

**О. М. Ткачев, Е. А. Ружицкая**

*(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)*

## **РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «ВИКТОРИНА» ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ IOS**

Сегодня множество людей пользуются различными мобильными устройствами. Актуальным направлением является создание приложений для мобильных платформ. Поэтому было разработано мобильное приложение «Викторина» для платформы iOS. На сегодняшний день iOS считается самой безопасной по уровню защиты информации мобильной платформой, и в то же время относится к «закрытым системам», объединяющим продукцию, выпускаемую Apple.

Приложение «Викторина» поможет объективно и ненавязчиво оценить уровень фундаментальных знаний пользователя по общеобразовательным предметам. Вопросы викторины охватывают различные темы из разных областей науки.

Предлагаемое приложение дает возможность играть в соревновательном темпе. Все вопросы разбиты на несколько категорий. В конце выводится в процентах количество заработанных очков каждым игроком. После чего есть возможность начать викторину заново или же покинуть игру.

Отвечая на вопросы, Вы зарабатываете очки и поднимаетесь в рейтинге. На каждый вопрос можно получить подсказку. За каждую подсказку количество заработанных очков уменьшается. Для того чтобы правильно ответить на вопросы, придется проявить не только интеллект и эрудицию, но и фантазию, и нестандартное мышление.

Возможности приложения:

- большая база вопросов;
- три уровня сложности для прохождения викторины;
- возможность использования подсказок в каждом уровне.

Для написания приложения использовались следующие технологии: Swift, Objective-C, iOS SDK, UIKit.

Разработанное приложение можно позиционировать как законченный продукт, готовый к использованию на мобильной платформе iOS.

### **ЛИТЕРАТУРА**

1. Конвэй, Дж. Программирование под iOS. Для профессионалов / Дж. Конвэй, А. Хайлгесс. – СПб.: Питер, 2013. – 608 с.

Материалы XVIII Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 23–25 марта 2015г.

---

2. Гэлловей, Мэтт. Сила Objective-C 2.0. Эффективное программирование для iOS и OS X / Мэтт Гэлловей. – СПб.: Питер, 2014. – 304 с.

3. Хиллегасс, Аарон. Objective-C. Программирование для iOS и MacOS / Аарон Хиллегасс. – СПб.: Питер, 2012. – 304 с.

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИМЕНИ Ф. СКОРИНЫ