

И. С. Мамичев, Е. М. Березовская
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

ПРОЕКТИРОВАНИЕ МАКЕТА ПРИЛОЖЕНИЯ «CONTENT» С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ГРАФИЧЕСКОГО РЕДАКТОРА ADOBE PHOTOSHOP

Перед началом разработки приложения «Content» были проанализированы существующие программные продукты по покупке, продаже и обмену товарами размещенные в сети интернет, просмотрены известные белорусские сайты: kufar.by, onliner.by и tut.by. В процессе анализа были выявлены критерии, которым необходимо следовать при разработке собственного приложения по продаже.

Перед началом верстки был спроектирован макет разрабатываемого приложения. Поскольку дизайн сайта является одной из самых

Материалы XXIII Республиканской научной конференции студентов и аспирантов «Новые математические методы и компьютерные технологии в проектировании, производстве и научных исследованиях», Гомель, 23–25 марта 2020 г.

важных частей, макет был спроектирован таким образом, чтобы акцентировать внимание пользователя на необходимых для владельца сайта деталях (в основном это кнопки, ведущие к форме покупки товара). При хорошей визуальной структуре сайта пользователь сам дойдет до того места, которое стремится показать разработчик. При проектировании макета использовался многофункциональный графический редактор Adobe Photoshop, поскольку именно этот редактор включает в себя все необходимые инструменты. Вначале был создан новый документ с указанием его ширины и высоты. Эти размеры были использованы при создании макета разрабатываемого web-приложения.

Созданный документ делится на блоки с совершенно разной по содержанию информацией. На макете содержится четыре такие части:

1. Header. Данный блок включает в себя логотип компании меню навигации, кнопки для авторизации и регистрации.
2. Category. В данном блоке содержатся категории товаров для покупки, продажи и обмена.
3. Content. Этот блок является основным в разрабатываемом приложении. В нем содержится вся информация о товарах, формы изменения и добавления товаров, сортировка.
4. Footer. В этом блоке содержатся сведения об авторстве, контактная информация, информация о партнерах, обратная связь.

После применения всех вышеперечисленных инструментов на частях макета, был получен шаблон web-приложения. В дальнейшем, при верстке страниц, будем брать размеры всех элементов, находящихся на шаблоне и указывать их в таблице стилей.