

Рисунок 4 – Форма обратной связи

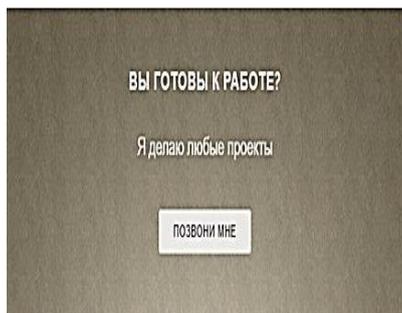


Рисунок 5 – Блок обратной связи



Рисунок 6 – Контактные данные

К важным составляющим сайта можно отнести анкету для сотрудничества, чтобы клиент мог полностью описать задачу, которую должен выполнить дизайнер. Предоставляя подробную и продуманную анкету исполнителям, заказчик помогает им достичь того результата, который раскроет их профессионализм и оправдает все его ожидания, даже превзойдя их. После заполнения анкеты заказчик может отправлять данный файл разработчику на почту для дальнейшего удобного сотрудничества (рисунок 7).

[Скачать бриф на заказ работы](#)

Рисунок 7 – Кнопка для скачивания файла

В заключение можно отметить, что сайт обладает адаптивным дизайном для всех устройств. При разработке сайта использовалась сетка, которая обеспечивала структурную основу, делая процесс разработки более простым и эффективным.

Заключение. Независимо от того, насколько большим и информативным будет сайт, необходимо грамотно и ответственно отнестись к его созданию. Ценность работы заключается в реализованной возможности обобщения опыта разработки сайтов как видов программного обеспечения и сайтов-портфолио как отдельного класса ресурсов, интерес к которым в настоящее время неуклонно растет.

Литература

1 Бабаев, А. Создание сайтов / А. Бабаев, Н. Евдокимов, М. Бодя [и др.]. – Санкт-Петербург : Питер, 2014. – 432 с.

2 A systematic logo design process to design any logo [Electronic resource]. – Mode of access : <https://www.adhamdannaway.com/blog/branding/a-systematic-approach-to-logo-design>. – Date of access: 28.04.2021.

УДК 316.74:004.946

Д. Ю. Смахтин

РАЗРАБОТКА ПРОТОТИПА СОЦИАЛЬНОЙ СЕТИ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

Статья посвящена описанию созданного прототипа социальной сети DevConnector для разработчиков. Приложение может использоваться разработчиками

при поиске работы, партнера-помощника, помогает заводить новые знакомства, кооперироваться на проекты, а работодателями может использоваться при поиске разработчиков в свои компании. Разработка велась в интегрированной среде WebStorm с использованием языков программирования JavaScript, CSS & HTML.

Работа посвящена описанию созданного прототипа социальной сети DevConnector для разработчиков. Популярность в Интернете социальные сети начали завоевывать в 1995 г. после появления американского портала Classmates.com («Одноклассники» являются его русским аналогом), оказавшегося весьма успешным.

Социальная сеть (от англ. social networking service) – платформа, онлайн-сервис или веб-сайт, предназначенные для построения, отражения и организации социальных взаимоотношений. Главное их преимущество состоит в возможности пользователей заявлять о своих интересах и разделять их с окружающими, они являются не только средством для общения, но и мощным маркетинговым инструментом, а некоторые исследователи полагают, что вскоре они станут необходимым инструментом для ведения деятельности, также они служат площадкой для неформального общения и – серьезным инструментом для поиска сотрудников и партнеров и помогают создавать, например, новую музыку. Социальные сети являются мощным инструментом маркетинговых исследований, поскольку пользователи добровольно публикуют информацию о себе, своих взглядах, интересах, предпочтениях и так далее. Ввиду этого рекламодатели могут весьма четко определять, каких именно пользователей заинтересует их объявление, и направить свои рекламные объявления конкретным клиентам, в зависимости от информации в их профилях (возраст, пол, место жительства и прочее). Все социальные сети имеют ряд общих черт: наличие регистрации (т. е. учетной записи) пользователя, при регистрации он указывает некоторую информацию о себе, по которой его можно идентифицировать; вход в систему посредством открытия сеанса (пользователь указывает имя и подтверждает свою личность вводом пароля); настройка окружения (например, указание дополнительных данных о себе, своих интересах).

Описываемая в данной статье разработка DevConnector может использоваться разработчиками при поиске работы, партнера-помощника, помогает заводить новые знакомства, кооперироваться на проекты, а работодателями может использоваться при поиске разработчиков в свои компании. Схематичное описание деятельности разработанной социальной сети DevConnector для разработчиков приведено на рисунке 1. После того, как пользователь (разработчик) заходит на сайт, ему будет предложено войти или зарегистрироваться в системе. После входа он может заполнить всю нужную информацию о себе, возраст, свои навыки, опыт работы и т. д. Пользователь может найти уже зарегистрированных интересующих его разработчиков, а также начать с ними переписываться и создавать интересные посты к себе в ленту.

Создание социальной сети DevConnector велось в интегрированной среде WebStorm с использованием языка программирования JavaScript, CSS & HTML от компании JetBrains, базирующейся на платформе IntelliJ IDEA [1]. Для разработки данного приложения потребовались уверенные знания о библиотеке React для создания интерфейса, а также NodeJS – для серверной части и MongoDB – для базы данных; умение реализовать удобный и адаптивный пользовательский интерфейс с возможностью использования мыши.

Первым шагом в разработке приложений на JavaScript должен быть установлен NodeJS. Следующим шагом является создание проекта DevConnector в WebStorm. После создания нового проекта осуществляется разработка приложения. Для начала создания интерфейса на React была использована команда `npm create-react-app`. Для серверной части использовалась команда `npm init` для инициализации проекта и `npm install` – для установки нужных для разработки библиотек. Далее продумывается архитектура

приложения, как будут структурированы файлы по папкам, как эти папки и файлы будут называться, продумываются модели для базы данных, взаимодействие клиентской части и серверной и т. д. После этого можем перейти к программной реализации.

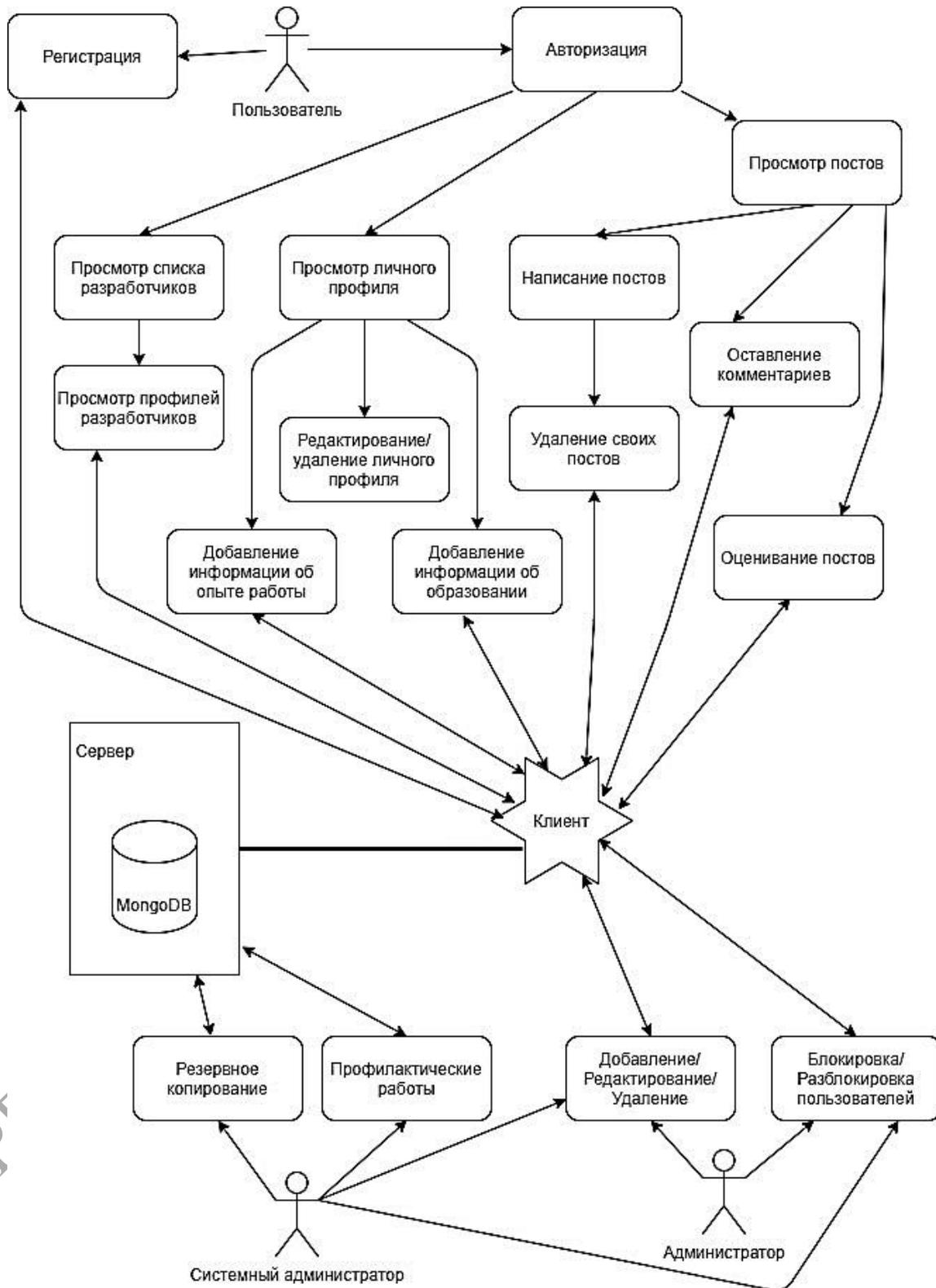


Рисунок 1 – Диаграмма вариантов использования разработанной социальной сети DevConnector для разработчиков

Ниже на рисунке 2 представлена краткая файловая структура приложения.

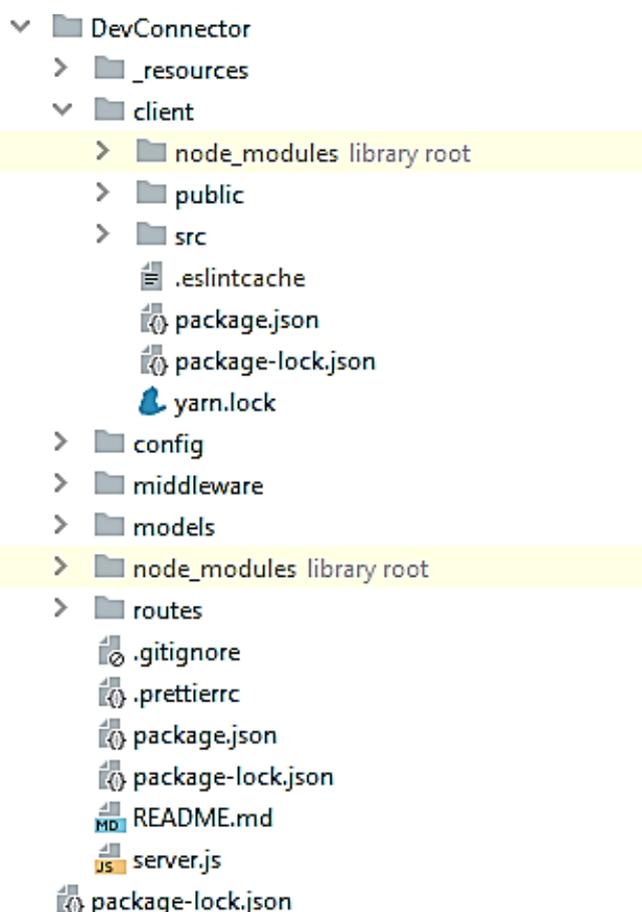


Рисунок 2 – Файловая структура приложения

Для удобства организации проекта файловая структура с клиентской частью расположена в папке `client`, остальные файлы относятся к backend части приложения. В папке `public` клиентской части хранятся файлы, которые не подвергаются изменению в процессе сборки проекта, а в `src` – исходные файлы проекта: `actions` (взаимодействие с серверной частью и редьюсерами); `img` (картинки); `components` (React компоненты приложения); `reducers` (функции изменения состояния приложения); файл `store.js` (файл с состоянием приложения); `utils` (инструменты). В папке `config` серверной части хранятся конфигурационные файлы; `models` (модели для базы данных); `routes` (точки входа на сервер); `middleware` (промежуточные обработчики запроса).

После запуска приложения появляется главное меню, где пользователь может нажать на кнопки войти/зарегистрироваться или посмотреть на разработчиков (см. рисунки 3, 4, 5).



Рисунок 3 – Фрагмент стартового экрана

Рисунок 4 – Страница регистрации

Рисунок 5 – Страница входа

На странице создания пользователя он может выбрать, кем сейчас является, указать компанию, в которой работает, если таковая имеется, указать навыки и технологии, которыми владеет, краткую информацию о себе и оставить разные ссылки на социальные сети и всякое другое. Со страницы профилей разработчиков можно перейти и посмотреть интересующий профиль, также можно посмотреть на страницу постов и определённого поста, имеется дашборд пользователя, где он может поменять, добавить, изменить или убрать информацию о себе, обучении, опыте и т. д.

Создание более полной социальной сети DevConnector на основе прототипа позволит разработчикам создавать игровые и бизнес-приложения, интегрированные с социальными сетями, что даст возможность работать с «живыми» людьми и максимально учитывать интересы конечных потребителей.

Семь бета-тестировщиков попользовались приложением и отметили следующие достоинства: быстрая работа приложения, хорошая адаптивность для мобильных устройств, понятный и приятный интерфейс для пользователя, удобный просмотр профилей и навыков разработчиков; а также недостатки: нет подтверждения на удаление постов, если пользователь случайно нажмет на кнопку удалить свой пост, не будет уточнения и пост будет удалён сразу безвозвратно, нет фильтрации пользователей (например по имени/навыкам), когда приходит сообщение с сервера, появляется alert с сообщением, недостаток в том, что он реализован не как всплывающее окно сбоку, а как блок верстки, и из-за этого верстка слегка прыгает.

Исходный код приложения выложен в открытый доступ и доступен по ссылке <https://github.com/dansmht/DevConnector-Dipl>.

Литература

1 Metanit.com. Сайт о программировании [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://metanit.com>. – Дата доступа : 21.04.2020.

УДК 004.4

Р. В. Топольцев

РАЗРАБОТКА ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ «PUZZLE GAME»

Статья посвящена описанию создания игры «Puzzle Game» с использованием языка программирования C#, фреймворка .Net и технологии WPF в среде Microsoft Visual Studio[1]. Разработанное визуальное приложение позволяет пользователю выбрать одну из нескольких головоломок, оповестить его об успешном или неуспешном решении