

Можна зробити висновок, що для запобігання фальсифікації голосування коефіцієнти p_k мають бути заданими до самого голосування.

В подальшому дослідженні планується аналітично отримати співвідношення коефіцієнтів p_k , що для даного вектору V дозволяли би моделювати переможця. Починаючи з $k = 3$, в подальшому отримані співвідношення будуть поширені на випадок довільного натурального k . Також засобами комп'ютерно-математичного моделювання буде визначена залежність окремими конфігураціями упорядкування кандидатів та відповідними компонентами вектору V , з метою формування рекомендацій до вибору коефіцієнтів p_k .

Література

1. Волошин О. Ф., Машенко С. О. Моделі та методи прийняття рішень. К.: Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2010. 336 с.
2. Emerson P. The original Borda count and partial voting. *Social Choice and Welfare*. 2013. Volume 40, issue 2. Pages 353–358.
3. Fraenkel J., Grofman B. The Borda Count and its real-world alternatives: Comparing scoring rules in Nauru and Slovenia. *Australian Journal of Political Science*. 2014. Volume 49, issue 2. Pages 186–205.

УДК 519.683:004.02:004.9

ПРОГРАМНА РЕАЛІЗАЦІЯ ЕФЕКТИВНОГО АЛГОРИТМУ ГРИ У «БАЛДУ»

О. В. Мазурук

«Балда» – це лінгвістична гра, в якій необхідно скласти слова за допомогою літер, що додаються певним чином на квадратне ігрове поле. Найчастіше правила є такими, що слова складаються за допомогою переходів від букви до букви під прямим кутом. В мережі можна знайти декілька підходів до програмної реалізації гри «Балда» [1, 2]. Очевидно, що великою мірою ефективність програми залежить від словника (його обсягу, схеми організації – спосіб зберігання словника у пам'яті комп'ютера тощо).

Ефективність роботи програми буде залежати від оптимально обраної структури даних для опису словника. При завантаженні кожне слово записується в структуру у вигляді дерева (рис. 1), де кожен вузол цього дерева означає конкретну букву і посилається не більш ніж на 26 піддерев (обраний латинський алфавіт). Нижче описаний код class Node – вузол дерева (мова програмування Java).

```
class Node {
    Node[] subsidiaryNodes;
    boolean isEnd;
    public Node() {
        this.subsidiaryNodes = new Node[26];
    }
}
```

тут subsidiaryNodes – масив для зберігання дочірніх вузлів, isEnd – булева змінна, яка перевіряє, чи є поточний вузол – листом.

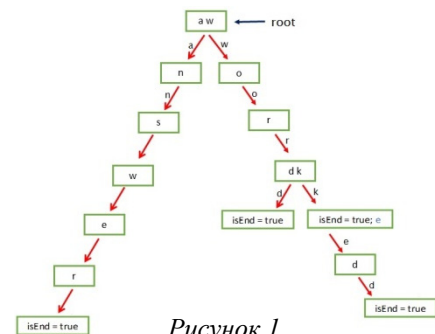


Рисунок 1

Далі реалізований – саме дерево.

```
public class Tree {
    private Node root;
    public Tree() {
        root = new Node();
        return;
    }
    public void insert(String word) {
        word = word.toLowerCase();
        Node node = root;
        for(int i=0; i<word.length(); i++){
            char c = word.charAt(i);
            int indexInSubsidiaryNodes = c-'a';
            if(node.subsidiaryNodes[indexInSubsidiaryNodes]==null){
                Node temp = new Node();
                node.subsidiaryNodes[indexInSubsidiaryNodes]=temp;
                node = temp;
            }else{
                node=node.subsidiaryNodes[indexInSubsidiaryNodes];
            }
        }
        node.isEnd=true;
    }
    public boolean search(String word) {
        word = word.toLowerCase();
        Node p = searchNode(word);
        if(p==null){
            return false;
        }else{
            if(p.isEnd)
                return true;
        }
        return false;
    }
    private boolean startsWith(String prefix) {
        Node node = searchNode(prefix);
        if(node==null){
            return false;
        }else{
            return true;
        }
    }
    private Node searchNode(String s){
        Node node = root;
        for(int i=0; i<s.length(); i++){
            char c= s.charAt(i);
            int index = c-'a';
            if(node.subsidiaryNodes[index] != null){
                node = node.subsidiaryNodes[index];
            }else{
                return null;
            }
        }
        if(node==root)
            return null;
        return node;
    }
}
```

Дамо деякі пояснення для спрощення розуміння коду. пояснення для спрощення розуміння коду.

- функція insert (word): параметр *word* – слово, яке необхідно додати;

- функція search (word): параметр *word* – слово, яке перевіряємо на наявність в дереві;
 - функція startsWith (prefix): параметр *prefix* – пошук слова, що починається з заданого префікса;
 - функція searchNode (s): параметр *s* – слово для пошуку.
- Автором досліджена ефективність наведеної програмної реалізації.

Література

1. Алгоритм быстрого поиска слов в игре балда. URL : <https://habr.com/ru/post/207734/>
Заголовок з екрану.
2. Алгоритм и тактика поиска слов в игре Балда. URL : <https://habr.com/ru/post/211618/>
Заголовок з екрану.

Підсекція інформаційних систем управління

УДК 316.472.4:17.022.1:378(043.2)

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ В ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ ІМІДЖУ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ В УКРАЇНІ

О. М. Анісімова, В. Ю. Василенко

Актуальність роботи. Популярність соціальних мереж в сучасному інформаційному суспільстві не викликає сумнівів. За даними аналітичного агентства Statista, в 2018 році кількість користувачів технологій соціальних мереж досягла позначки 3,196 млрд людей, при чому вікова група більшості входить в межу від 16 до 24 років [1]. Тобто можна припустити, що переважна кількість користувачів є школярами та випускниками освітніх закладів, які є потенційними абітурієнтами і складають вагому частину цільової аудиторії закладу вищої освіти (ЗВО).

У зв'язку з цим формування та супровід якісної інформаційної політики з використанням інформаційних ресурсів сучасних соціальних мереж з метою створення позитивного образу в очах абітурієнтів, встановлення і підтримки партнерських відносин з аналогічними освітніми і науковими закладами виходить на перший план.

Питанням використання окремих аспектів інформаційних ресурсів соціальних мереж при формуванні позитивного образу закладу вищої освіти займалось велике коло зарубіжних та вітчизняних вчених. Проте слід зауважити, що досліджень, які в повній мірі розкривають та комплексно характеризують специфіку використання соціальних мереж при формуванні іміджу ЗВО немає, що і визначило мету даного дослідження.

Мета – визначення особливостей використання технологій соціальних мереж в процесі формуванні іміджу закладу вищої освіти.

Виклад основного матеріалу. Імідж в епоху сучасної інформаційної доби представляє комунікативну одиницю, за допомогою якої можна працювати з масовою свідомістю [2].

Якщо проводити аналогію з процесом формування іміджу закладу вищої освіти, то в даному випадку відбувається керування свідомістю певної цільової аудиторії, до якої можна віднести абітурієнтів та їхніх батьків, заклади-партнери, конкурентів, роботодавців, державу.

Одним з сучасних інструментів, який надає можливість встановлювати комунікаційні зв'язки, працювати зі свідомістю аудиторії, на ряду з іншими соціально-комунікаційними технологіями, є соціальні мережі.