

Е. Д. Коробкина, Е. Ю. Кузьменкова
(ГГУ им. Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ «ОРГАНАЙЗЕР» ПОД ОС ANDROID С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЯЗЫКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ JAVA

Развитие информационных технологий в последнее время привело к появлению новых устройств (планшетов, смартфонов, других гаджетов) и технологий. Гаджеты уже давно пришли в нашу жизнь и стали привычной неотъемлемой ее частью. Быстрый темп жизни и насыщенность многочисленными событиями стали нашей новой реальностью. Поэтому часто возникает проблема определения, систематизации различных задач, встреч и событий.

Лидирующей и наиболее популярной платформой для многих гаджетов на сегодняшний день считается ОС Андроид. Язык программирования Java является основой практически для всех типов сетевых приложений и всеобщим стандартом для разработки и распространения мобильных приложений, игр, веб-контента и корпоративного программного обеспечения. При разработке приложения «Органайзер» были использованы: язык программирования Java; классы SQLiteOpenHelper для создания и управления базой данных, ArrayAdapter, который предназначен для работы с элементами списка.

Ключевым компонентом каждого приложения является пользовательский интерфейс. При построении успешного пользовательского интерфейса важно найти баланс между функциональностью и удобством. При создании интерфейса приложения был использован расширяемый язык разметки для приложений XAML (eXtensible Application Markup Language). Он предлагает все инструменты для быстрого создания успешного графического интерфейса. Разработанное приложение является универсальным органайзером и подходит для каждодневного использования, позволяет систематизировать список дел пользователя. При добавлении нового дела пользователю предлагается выбрать название, а также нужное время выполнения. Каждое новое событие пользователя добавляется в базу данных, а затем автоматически появляется обновленное количество дел на определенную дату, что позволяет пользователю видеть полный список дел в выбранную им дату. Также предусмотрена возможность редактирования или удаления требуемого события.