

Logistyka informacji – najcenniejsza w XXI wieku

Information logistics – the most valuable commodity of the 21st century

Piotr Kardasz¹, Marcin Skocz², Ewa Kardasz³, Piotr Jednaszewski⁴

ABSTRACT: The first part of the article describes a new field of science, which is information logistics, and its expected role in the future. The overflow of information and the tools that create it are characterized: algorithms, bots, clickbaits, trolling and social media. Subsequently, the increasing importance of critical thinking in modern times was pointed out. The second part of the article describes the role of information logistics in an enterprise. The attention was paid to: the importance of systemic management of information flow in business, the conditions of an appropriate information flow in the enterprise, and the loss of information in the communication process. The third part of the article highlights the importance of information logistics in e-commerce companies. It also provides tips on how to take care of information logistics in e-commerce companies and characterizes the benefits of using information logistics in this type of enterprises.

STRESZCZENIE: W pierwszej części artykułu opisano nową dziedzinę nauki, jaką jest logistyka informacji, oraz jej przewidywaną rolę w przyszłości. Scharakteryzowano w niej nadmiar informacji i narzędzia, które go tworzą: algorytmy, boty, clickbait, trolling i social media. Następnie wskazano wzrastające współcześnie znaczenie krytycznego myślenia. W drugiej części artykułu opisano rolę logistyki informacyjnej w przedsiębiorstwie. Zwrócono uwagę na znaczenie systemowego zarządzania przepływem informacji w biznesie, warunki prawidłowego przepływu informacji w przedsiębiorstwie oraz utratę informacji w procesie komunikacji. W trzeciej części artykułu podkreślono znaczenie logistyki informacji w firmach e-commerce. Zawiera ona również wskazówki, jak zadbać o logistykę informacji w firmach e-commerce, oraz charakteryzuje korzyści płynące z zastosowania logistyki informacji w tego typu przedsiębiorstwach.

KEYWORDS: information, logistics, internet, e-commerce

SŁOWA KLUCZOWE : informacja, logistyka, internet, e-commerce

Treść roszczenia o usunięcie skutków naruszenia dóbr osobistych w internecie

The content of the claim for the elimination of the consequences of infringement of personal rights on the Internet

Mirosław Dela¹, Piotr Kardasz²

ABSTRACT: The feeling of being anonymous prevalent among Internet users is why personal rights are being infringed very often and with much ease. The outreach of the information published on the Internet brings about far-reaching negative consequences for the injured party, and the elimination of these consequences is extremely difficult and requires the infringing party to submit an appropriate statement, with a big enough outreach so as to effectively reach those recipients who have previously read the content of the defamatory and unlawful entry. The content and the form of such statement are determined by the court in the sentencing part of the judgment. However, before this happens, the claimant must take certain initiative while bringing an action and submit a draft of the statement s/he proposes, together with the manner of its publication. The author of this paper provides guidance on the requirements for publishing such a statement, suggesting what issues should be treated with particular attention during the preparation of the complaint. At the same time, the author does not impose any ready-made solutions, and rather refers to the knowledge in the realm of IT and computer graphics. On the other hand, the author points out to general trends in case law and touches upon the issue of the enforcement of the publication order.

STRESZCZENIE: Poczucie anonimowości użytkowników internetu sprawia, że bardzo często i z wielką łatwością dochodzi do naruszenia dóbr osobistych. Szeroki zasięg informacji publikowanych w internecie niesie dla pokrzywdzonego daleko idące negatywne skutki, których usunięcie jest wyjątkowo trudne i wymaga złożenia przez naruszydźcę stosownego oświadczenia, wyeksponowanego na tyle dobrze, by skutecznie dotarło do tego kręgu osób, które zapoznały się uprzednio z treścią oszczerczego i bezprawnego wpisu. Treść i formę tego oświadczenia określa sąd w sentencji wyroku. Zanim to jednak nastąpi, powód musi wykazać się inicjatywą i na etapie składania pozwu wskazać proponowany przez siebie tekst oświadczenia i sposób jego publikacji. Autor niniejszego artykułu udziela wskazówek co do wymogów dotyczących publikacji takiego oświadczenia, sugerując przy tym, na jakie istotne kwestie należy zwrócić szczególną uwagę, sporządzając pozew. Jednocześnie nie narzuca gotowych rozwiązań, odsyłając raczej do wiedzy z zakresu grafiki komputerowej i informatyki. Zwraca za to uwagę na ogólne tendencje panujące w orzecznictwie. Nie pomija również problematyki egzekucji obowiązku publikacji.

KEYWORDS: personal rights, infringement, claim, apology, rectifying

SŁOWA KLUCZOWE: dobra osobiste, naruszenie, roszczenie, przeprosiny, sprostowanie

Analiza i implementacja algorytmów odnajdywania ścieżki do zastosowania w grach przeglądarkowych

Analysis and implementation of pathfinding algorithms for use in browser games

Beata Laszkiewicz¹, Tomasz Sobczak²

STRESZCZENIE: Celem tego artykułu jest przedstawienie, porównanie oraz implementacja algorytmów odnajdywania ścieżki do zastosowania w grach przeglądarkowych z wykorzystaniem ogólnodostępnych, darmowych technologii internetowych. Pokazano również możliwość wykorzystania najlepszego algorytmu w grze przeglądarkowej.

ABSTRACT: The goal of this article is to present, compare and implement path finding algorithms for use in browser games, using public, free internet technologies. The possibility of using the best algorithm in a browser game is also shown.

SŁOWA KLUCZOWE: gra przeglądarkowa, graf, algorytm Bellmana-Forda, algorytm Dijkstry, algorytm A-star

KEY WORDS: browser game, graph, Bellman-Ford algorithm, Dijkstra algorithm, A-star algorithm

Testowanie użyteczności oprogramowania do nauki języków klasycznych. Case study aplikacji mobilnej Speak Latin: Learn Latin Language Offline

Usability testing of software for learning classical languages. Case study of the mobile application Speak Latin: Learn Latin Language Offline

Jakub Zbądzki¹, Anna Rogowska-Wandowicz²

STRESZCZENIE: Celem artykułu jest przedstawienie znaczenia, jakie mają kategoria użyteczności i jej testowanie dla oprogramowania służącego do nauki języków klasycznych, a także wskazanie możliwych defektów, które mogą się pojawiać, i ich źródeł. Jako przykład posłużyła aplikacja mobilna *Speak Latin: Learn Latin Language Offline*. Testy użyteczności przeprowadzono na aplikacji w wersji 1.0.18, w brytyjskiej wersji językowej, na urządzeniu Huawei Mate 10 Lite z systemem Android w wersji 8.1.0. Oprogramowanie testowano pod kątem efektywności i satysfakcji z użytkowania. Zaobserwowano pojawianie się istotnych defektów w kluczowych obszarach aplikacji. Usterki dotyczą przede wszystkim: 1. nieprawidłowej wymowy wyrazów; 2. braku deklarowanego rozróżniania zapisu i wymowy; 3. schematu odtwarzania nagrań istotnie utrudniającego naukę; 4. niepoprawnych i niejednorodnych tłumaczeń lub ich braku; 5. nieczytelnych kategorii, w których występują dane słowa. Zauważono, że istotna część defektów wynika z zastosowania syntezatora i translatora mimo słabego rozwinięcia tych technologii w kontekście języków klasycznych. Aplikacja prawdopodobnie nie przeszła też testów użyteczności. Kontrola ze strony człowieka i weryfikacja jakości tego rodzaju oprogramowania okazują się niezbędne. Bez nich nie może ono spełniać wymagań przeciętnych odbiorców, które dotyczą efektywności i satysfakcji z użytkowania, nie jest też w stanie przynosić istotnych korzyści edukacyjnych.

ABSTRACT: The aim of this article is to present the importance of the usability category and its testing for software designed for learning classical languages, as well as to point out possible defects that may appear and their sources. The mobile application *Speak Latin: Learn Latin Language Offline* was used as an example. Usability testing was carried out on the app version 1.0.18, in the British English language version, on a Huawei Mate 10 Lite device with the Android system in version 8.1.0. The software was tested in terms of effectiveness and satisfaction of use. Significant defects have been observed in key areas of the application. The defects relate primarily to: 1. incorrect pronunciation of words; 2. lack of claimed differentiation between notation and pronunciation; 3. the playback pattern of recordings significantly impeding learning; 4. incorrect and inconsistent translations or lack thereof; 5. illegible categories in which words occur. It was noted that a significant proportion of the defects are due to the use of synthesizer and translator despite the poor development of these technologies in the context of classical languages. The application probably did not pass usability testing either. Human control and quality verification of this kind of software prove essential. Without them, it cannot meet the average user's requirements regarding the effectiveness and satisfaction of use, nor is it able to deliver significant educational benefits.

SŁOWA KLUCZOWE: nauka języka obcego, język łaciński, testy użyteczności, user experience, zapewnianie jakości

KEYWORDS: language learning, Latin language, usability testing, user experience, quality assurance

Wprowadzenie do modelowania w języku UML

Introduction to UML modeling

Konrad Szynalski¹, Dawid Różański²

STRESZCZENIE: UML, czyli Zunifikowany Język Modelowania, służy do zapisywania projektu systemu i może być również stosowany w celu graficznego opracowania lub tworzenia oprogramowania. Umożliwia on konstruowanie diagramów, które przedstawiają różne punkty widzenia systemu. W obecnych czasach UML stosuje się również w innych branżach, ponieważ przy jego pomocy można w komfortowy sposób analizować oraz modelować różne działania. Jedną z największych zalet tego języka jest fakt, że pozwala na jednokową interpretację wszystkich modeli przez osoby, które się nim zajmują. Co ważne, może być on zapisywany w formie graficznej przystępnej dla większości osób oraz w formie kodu ukierunkowanego na programistów.

ABSTRACT: UML or Unified Modeling language is used to save the system design and can also be used for graphic development or software development. It allows to create diagrams that present different points of view of the system.

Nowadays, UML is also used in other industries because it allows to conveniently analyze and model various activities. One of the greatest advantages of this language is the fact that it makes it possible to equally interpret all the models by the people who deal with it. Importantly, it can be saved in a graphical form that is accessible to most people and in the form of code that is aimed at programmers.

SŁOWA KLUCZOWE: UML, modelowanie, zunifikowany język modelowania

KEYWORDS: UML, modeling, unified modeling language