

планами происходит совмещение изначальных настроек системы и пользовательских настроек. В зависимости от результата те или иные настройки будут показаны.

Разработан монитор статуса заказов. В настройках мойки указана сгенерированная на сервере ссылка, которая открывает монитор с очередью заказов в новой вкладке в зависимости от UUID мойки, полученного через Angular-сервис \$stateParams.

Каждый заданный интервал времени происходит обновление данных с сервера с помощью сервисного компонента Angular \$http, особым образом строится очередь заказов для отображения и на весь экран последовательно выводятся объявляемые заказы. Затем они переходят в другой массив-очередь для ожидания.

Также пользователь может настроить внешний вид экрана, например, установить пользовательское изображение на фон, либо установить плейлист с видео.

Н.С. Андриенко (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)
Науч. рук. **М.И. Жадан**, канд. физ.-мат. наук, доцент

СОЗДАНИЕ МОБИЛЬНОГО IOS ПРИЛОЖЕНИЯ «ДЕЛА»

В наше время большинство людей используют свои мобильные устройства как основной источник информации, это связано с тем что со временем производительность и функциональность устройств увеличивается, и теперь почти нет таких задач с которыми не может справиться ваш телефон, использование компьютера теперь совсем не является необходимым. Также такая популярность мобильных устройств связана с огромным количеством приложений для платформ IOS и Android.

Для разработки приложения была выбрана платформа iOS и среда разработки XCode. Разработка приложения велась с помощью стандартных библиотек от Apple, а также других сторонних фреймворков. Дизайн экранов IOS приложений предварительно был прорисован в программе для дизайна интерфейсов Sketch.

Для разработки интерфейса использовались средства среды разработки XCode (storyboard и xib файлы). При написании базы данных использовалась технология Core Data.

Приложение получает информацию из баз данных посредством REST-сервиса, развернутого с помощью nodeJs. Данный сервер был выбран из-за простоты использования и настройки. Структура

пользовательского интерфейса приложения представляет набор контроллеров, на которых отображаются полученные от сервера данные и элементы управления. Переход между страницами организован с помощью нижнего меню (TabBar), который является стандартом для навигации в IOS приложениях.

В результате работы реализовано мобильное приложение, предоставляющее пользователю актуальные данные о мероприятиях города. Приложение адаптировано для работы на мобильных устройствах под управлением операционной системы iOS. Визуальный интерфейс адаптируется под различные размеры экранов и ориентацию устройства. При разработке использовались язык Swift, а также фреймворки CocoaPods, Alamofire.

В ходе выполнения задания, с целью выявления ошибок и графических неточностей, программа запускалась не только на эмуляторах, но и на физических девайсах.

Приложение работает для версий IOS 11.0 и выше.

А.А. Антоненко (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

Науч. рук. **В.В. Грищенко**, ст. преподаватель

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ СОЗДАНИЯ И ОПЛАТЫ ЗАКАЗОВ ПРАЧЕЧНОЙ

В настоящее время набирает популярность возможность оплаты услуг через мобильные приложения и сеть Интернет.

Целью проекта являлось создание приложения с помощью которого пользователь мог бы оплачивать услуги прачечной, а так же отслеживать состояние заказов. Для реализации оплаты с помощью кредитных карт использовалась Braintree SDK. На рисунке 1 продемонстрирована схема работы Braintree SDK.

- 1) Клиентское приложение запрашивают токен клиента с вашего сервера для инициализации SDK клиента;
- 2) Ваш сервер генерирует и отправляет токен обратно вашему клиенту с помощью SDK сервера;
- 3) После инициализации клиентского SDK и предоставления клиентом информации о платеже SDK передает эту информацию и возвращает одноразовый метод оплаты;
- 4) Затем вы отправляете способ оплаты nonce на ваш сервер;