

ботчик должен сам выбрать, какой способ поможет лучше продвинуть сайт. Для популярности сайта-портфолио подойдут отзывы, геолокация и, конечно же, правильно составленная информация о работах, представленных на сайте.

**И. П. Свяцкий**

(ГГТУ имени П. О. Сухого, Гомель)

Науч. рук. **И. Л. Стефановский**, ст. преподаватель

## **ИНТЕРАКТИВНЫЙ ГИД ПО ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯМ ГОРОДА ГОМЕЛЯ НА ПЛАТФОРМЕ ANDROID**

На сегодня рынок развлечений является одним из самых популярных. С момента начала информационно-технической революции мир стремительно движется в будущее, создавая все более совершенные мобильные системы, которые облегчают жизнь людям, а также занимают и развлекают их в свободное время.

С ростом роли смартфонов в жизни человека, мобильные технологии влияют на характер нашего поведения. Мобильные развлечения делают жизнь человека насыщеннее и увлекательней. Как следствие, на сегодняшний день индустрия android-приложений занимает лидирующие позиции на рынке развлечений, опережая кино и музыкальную индустрию. Поэтому в рамках работы планируется разработать приложение-гид по достопримечательностям города Гомеля на платформе Android.

Данное приложение может выступать в роли мобильного путеводителя с картами и удобным каталогом достопримечательностей города Гомеля, в котором легко найти интересные места и узнать о них полезную информацию. Приложение будет использовать карты с навигацией, каталог достопримечательностей с фотографиями, обзорный рассказ о городе и некоторые экскурсии.

Разработать функционал программы планируется в виде мобильного приложения, которое подходит для работы на смартфонах с актуальной версией платформы Android. Решение обосновано тем, что большинство пользователей имеют на сегодняшний день одни из самых свежих версий системы Android на устройствах. То есть, в качестве целевой мобильной платформы, выступает Android.

Чтобы создать android-приложение существует несколько технологий, которые помогают в этом. Популярным средством для разра-

ботки является интегрированная среда разработки (IDE), в виду того, что в нем уже заложена определенная фундаментальная база для работы и создания игр. В качестве удобной и распространенной IDE является Android Studio.

Android Studio – интегрированная среда разработки производства Google, с помощью которой разработчикам становятся доступны инструменты для создания приложений на платформе Android. Android Studio создавалась на базе IDE IntelliJ IDEA. В среде есть такие языки программирования, как Java, Kotlin, C++.

Kotlin – статически типизированный, объектно-ориентированный язык программирования для разработки мобильных приложений. Язык является более лаконичным и типобезопасный, чем Java, и более простым.

Чтобы правильно и рационально расширить функциональные возможности приложения применяются шаблоны проектирования: «MVP». Паттерн MVP (Model-View-Presenter) позволяет отделить логику приложения от визуальной части (представления). Он является архитектурным, то есть он задает общую архитектуру приложения.

Выделяются определённые участники шаблона, MVP состоит из трех компонентов: модели (Model), уровня представления (View) и прослойкой (Presenter).

Model – уровень данных, который общается с базой данных и сетью. View – уровень отображения. Это будет Activity, Fragment или Custom View. Presenter – прослойка между View и Model. View передает происходящие события, а Presenter обрабатывает их, при необходимости обращается к Model и возвращает View данные на отрисовку.

Применительно к Android есть еще одна важная часть – Contract. Это интерфейс, который описывает все взаимодействия между вышеперечисленными компонентами.

**А. В. Семененко, Е. А. Левчук**  
(БГУ, Минск)

Науч. рук. **Е. А. Левчук**, канд. техн. наук, доцент

## **РАЗРАБОТКА ТРЕБОВАНИЙ И ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОТОТИПА ПРИЛОЖЕНИЯ**

По степени интерактивности виртуальную коммуникацию можно разделить на синхронную и асинхронную. При синхронной коммуни-