

история сообщений, которую можно просматривать при следующих сеансах работы в системе.

Локальное хранилище реализовано в виде легковесной БД SQLite, что идеально подходит для мобильных операционных систем, ограниченных в ресурсах. Эмуляция удалённых серверов для получения данных реализована с помощью Node.js приложения.

А. В. Козлов (ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)
Науч. рук. **Е. А. Ружицкая**, канд. физ.-мат. наук, доцент

ОПИСАНИЕ КЛИЕНТСКОЙ ЧАСТИ WEB-ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ЗАКАЗА БИЛЕТОВ НА ФУТБОЛЬНЫЕ МАТЧИ

В шапке сайта находится навигация по странице – главное меню. После выбора пункта меню «Матч» он изменит свой цвет, страница прокрутится до соответствующего пункта «Ближайшие матчи». Здесь посетителю предлагается выбрать любой из трех ближайших матчей на стадионе «ФК Спутник». По умолчанию стоит ближайший матч. После выбора матча посетителю сайта необходимо нажать кнопку «Сохранить», после чего его перенаправит далее на раздел «Стадион».

При наведении на любой сектор, он будет немного увеличиваться, и появится подсказка о стоимости одного билета. После нажатия на выбранный сектор система покажет количество доступных мест и всего в этом секторе. Здесь же показаны три вида состояния мест на стадионе. Зеленые ячейки означают, что место на стадионе свободно. Желтые – место забронировано, но если человек, который его бронировал не смог его выкупить, то оно автоматически будет освобождаться за два часа до начала матча. Темные ячейки означают, что место уже выкуплено. Так же предусмотрен случай, когда пользователь хочет выбрать более пяти мест на стадионе или не выбрал ни одного места и все равно хочет произвести действия с ним. При наведении на кнопку появляется соответствующее предупреждение, а сама она блокируется.

После выбора мест на стадионе пользователь может выбрать «Способ приобретения билета» (купить, забронировать). Если покупатель выбрал «Купить» билет, то система направит пользователя на следующий раздел, для заполнения необходимых данных. После заполнения всех полей формы нажмем кнопку «Отправить», после чего

система направит пользователя на последний раздел «Билет», который был не доступен все это время. Пользователю будет показан билет для печати, содержащий ФИО покупателя, название трибуна, номер сектора, количество мест, стоимость одного места, итоговая сумма, номера мест, QR-код, который он может распечатать.

Для бронирования места на стадионе, пользователю необходимо выбрать соответствующий пункт в разделе «Способ приобретения билета». Далее после заполнения всех полей формы система направит пользователя на раздел «Бронь», где отобразит уникальный пароль. Здесь показан уникальный пароль для снятия брони места. Пользователь может как выкупить это место сразу, так и позже, запомнив этот пароль.

Г. В. Козлов, Т. А. Заяц (БТЭУ ПК, Гомель)
Науч. рук. **Т. А. Заяц**, ст. преподаватель

РАЗРАБОТКА ИНТЕРНЕТ-ВИТРИНЫ

Интернет является эффективным средством рекламы и продвижения продуктов и услуг. По результатам исследований, большинство ресурсов сети Интернет так или иначе связаны с коммерческой деятельностью. Интернет используется для рекламы или непосредственной продажи товаров и услуг, для маркетинговых исследований, электронных платежей и управления банковскими счетами.

Интернет-витрина – это сайт в сети Интернет, содержащий описание товаров (внешний вид, цена, наличие и указание мест, где их можно приобрести) и контактные данные для организации обратной связи с посетителем витрины.

Создание интернет-витрины, как и любого веб-сайта, состоит из ряда этапов таких как проектирование, создание макета шаблона страниц, наполнение контентом, публикация в сети Интернет, обслуживание (обновление контента), SEO-оптимизация [1].

В качестве инструментария для разработки интернет-витрины были использованы следующие программные и языковые средства:

- Sublime Text 3.0 – текстовый редактор для набора и отладки программного кода;
- язык HTML 5.0 и CSS 3.0 – стандартные языки разметки веб-документов и их стилового оформления;