

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «АССИСТЕНТ ПОКУПОК»

В настоящее время каждый человек ежедневно совершает покупки в магазинах, порой не имея никакой информации о покупаемом товаре. Именно поэтому разработанное приложение «Ассистент покупок» поможет простому покупателю имея с собой всего лишь смартфон с камерой и интернетом, получить информацию о товаре, его рейтинге, цене и поможет совершить выбор в пользу того или иного товара. Или добавив в приложение карты лояльности, освободиться от нужды носить с собой физические карты лояльности, используя виртуальные.

Разработанное приложение ориентированно на широкую аудиторию, начиная от школьников, заканчивая людьми уже в возрасте, ведь, как правило, именно люди в возрасте начинают более щепетильно относиться к покупкам, чем им и поможет разрабатываемое приложение.

Основной целью дипломного проекта является создания помощника для повышения эффективности при совершении покупок в магазине.

Основные достоинства мобильного приложения:

- сканирование товаров и получение информации;
- оценка товаров и комментирование;
- составление списка покупок в магазин;
- возможность делиться списком покупок с другими пользователями;
- хранение всех своих карт лояльности в приложении;
- мультивалютность;
- просмотр аналитики пользователя и товаров;
- добавление товаров в избранное и возможность поделиться с другими пользователями.

При разработке использованы следующие технологии: платформа Java EE, фреймворк Spring Boot, JPA, Spring Security, Flutter, библиотека ML Kit, взаимодействие между компонентами по средствам протокола HTTP, СУБД PostgreSQL.

ЛИТЕРАТУРА

1. REST-API [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/post/483202/>. – Дата доступа: 15.04.2022.
2. Мартин, Р. Чистая архитектура и искусство разработки программного обеспечения / Р. Мартин. – Санкт-Петербург: Питер, 2019. – 352 с.

3. Flutter документация [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.flutter.dev/> – Дата доступа: 15.04.2022.

4. Трехуровневая архитектура [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/ТрехуровневаяАрхитектура> – Дата доступа: 15.04.2022

УДК [004.42+338.48]

Студ. К.Д. Якубенко
Науч. рук. доц. А.И. Парамонов
(кафедра программной инженерии, БГТУ)

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ «КВЕСТ-ИГРА ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

В современном мире для каждого государства одним из важных вопросов является сохранение и увеличение историко-культурного наследия страны. Для Республики Беларусь это также является важным аспектом национального единства и белорусской государственности, играет важную роль в развитии гражданственности и патриотизма личности. Использование того, что предоставляет нам история нашей страны способствует популяризации и усовершенствованию как регионов, так и государства в целом. Также историческое наследие помогает сформировать национальную самоидентификацию и вызывает чувство гордости за свою родину.

Готовясь к путешествию или прогулке, каждому из нас необходимо что-то, что расскажет, как провести время узнав что-то новое и при этом не заскучав от долгой прогулки по городу и переизбытка исторических фактов. Квест-путеводители – один из видов предоставления такой информации, в какое интересное место сходить, где попробовать вкусную еду в необычном заведении, как прочувствовать атмосферу города и многое другое.

На рынке приложений представлено огромное количество различных путеводителей по Беларуси, однако большая часть из них имеет ряд схожих недостатков, таких как:

- сухие исторические факты;
- сложный для понимания интерфейс;
- отсутствие развлекательной составляющей.

В работе предлагается проект программного средства «Квест-игра путеводитель». Основной целевой аудиторией определены пользователи, которые ведут активный образ жизни, увлекающиеся культурой и путешествиями, а также любящие развлечения.

Основные функциональные возможности приложения: регистрация; авторизация; просмотр «маршрута»; история про каждую локацию