кілька суттєвих відмінностей, а саме:

1. Об'єкти з можливістю інтроспекції і динамічної зміни типу через механізм прототипів.
2. Функції розглядаються як об'єкти першого класу, що дозволяє їх передавати як аргументи, повертати їх як результати і зберігати в змінних.
3. Мова має механізм обробки винятків, який дозволяє керувати винятками і виконувати необхідні дії при їх виникненні.
4. Автоматичне приведення типів, що означає, що JavaScript може автоматично змінювати типи даних під час виконання операторів.

5. Автоматичне збирання сміття, що відповідає за автоматичне визначення і звільнення невикористаних об'єктів для ефективного використання пам'яті.

6. Підтримка анонімних та стрілочних функцій, які надають зручний синтаксис для створення функцій без необхідності надання їм імен.

JavaScript застосовується переважно у веб-додатках на стороні клієнта, що дозволяє йому працювати на будь-якій операційній системі і забезпечує кросплатформеність веб-інтерфейсів. Мова знайшла широке застосування в наступних областях:

1. AJAX скрипти використовуються для асинхронного обміну даними між браузером користувача та серверними ресурсами.

2. Comet - це підхід до роботи веб-додатків, при якому сервер передає дані браузеру під час HTTP-з'єднання без додаткових запитів.

3. JavaScript використовується у кодї деяких браузерних операційних систем, що складається переважно зі скриптів.

4. Застосування JavaScript зустрічається в програмах, що працюють у закладках браузера.

5. Браузерні скрипти - це програмні модулі, які пишуться на JavaScript і дозволяють виконувати різні дії, такі як автозаповнення форм, зміна формату сторінок, приховування вмісту і додавання інтерактивних елементів.

6. Серверні додатки - JavaScript використовується для виконання фрагментів коду на стороні сервера, особливо в поєднанні з Java 6.

7. Мобільні додатки - JavaScript може бути корисним при розробці мобільних додатків.

8. Віджети - JavaScript використовується для створення різноманітних міні-програм, які використовуються у робочих просторах і забезпечують зручність використання.

9. JavaScript використовується для створення окремих програм, включаючи невеликі ігри, у прикладному програмному забезпеченні.

3.3. MySQL і PHP

MySQL — вільна система керування реляційними базами даних.

Спочатку система створювалася для обмеженого використання. Сьогодні вона сумісна з такими платформами як Microsoft Windows, Linux, macOS та ін.

Простота. Можна змінити вихідний код. Це ви можете зробити самостійно.

Продуктивність. Система підтримує багато моделей кластерних серверів.

Безпека. Система доступу до облікових записів дозволяє гарантувати збереження баз даних та високий клас їх безпеки. Доступне шифрування пароля та перевірка на основі хоста.

Без баз даних важко зробити web-сайт. Найбільш зручно в базі даних зберігати контент сайту, який змінюється, товари електронного магазину, новини і т.п

Базова структура системи «клієнт-сервер» дуже проста. Клієнт підключається до сервера через мережу. Він робить запит через інтерфейс користувача (GUI). Якщо серверу зрозумілі інструкції, він видає інформацію.

У середовищі MySQL відбуваються такі процеси [18]:

- створюється база даних MYSQL, визначається відношення таблиці;
- клієнти роблять запити, використовуючи команди SQL;
- сервер відповідає запитаній інформації, яка надсилається клієнту.

База MYSQL – це реляційна основа. Так називаються бази, організовані в виді пов'язаних між собою таблиць. Ви можете змінити відкритий вихідний код. Ви можете самостійно встановити програму.

Якщо вивчити вільний код, то можна налаштувати його під свої потреби

ВИСНОВОК

Таким чином, у результаті виконання кваліфікаційної роботи бакалавра розроблено веб – сервіс для перегляду культурних заходів міста:

- досліджено вплив світових подій на кардинальні зміни в галузі культурних заходів;
- зроблено аналіз інструментальних засобів для створення веб – сайтів;
- спроектовано та розроблено веб – сайт для перегляду культурних заходів міста.

Наукові дослідження виявили, що пандемія COVID-19 суттєво вплинула на світові культурні заходи. Завдяки обмеженням, введеним для забезпечення громадського здоров'я, було скасовано або перенесено багато культурних подій, таких як концерти, виставки, фестивалі, театральні вистави тощо. Великі світові фестивалі та змагання були відмінені або проведені в онлайн-форматі.

У зв'язку з цим, віртуальні та віддалені культурні події стали популярними. Багато організаторів та художників швидко адаптувалися до нових умов, проводячи концерти, виставки, лекції та інші заходи в онлайн-режимі. Це дозволило зберегти зв'язок з аудиторією та надати доступ до культурних подій, незважаючи на фізичну відстань.

Важливо відзначити, що пандемія також вплинула на соціальні та економічні аспекти культурних заходів. Багато культурних працівників, таких як музиканти, актори, художники та інші, стали стикатися з фінансовими труднощами через втрату можливостей виступати та отримувати дохід.

По цій причині з'являється потреба у веб - сервісах, які зможуть своєчасно надавати корисну інформацію про культурні заходи користувачам. Створення веб - сервісу пошуку культурних заходів дає змогу користувачам швидко та без зайвих зусиль знайти потрібний їм захід. Даний сервіс – це вихід з даної ситуації. На сторінках веб–сервісу була зібрана інформація про різні громадські події, умови їх участі, час початку і їх тривалості, дату і місце проведення, і безліч інших корисних даних.

Для проектування та розробки системи кваліфікаційної роботи був застосований стек технологій на основі PHP, JavaScript, HTML, CSS, MAMP, MySQL.

У даній роботі було використано теоретичні, системні та функціональні методи дослідження. На основі вищеперерахованих методів розроблена зручна платформа, яка певною мірою вирішує проблеми пошуку культурних заходів міста.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Етапи створення веб-ресурсів. URL: [http://edufuture.biz/index.php?title=Етапистворення веб-ресурсів](http://edufuture.biz/index.php?title=Етапистворення_веб-ресурсів). (дата звернення 1.05.2021).
2. HTML 5.URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/HTML5>.(дата звернення 20.04.2021).
3. JavaScript. URL: <https://learn.javascript.ru/> (дата звернення 01.05.2021).
4. JavaScript. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/javascript>.(дата звернення 20.05.2021).
5. Використання веб-ресурсів. URL: <http://galanet.at.ua/publ/1-1-0-23>(дата звернення 1.05.2021).
6. WhatIsAn E-CommerceWebsite&HowToBuildOne (2021) <https://cyberchimps.com/blog/e-commerce-websites/>(дата звернення 4.06.2021).
7. Давимука, О., Дєнков, Д., Каракуц, А., & Щєдрїн, Ю. (2020). Наслідки епідемії Covid-19 та карантинних заходів для провідних секторів економіки України. Дослідження за результатами глибинних інтерв'ю з власниками та топ-менеджерами українських компаній. Konrad-Adenauer-Stiftung e.V. О. А. Мірошниченко.
8. Culture in times of Covid-19 or how we discovered we cannot live without culture and creativity. Impressions and lessons learnt from Covid-19. <https://www.coe.int/en/web/cdcpp-committee/-/culture-in-times-of-covid-19-or-how-we-discovered-we-cannot-live-without-culture-and-creativity-impressions-and-lessons-learnt-from-covid-19> (дата звернення 4.06.2023).
9. <https://science.lpnu.ua/sites/default/files/journal-paper/2019/apr/16158/harmatij.pdf> (дата звернення 4.06.2023)
10. <https://cedos.org.ua/researches/kultura-v-umovah-pandemiyi-analiz-problem-i-naslidkiv/>
11. <https://niss.gov.ua/sites/default/files/2021-01/rozvytok-kulturnoi-sfery.pdf>(дата звернення 4.06.2023)

12. <https://creativeeurope.in.ua/posts/docudays-online>(дата звернення 4.06.2023)
13. <https://kontramarka.ua/ru/online> (дата звернення 4.06.2023)
14. https://osvita.diia.gov.ua/uploads/0/2625-doslidzenna_2021_ukr.pdf (дата звернення 4.06.2023)
15. <https://sites.google.com/site/vivcaemowebdizajndistancijno/html/lekcja-3-osnovni-ponatta-movi-html-ta-struktura-dokumentiv> (дата звернення 4.06.2023)
16. <http://web-source.unicheck.com/110503006?at=1aeb9cb7e04242f99918ea2c4b21e647&au=3392f57d4ddb4664a772322b9e8ab0b3> (дата звернення 4.06.2023)
17. <https://studopedya.ru/1-91792.html> (дата звернення 4.06.2023)
18. <https://ua-referat.com/uploaded/porivnyannya-mysql-ta-neo-4-j-na-shvidkiste-vikonannya-zapitiv/index1.html> (дата звернення 4.06.2023)

Додатки ЛІСТИНГ КОДУ

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">

<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Document</title>
<link rel="stylesheet" href="<?php echo e(asset('css/index.css')); ?>">
</head>

<body>
<header>
<div class="container wrapper-header">
<div class="header__logo">

</div>
<div class="header__item">
<div class="header__menu">
<span><a class="active" href="<?php echo e(route('home'));
?>">Home</a></span>
<span><a href="<?php echo e(route('friends.index')); ?>">Friend</a></span>
<span><a href="<?php echo e(route('events.hosted')); ?>">Hosted
events</a></span>
<span><a href="<?php echo e(route('events.my')); ?>">My events</a></span>
</div>
<div class="header__auth">
<span><a href="<?php echo e(route('account.login')); ?>">Sign in</a></span>

```

```

        <span><a href="<?php echo e(route('account.register')); ?>">Sign
up</a></span>
    </div>
</div>
</div>
</header>
<div class="container block-friend">
    <div class="search">
        <h4>Search friends</h4>
        <div class="wrap-search">
            <?php $__currentLoopData = $users; $__env-
>addLoop($__currentLoopData); foreach($__currentLoopData as $user): $__env-
>incrementLoopIndices(); $loop = $__env->getLastLoop(); ?>
            <form class="search__block-friend" action="<?php echo
e(route('friends.follow',$user->id)); ?>" method="POST">
                <?php echo csrf_field(); ?>
                
                <span><?php echo e($user->fullName()); ?></span>
                <button>Follow</button>
            </form>
            <?php endforeach; $__env->popLoop(); $loop = $__env->getLastLoop(); ?>
        </div>
    </div>
    <div class="my-friend">
        <h4>My friends</h4>
        <?php if(!$friends->isEmpty()): ?>
        <table>
            <tr>
                <td>Photo</td>
                <td>Name</td>
                <td>Subscriptions</td>

```

```

</tr>
<?php $__currentLoopData = $friends; $__env-
>addLoop($__currentLoopData); foreach($__currentLoopData as $friend): $__env-
>incrementLoopIndices(); $loop = $__env->getLastLoop(); ?>
<tr>
<td>

</td>
<td>
<?php echo e($friend->fullName()); ?>

</td>
<td>
<a href="<?php echo e(route('friends.member',$friend->id)); ?>">
<button>View subscriptions</button>
</a>
</td>
</tr>
<?php endforeach; $__env->popLoop(); $loop = $__env->getLastLoop(); ?>
</table>
<?php else: ?>
<p>You have no friends</p>
<?php endif; ?>
</div>
<?php if(session('message')): ?>
<div class="alert alert-success">
<?php echo e(session('message')); ?>

</div>
<?php endif; ?>
</div>

```

```

</body>

</html>
<?php /PATH
E:\WORK\PHPProjects\AVEvents\resources\views/friends/index.blade.php
ENDPATH/ ?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
<meta charset="UTF-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
<title>Document</title>
<link rel="stylesheet" href="<?php echo e(asset('css/index.css')); ?>">
</head>
<body>
<header>
<div class="container wrapper-header">
<div class="header__logo">

</div>
<div class="header__item">
<div class="header__menu">
<span><a class="active" href="<?php echo e(route('home'));
?>">Home</a></span>
<span><a href="<?php echo e(route('friends.index')); ?>">Friend</a></span>
<span><a href="<?php echo e(route('events.hosted')); ?>">Hosted
events</a></span>
<span><a href="<?php echo e(route('events.my')); ?>">My events</a></span>
</div>
<div class="header__auth">

```

```

    <span><a href="<?php echo e(route('account.login')); ?>">Sign in</a></span>
    <span><a href="<?php echo e(route('account.register')); ?>">Sign
up</a></span>
</div>
</div>
</div>
</header>
<div class="container wrapper-form">
<form action="<?php echo e(route('account.login.post')); ?>"
method="POST">
<?php echo csrf_field(); ?>
<h2>Sign in</h2>
<input type="email" name="email" placeholder="Email" value="<?php echo
e(old('email')); ?>" required>
<?php if($errors->has('email')): ?>
<div class="error"><?php echo e($errors->first('email')); ?></div>
<?php endif; ?>
<input type="password" name="password" placeholder="Password"
value="<?php echo e(old('password')); ?>" required>
<?php if($errors->has('password')): ?>
<div class="error"><?php echo e($errors->first('password')); ?></div>
<?php endif; ?>
<button>Sign up</button>
<p class="info-text">If you do not have an account - <a href="<?php echo
e(route('account.register')); ?>">register.</a></p>
</form>
</div>
</body>
</html>

```

<?php /PATH

E:\WORK\PHPProjects\AVEvents\resources\views/account/login.blade.php

ENDPATH/ ?>