



Рисунок 2 - Загруженность процессора при выполнении высоконагруженной части операции

Список использованных источников:

1. Веб-сервисы в теории и на практике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habrahabr.ru/post/46374/>. – Дата доступа: 02.01.2018.
2. Определение архитектуры приложений [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.ibm.com/developerworks/ru/library/r-define-application-architecture-rational-software-architect-2/> - Дата доступа: 02.01.2018.
3. Анализируем скорость загрузки веб-страницы [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://webo.in/articles/habrahabr/16-optimization-page-load-time/> – Дата доступа: 02.01.2018.

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ КЛИЕНТОВ КОМПАНИИ «ЕДА ДАРОМ» НА ПЛАТФОРМЕ ios

*Институт информационных технологий БГУИР,
г. Минск, Республика Беларусь*

Житников С.В.

Калитеня И. Л. – ассистент каф. ИСиТ, м.т.н.

Основная маркетинговая задача любого бизнеса – увеличение продаж, получение прибыли за счет привлечения новых клиентов и взаимодействия с уже имеющимися клиентами. Одним из последних нововведений в области маркетинга и продвижения, является адаптация бонусных программ и программ лояльности заведений для пользователей мобильных устройств.

Следует заметить, что приложение должно стать по-настоящему полезным для клиентов, а не просто быть средством получения рекламных сообщений.

Бонусная программа – один из видов программ поощрения покупателей. При правильном подходе, является механизмом по первичному привлечению клиентов и сбору информации, которая поможет узнать портреты групп покупателей, определить их ценность и уровень возможных маркетинговых вложений в каждую из этих групп.

В приложении «Еда Даром» пользователь получает бонусные баллы за каждый оплаченный заказ в заведении, участвующей в программе начисления бонусных баллов, а также за участие в акциях данного заведения.

В результате анализа отечественных и зарубежных аналогов мобильного приложения была разработана структура приложения и интерфейс пользователя, который бы отвечал функциональным требованиям и бы удобен и понятен для пользователей современных мобильных устройств.

Одной из отличительных особенностей бонусной программы «Еда Даром» является открытость для вступления в неё новых заведений и гибкость в адаптации к требованиям новых клиентов.

Разработанное мобильное приложение выполняет следующие функции:

- создание для пользователя личного кошелька в каждом посещенном заведении и накопление на нём баллов, которыми он мог бы расплатиться при следующем заказе;

- возможность пополнять бонусный счёт при помощи предоставления официанту, использующему вспомогательное приложение на платформе Android, QR- кода, сгенерированного внутри приложения;
- предоставления полной и актуальной информации о заведениях, участвующих в бонусной программе, включая возможность быстрой связи с заведением и прокладывание маршрута от текущего местоположения пользователя до заведения;
- информирование пользователя о новых акциях и скидках;
- простая процедура регистрации и авторизации через существующую учётную запись в социальной сети;
- возможность ознакомиться с приложением без авторизации;
- надёжная защита данных пользователя и системы с помощью шифрования передаваемых и хранимых данных.

Как и большинство современных мобильных приложений, данный проект основан на клиент-серверной архитектуре (рисунок 1). Клиентская часть запускается в среде выполнения операционной системы устройства пользователя, и служит для создания запросов для сервера и обработки ответов на эти запросы. На сегодняшний день существует клиенты приложения для платформ iOS и Android, а также вспомогательное приложение для официантов на платформе Android. Взаимодействие с серверной частью осуществляется с помощью протокола HTTPS с использованием сообщений в формате JSON. Серверная часть отвечает за бизнес-логику и систему управления базой данных.



Рисунок 1 – Диаграмма коммуникации мобильного приложения

Клиентская часть на платформе iOS написана на новом языке программирования, разработанном компанией Apple – Swift. Он представляет собой мультипарадигмальный компилируемый язык общего назначения. Одними из основных концепций, которыми руководствовались создатели языка являются удобство чтения и устойчивость к ошибкам программиста по сравнению с предшествующим ему языку Objective-C. Swift унаследовал множество положительно воспринятых сообществом программистов нововведений из таких языков программирования как C++, Java, Python и Objective-C. Одним из несомненных плюсов использования Swift является более быстрое выполнения части его функций по сравнению с другими современными языками программирования. Например, сортировки комплексных объектов выполняются в 3,9 раз быстрее чем в Python, и почти в 1,5 раза быстрее, чем в Objective-C [1].

Для информирования пользователей о новых акциях, скидках и заведениях используется механизм Push-уведомлений. Они представляют собой краткие всплывающие сообщения на экране устройства, которые доходят до него даже при выключенном приложении.

Рассылка сообщений осуществляется благодаря облачному сервису компании Google – Firebase. Он представляет из себя облачную NoSQL базу данных для приложений как сервис. Firebase предоставляет API для разработчиков, позволяющий осуществлять кроссплатформенную рассылку Push-уведомлений для всех пользователей мобильного приложения, или только для определенной части пользователей. [2].

Список использованных источников.

1. Swift Programming Language [Электронный ресурс]. – 2017. – Режим доступа: https://developer.apple.com/library/content/documentation/Swift/Conceptual/Swift_Programming_Language/. – Дата доступа: 20.12.2017.

2. Firebase [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://firebase.google.com/docs>. – Дата доступа: 20.12.2017.