# СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Chaos Engineering: System Resiliency in Practice 1st Edition (Casey Rosenthal) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://balka-book.com/ua/razrabotka_programnogo_obespecheniya366/chaos_engineering_system_resiliency_in_practice_1st_edition-114661>

2. Explore It!: Reduce Risk and Increase Confidence with Exploratory Testing 1st Edition (Elisabeth Hendrickson) [Електронний ресурс]. – Режим доступу:<https://dokumen.pub/explore-it-reduce-risk-and-increase-confidence-with-exploratory-testing-9781937785024-1937785025.html>

3. Effective Software Testing: A Developer's Gui [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://kupichitay.com.ua/product/effective-software-testing-a-developers-guide/>

4. Системи управління якістю [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://book.sumy.ua/sistemi-upravlinnya-yakistyu/>

5. Testing Computer Software [Електронний ресурс]. – Режим доступу:<https://books.google.com.ua/books/about/Testing_Computer_Software.html?id=Q-hTDwAAQBAJ&redir_esc=y>

6. Testing Computer Software, 2nd Edition [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://kupichitay.com.ua/product/software-testing-ron-patton/>

7. Foundations of Software Testing: ISTQB Certification [Електронний ресурс]. – Режим доступу:<https://www.yakaboo.ua/ua/foundations-of-software-testing-istqbcertification.html?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjw2a6wBhCVARIsABPeH1tlhzMFSjt2VgvmlHuETWCFt2d0sHRdn0gTPbtykIAAF0HD6Qi43loaArtbEALw_wcB>

8. Fifty Quick Ideas to Improve Your Tests [Електронний ресурс]. – Режим доступу:<https://books.google.com.ua/books/about/Fifty_Quick_Ideas_to_Improve_Your_Tests.html?id=Re3FsgEACAAJ&redir_esc=y>

9. Selenium Framework Design in Keyword-Driven Testing: Automate Your Test Using Selenium and Appium [Електронний ресурс]. – Режим доступу:<https://dokumen.pub/selenium-framework-design-in-keyword-driven-testing-automate-your-test-using-selenium-and-appium-english-edition-9789389328202-9389328209.html>

10. Robot Framework Test Automation [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9781783283040_A24172264/preview-9781783283040_A24172264.pdf>

11. Лугова Т.А., Блажко О.А. Проектування комп’ютерних ігор для навчання : навчальний підручник / Т.А. Лугова, О.А. Блажко. – Одеса : ФОП «Побута». – 2018. – 212 с.  [https://www.researchgate.net/publication/357555895\_Proektuvanna\_komp'uternih\_igor\_dla\_navcanna\_navc\_pidrucnik\_u\_mezah\_proektu\_GameHub\_Designing\_computer\_games\_for\_learning](https://www.researchgate.net/publication/357555895_Proektuvanna_komp%27uternih_igor_dla_navcanna_navc_pidrucnik_u_mezah_proektu_GameHub_Designing_computer_games_for_learning)

12 Основи розробки комп’ютерних ігор: електронний навчальний посібник для підготовки студентів на першому (бакалаврському) рівні вищої освіти, галузі знань 12 «Інформаційні технології» / Укладач: В.Г. Шерстюк. – Херсон: видавництво ФОП Вишемирський В.С., 2018. – 210 с. <https://gamehub-cbhe.deusto.es/wp-content/uploads/2018/10/book_4_part_1.pdf>

**Книги**:

1. **Мартін Р. С.** Чистий код. Створення, аналіз і рефакторинг / Р. С. Мартін ; пер. з англ. О. Панич. — Київ : Наш формат, 2021. — 448 с.
2. **Ґамма Е., Гелм Р., Джонсон Р., Вліссідес Дж.** Патерни проєктування: елементи повторного використання об'єктно-орієнтованого програмного забезпечення / Е. Ґамма, Р. Гелм, Р. Джонсон, Дж. Вліссідес ; пер. з англ. І. Бондаренко. — Київ : Видавництво XYZ, 2020. — 395 с.
3. **Фаулер М.** Рефакторинг: поліпшення існуючого коду / М. Фаулер ; пер. з англ. А. Ковальчук. — Київ : Наш формат, 2022. — 480 с.
4. **Бек К.** Тестування, орієнтоване на розробку / К. Бек ; пер. з англ. І. Головач. — Київ : Видавництво IT Press, 2020. — 240 с.
5. **Ньюмен С.** Моноліт, мікросервіси та інші архітектурні стилі / С. Ньюмен ; пер. з англ. В. Левченко. — Київ : Видавництво XYZ, 2021. — 320 с.

**Статті та навчальні посібники**:

1. **Документація Git** [Електронний ресурс]. — Режим доступу:<https://git-scm.com/doc>
2. **Офіційні посібники Jenkins** [Електронний ресурс]. — Режим доступу: https://www.jenkins.io/doc/
3. **Статті з розробки програмного забезпечення на Medium** [Електронний ресурс]. — Режим доступу:<https://medium.com/>
4. **Статті з розробки програмного забезпечення на Dev.to** [Електронний ресурс]. — Режим доступу:<https://dev.to/>
5. Vatskel, V., Biloshchytskyi, A., Neftissov, A., Kuchanskyi, O., Andrashko, Y., Biloshchytska, S., Sachenko, I. Integrating machine learning and IoT into apiary management to optimize bee health and production (2024) Procedia Computer Science, 241, pp. 494-500. DOI: 10.1016/j.procs.2024.08.070

**Інформаційні ресурси**

Офіційні сайти та документація:

1. **Офіційний сайт IDE IntelliJ IDEA** [Електронний ресурс]. — Режим доступу:<https://www.jetbrains.com/>

2. **Документація Selenium** [Електронний ресурс]. — Режим доступу:<https://www.selenium.dev/>

3. **Інструмент для створення діаграм Lucidchart** [Електронний ресурс]. — Режим доступу:<https://lucid.app/>

4. **Репозиторії з відкритим кодом GitHub** [Електронний ресурс]. — Режим доступу:<https://github.com/>

Відеоматеріали

1. **Канали YouTube: Traversy Media, The Net Ninja, Programming with Mosh** [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <https://www.youtube.com/c/TraversyMedia>

<https://www.youtube.com/c/TheNetNinja>

<https://www.youtube.com/c/ProgrammingwithMosh>

1. **Вебінари та лекції на платформах ITVDN та Prometheus** [Електронний ресурс]. — Режим доступу:

<https://itvdn.com/>

<https://prometheus.org.ua/>

Наукові журнали та конференції:

1. IEEE Xplore (<https://ieeexplore.ieee.org/>).
2. ACM Digital Library (https://dl.acm.org/).