

Сайт для автоматического получения и анализа данных

Здравствуйте, сегодня 10.03.22
Данные получены и занесены в Базу Данных

Визуализация полученных данных:

Data As Of	Jurisdiction of Occurrence	MMWR Year	MMWR Week	Week Ending Date	All Cause	Natural Cause	Septicemia	Malignant neoplasms	Diabetes mellitus	Alzheimer disease	Influenza and pneumonia
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	1	2020-01-04	1082	1009	15	196	25	54	28
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	2	2020-01-11	1127	1060	25	197	17	41	27
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	3	2020-01-18	1039	976	28	201	24	53	31
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	4	2020-01-25	1056	982	16	190	23	54	29
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	5	2020-02-01	1026	949	15	157	16	58	31
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	6	2020-02-08	1120	1028	26	191	24	45	28
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	7	2020-02-15	1095	1020	17	193	24	50	35
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	8	2020-02-22	1098	1018	17	222	29	47	25
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	9	2020-02-29	1164	1093	20	212	28	62	30
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	10	2020-03-07	1057	953	18	144	25	65	34
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	11	2020-03-14	1091	1013	16	199	31	65	30
2022-03-09T00:00:00.000	Alabama	2020	12	2020-03-21	1059	986	17	227	25	46	26

Рисунок 5 – Таблица с данными на сайте

Заключение. В статье описаны результаты создания системы, которая автоматизирует извлечение, обработку данных с сервера CDC, запись в базу данных информации и её визуализацию на собственном сайте. Методика является универсальной и перспективной, её возможно применять для получения данных с любых других удаленных серверов.

Литература

- 1 Лоре, А. Проектирование веб-API / А. Лоре. – Москва : ДМК-Пресс, 2020. – 440 с.
- 2 Center for Disease Control and Prevention [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.cdc.gov/nchs/deaths.htm>. – Дата доступа : 05.05.2021.

УДК 004.4'2

А. А. Буторин, Д. С. Подшиваленко

РАЗРАБОТКА МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ПОИСКА ПОТЕРЯННЫХ ДОМАШНИХ ЖИВОТНЫХ

Статья посвящена вопросам поиска и координирования деятельности при поиске потерянных домашних питомцев. Рассмотрены способы его организации для мобильных платформ Android и iOS, а также архитектура приложения. Оно состоит из страниц, на которых располагается информация, необходимая для поиска утерянного животного. Учтены такие аспекты, как надёжность программного обеспечения, его автономность и перспективы усовершенствования.

Домашние животные достаточно часто теряются, и важно быстрее начать поиски, пока он не убежал далеко. Для этого люди расклеивают объявления, публикуют посты в социальных сетях в надежде, что кто-то даст хоть какую информацию об их питомце. Эта процедура может занимать много времени. Предлагаемое приложение помогает найти утерянное животное как можно скорее, ведь в нем можно указать место, время,

тип, пол, кличку, фотографию животного и т. д. Другие пользователи приложения, если заметят какое-нибудь потерянное животное, могут попытаться найти его по фильтрам и передать владельцу данные, а также, если объявления о пропаже нет, то создать запись о замеченном животном.

Предлагаемое приложение реализовано для мобильных платформ Android и iOS. Ниже приводится описание разработки.

В зависимости от платформы при запуске приложения пользователю открывается страница объявлений, изображенная на рисунке 1. На данной странице располагается лента объявлений о пропавших домашних животных. Объявления содержат краткую информацию о животных.

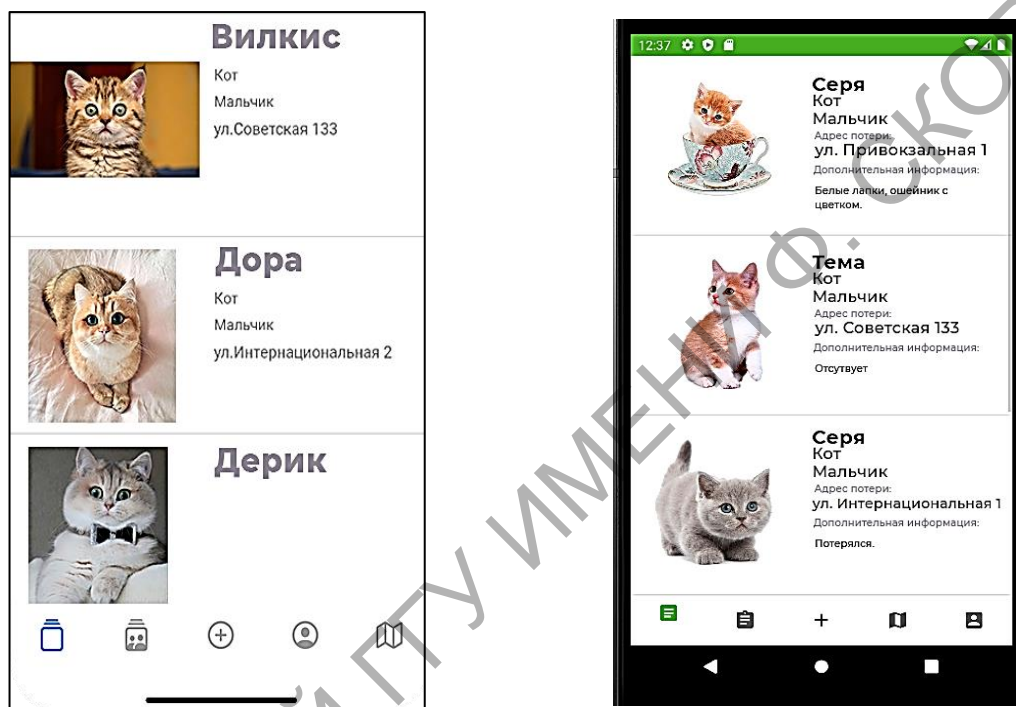


Рисунок 1 – Страница объявлений на iOS и Android

Можно указать тип животного, его пол, кличку, особые приметы (окраску, аксессуары, особые повадки и т. д.), породу, место пропажи / обнаружения, прикрепить фотографии, указать контакты для связи и оставить комментарий. Имеется возможность редактирования созданного объявления. После возврата животного владельцу, создатель объявления может пометить его как закрытый. Все данные хранятся на сервере. Дизайн приложения современен, удобен и понятен любому пользователю.

Переход между вкладками приложения осуществляется с помощью навигационного меню в нижней части экрана приложения, изображенное на рисунке 2.



Рисунок 2 – Навигационное меню на iOS и Android

Навигационное меню содержит:

- вкладку страницы объявлений;
- вкладку о поиске хозяина животного;

- вкладку для создания объявления;
- вкладку авторизации;
- вкладку карты.

Вид вкладки о поиске хозяина животного такой же, как на рисунке 1.

На третьей вкладке меню, изображенной на рисунке 3, находится форма для создания объявления на iOS и Android соответственно, на которой можно указать вид животного, его пол, адрес потери, дополнительную информацию, если она присутствует, а также добавить изображения животного.

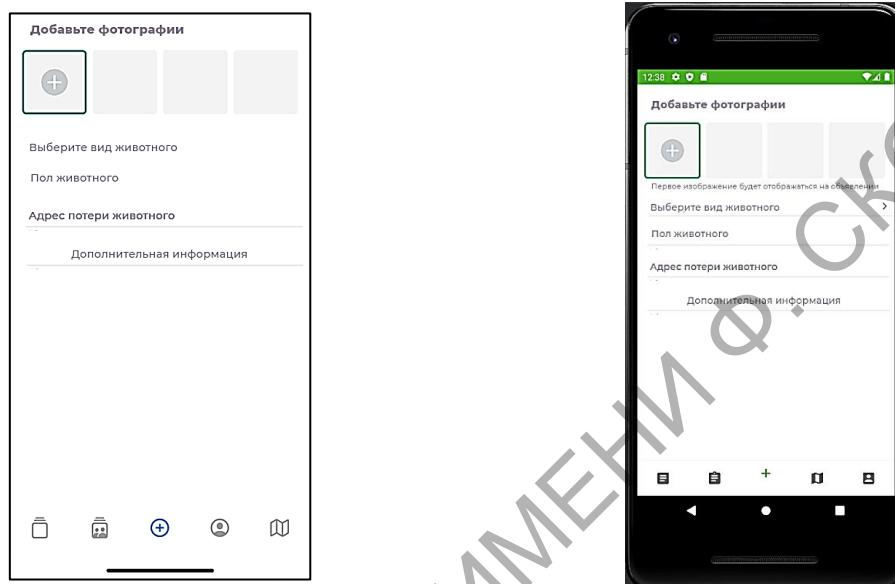


Рисунок 3 – Создание объявления на iOS и Android

На вкладке авторизации, представленной на рисунке 4, располагается форма для входа в аккаунт на iOS и Android соответственно, а также кнопка регистрации. Введя корректные данные логина и пароля, можно приступить к дальнейшему общению.

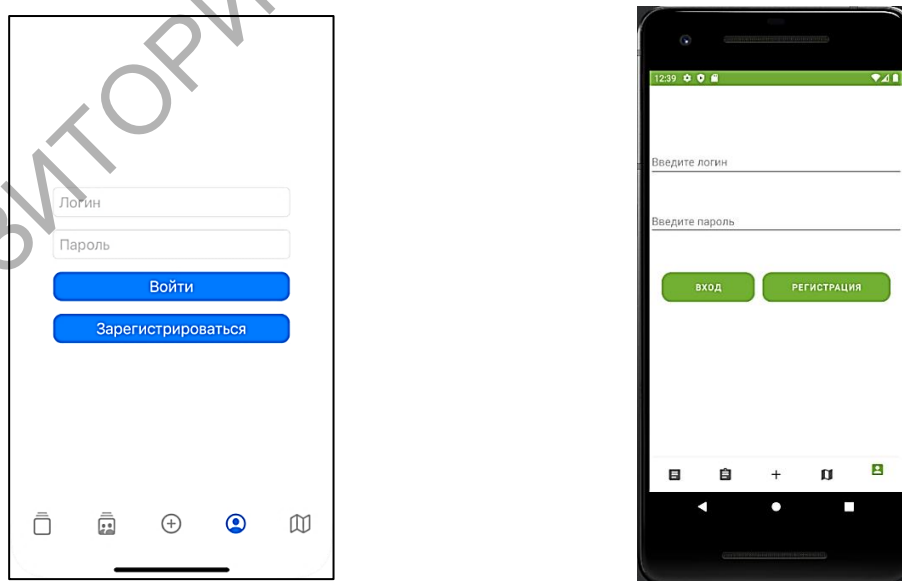


Рисунок 4 – Авторизация на iOS и Android

Последняя вкладка содержит карту с ближайшими ветеринарными клиниками, если животному необходима будет какая-нибудь помощь.

Приложение разработано для мобильных устройств на платформе iOS с помощью среды разработки Xcode на языке Swift [1, 2] и на платформе Android с помощью среды разработки Android Studio на языке Java [3].

Литература

1 Усов, В. Swift. Основы разработки приложений под iOS, iPadOS и macOS / В. Усов. – Санкт-Петербург : Питер, 2021. – 544 с.

2 Документация по Swift [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://swiftbook.ru/contents/doc/>. – Дата доступа : 07.06.2021.

3 Программирование под Android на Java [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://metanit.com/java/android/>. – Дата доступа : 27.02.2022.

УДК 004.413:355.231:004.438С#

М. Н. Воробьева

РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ «КАДЕТСТВО» НА ЯЗЫКЕ ПРОГРАММИРОВАНИЯ C#

Статья посвящена использованию языка программирования C# и MICROSOFT SQL SERVER 2019. Решена задача по реализации приложения, которое позволяет систематизировать сведения об учащихся кадетского училища. Разработанное приложение предоставляет возможность хранения, редактирования, выборку личных данных сотрудников, вести учет успеваемости и пропусков занятий учащимися.

Образовательный процесс всегда связан с большим объемом информации. Зачастую она хранится на бумажных носителях, что ведет к сложности поиска необходимых данных. Эта причина стала основополагающей к тому, чтобы организовать единое информационное пространство в виде электронной базы данных с информацией об училище, о сотрудниках, учащихся и их родителях, учебном расписании, успеваемости.

Для создания приложения использовалась интегрированная среда разработки Visual Studio 2019 и язык C#[1,2].

Главная форма приложения представлена на рисунке 1.

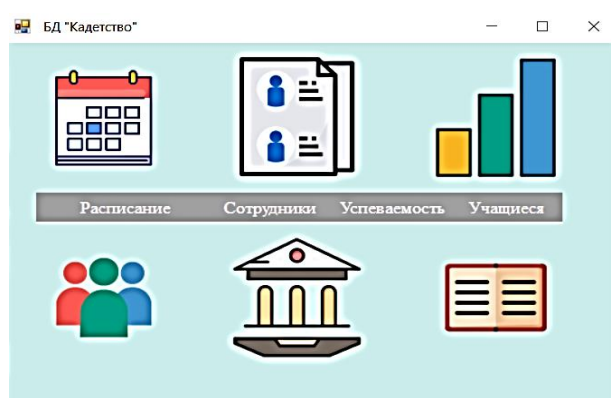


Рисунок 1 – Главное окно приложения