

Н. М. Обухов, Л. И. Короткевич
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА КЛИЕНТ-СЕРВЕРНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ БИБЛИОТЕКИ ВУЗА

Приложения, предназначенные для автоматизации работы библиотеки, обеспечивают эффективное управление информацией, позволяют удовлетворить потребности как работников библиотеки, так и читателей, сделав процесс работы с библиотечными ресурсами более удобным. В итоге, повышается качество обслуживания читателей.

Разработанное приложение предназначено для вузовской библиотеки, т.к. в нем учтена специфика работы именно библиотеки вуза. Например, в приложении реализована автоматическая загрузка данных первокурсников из базы данных приемной комиссии, а также есть отдельная функциональность, связанная с выпуском студентов из вуза.

Часть логики приложения реализована на сервере баз данных в виде хранимых процедур и функций.

Для работников библиотеки в приложении разработана функциональность, охватывающая все аспекты работы библиотеки. В приложении можно управлять информацией о книжном фонде (поступления и списания книг), редактировать данные о читателях библиотеки, автоматизирована работа по выдаче и возврату книг.

В приложении также разработан набор отчетов, содержащих информацию о функционировании библиотеки вуза. Можно получить различную статистическую информацию о работе библиотеки, узнать самых активных читателей, а также читателей, которые не сдают в библиотеку вовремя литературу. Многие отчеты можно построить не только по отдельным читателям, но и в разрезе факультетов и групп.

Для пользователей библиотеки в приложении имеется функциональность, позволяющая легко и быстро находить по различным критериям книги в каталоге библиотеки. Справочная система реализована в виде десктопного приложения, которое можно установить, например, на компьютерах читального зала библиотеки, а также в виде веб-приложения и мобильного приложения.

Клиент-серверное приложение для библиотеки вуза разработано на языке C# с использованием системы управления базами дан-

ных MS SQL Server. Справочное мобильное приложение разработано на языке Kotlin для платформы Android, а справочный веб-сайт – с использованием ASP.NET Core.

Н. Н. Одиноченко, Е. А. Ружицкая
(ГГУ имени Ф. Скорины, Гомель)

РАЗРАБОТКА WEB-ПРИЛОЖЕНИЯ «ЧЕМПИОНАТ БЕЛАРУСИ ПО ФУТБОЛУ»

Разработано web-приложение для отслеживания результатов игр спортивных команд чемпионата Беларуси по футболу. Клиентская часть приложения разработана на HTML 5, CSS 3 и предоставляет пользовательские страницы с такими функциями, как регистрация, аутентификация, просмотр таблиц результатов команд и заполнение профилей пользователей.

Основной целью проекта является создание удобного и интуитивно понятного интерфейса, позволяющего пользователям эффективно манипулировать результатами спортивных соревнований.

Серверная архитектура написана на языке программирования PHP, который обрабатывает запросы от клиента и взаимодействует с базой данных для получения необходимой информации.

База данных содержит в себе две таблицы с информацией о пользователях и результатах игр команд. Обращение к базе данных происходит с помощью SQL-запросов, а результат выводится в окно браузера, как итог успешной работы приложения.

В приложении существует разграничение по правам доступа, например, обычный пользователь может лишь посылать и принимать результаты запросов на просмотр данных и их сортировку, в то время как администраторы могут удалять или добавлять записи, блокировать и разблокировать пользователей путём присвоения соответствующего значения в ячейке таблицы базы данных с помощью исполнения SQL-запроса.

Также в профиле можно выбрать любимую команду и на главной странице появятся результаты последних пяти матчей в виде круга соответствующего цвета (зелёный – победа, жёлтый – ничья, красный – поражение) при нажатии на которые появляются более подробные сведения, и для некоторых команд меняется цветовое оформление сайта.