

3. EntityFramework Core [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://docs.microsoft.com/en-us/ef/core/> (дата обращения 16.04.2021)

4. React [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.reactjs.org/> (дата обращения 16.04.2021)

УДК 004.4

Студ. А.Г. Марковский
Науч. рук. ассист. А.В. Годун
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ КРИПТОВАЛЮТНЫЙ КОШЕЛЕК

С развитием электронных систем неоднократно возникали идеи создать электронный аналог наличных денег. Но камнем преткновения становилась потенциальная возможность двойного расходования одних и тех же средств. Электронным системам присуща возможность копирования состояния, что позволяет произвести несколько платежей из одного и того же стартового состояния. Проблема решалась лишь с помощью доверенных посредников. Именно так работают все системы безналичных платежей – традиционно посредниками выступают банки или иные операторы платежных систем.

Технология криптовалют изначально нацелена на отсутствие доверенного узла – того, чьи действия гарантированно истинны, и кто может подтвердить корректность чужих операций. В связи с повышением спроса и интереса к таким системам со стороны пользователей, появилась необходимость создания удобных и быстрых интерфейсов доступа к необходимым процессам. Современный рынок предъявляет высокие требования к безопасности, удобству, быстродействию и внешнему виду мобильных приложений.

Целью проекта является разработка мобильного приложения, представляющего криптокошелек для платформы iOS. Проект должен иметь следующие функциональные возможности:

- приложение должно позволять создавать или импортировать криптокошельки Bitcoin, Ethereum, Litecoin криптовалют;
- функция отправки транзакций поддерживаемых криптовалют;
- возможность просмотра истории транзакций;
- возможность добавление нескольких кошельков какой-либо поддерживаемой криптовалюты (мультиаккаунтность);
- возможность выбора рабочей сети между mainnet и testnet;
- функция сканирования QR-кодов, содержащих адреса криптокошельков, для дальнейшего создания транзакции;

– возможность выбора времени автоблокировки приложения;
Вышеперечисленные требования смогу обеспечить должный пользовательский опыт для конечного потребителя.

УДК 004.4

Студ. Ю.А. Чистякова
Науч. рук. ассист. А.В. Годун
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ АРЕНДЫ УСЛУГ ПРОГРАММИСТА

Ни для кого не секрет, что в Беларуси IT-индустрия – самая динамично развивающаяся отрасль, и с каждым годом превращается во все более мощный драйвер экономики страны. Во многих мировых рейтингах, оценивающих достижения IT-сектора, Беларусь занимает довольно высокие позиции. Этим и обусловлено стремительно растущее число IT-компаний, которые зачастую сталкиваются с однотипными проблемами. В частности, с необходимостью быстро масштабировать команду разработки; с невозможностью увеличить кадровую нагрузку; с невозможностью взять штатных специалистов; с внезапным выходом на больничный одного из членов команды. Кроме того, нередко возникает ситуация, когда в данный момент в компании нет нагрузки, и программисты простаивают, поэтому у них появляется прекрасная возможность сдать в аренду свои услуги.

Целью работы была разработка веб-приложения для аренды услуг программиста. Приложение содержит две части: серверную, с использованием платформы Node.js, Express, и клиентскую, в которой использовался язык JavaScript с Фреймворком React.js.

Для достижения поставленной цели необходимо:

- исследовать преимущества и недостатки аналогов;
- разработать структуру базы данных;
- рассчитать экономические показатели.

Функционально готовый проект должен позволять:

- управлять личным кабинетом;
- добавлять категории услуг через экспорт xml-файла;
- добавлять новые услуги программистов;
- производить поиск программистов и услуг по названиям и дате;
- послать запрос на бронирование услуги со стороны клиента;
- принять или отклонить запрос со стороны программиста;
- добавить отзыв на услугу;
- добавить услугу в избранное;
- вести чат клиента и программиста.