

А. С. Степаньков, Л. И. Короткевич
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ПОСЕТИТЕЛЕЙ ЗАВЕДЕНИЙ ОБЩЕСТВЕННОГО ПИТАНИЯ

На основании изучения критериев поиска и выбора заведений общественного питания было разработано мобильное приложения для посетителей заведений общественного питания. Данное приложение позволяет повысить посещаемость заведений, а также помогает посетителям определиться с выбором заведения.

Разработанное приложение включает в себя функционал для двух сторон: заведения и пользователя.

Для заведений общественного питания реализован личный кабинет и профиль заведения, обеспечена возможность обновления меню и размещения информации об акциях заведения в виде публикаций в ленте новостей, а также возможность узнать и показать рейтинг популярности.

Для пользователя в приложении реализованы лента просмотра заведений, возможность добавления заведений в избранные, а также система отзывов и личный кабинет. Для удобства предусмотрена фильтрация в зависимости от типа заведения, его популярности, меню.

Для распределения ролей в приложении предусмотрены два этапа регистрации, которые позволяют собрать всю необходимую полезную информацию о посетителе либо заведении и в дальнейшем сформировать соответствующий профиль.

Приложение разработано на языке TypeScript с использованием фреймворков Angular и Ionic. Язык программирования TypeScript используется для разработки веб-приложений и расширяет возможности языка JavaScript. Фреймворки Angular и Ionic удобно использовать для разработки мобильных приложений. В качестве среды выполнения приложения был выбран Capacitor, который упрощает развертывание веб-приложений на платформах iOS и Android. Для хранения сессионных данных внутри приложения используется менеджер состояния памяти NgRx, который основан на технологии Redux, а локализация реализована с помощью библиотеки ngx-translate.

Мобильное приложение разработано для платформ Android и iOS. Благодаря выбору для разработки приложения технологий Angular и Ionic есть возможность расширения доступных платформ.

К. С. Тебенькова
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА САЙТА КНИЖНОГО ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНА

Книги во все времена были самым распространённым хобби в жизни людей. В прошлые века были популярны книжные вечера, главной особенностью которых было обсуждение современной литературы тех времен. Новый этап в литературу пришел с развитием технологий: живые носители книг сменились на электронные, но потребность в обсуждении осталась.

Разработанное приложение позволяет просматривать доступные в каталоге книги с небольшим предисловием. Авторизированные пользователи имеют возможность оставлять собственные комментарии и видеть комментарии других, а также совершать покупки, перемещать книги в раздел с избранным.

Информация о книгах, их авторах, обложках и всех комментариях хранится в базе данных. Она была разработана с помощью MongoDB, которая имеет документо-ориентированную модель данных, хранящихся в формате JSON. Данный формат очень удобен для дальнейшей работы с ним. Реализация серверной части приложения выполнена с помощью языка программирования JavaScript на платформе Node.js с помощью фреймворка Express.js.

Для реализации пользовательского интерфейса использовались HTML и CSS, фреймворки Bootstrap и Sementic, благодаря которым дизайн сайта является адаптивным и кроссбраузерным (что очень существенно), привлекательным и интуитивно понятным для пользователя.

Для проверки корректности работы функций сайта были разработаны тесты: автоматизированные скрипты для тестирования с использованием Selenium IDE. В данных скриптах проверяется авторизация пользователя, после чего добавление определенной книги в избранное, просмотр неавторизованным пользователем всех комментариев, поиск и переход на найденную книгу.