

ИНЖЕНЕРНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННОГО ПОРТАЛА-МЕССЕНДЖЕРА: МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

Атаев М. В.

Меженная М. М. – канд. техн. наук,
доцент каф. ИПиЭ

Цель разработки – создание тематического мобильного приложения-мессенджера для общения людей, играющих в настольные игры. Объект разработки – нативное мобильное приложение, представляющее собой информационный портал-мессенджер. Целевая аудитория – увлекающиеся настольными играми люди, которые имеют потребность планирования встреч для совместного времяпрепровождения. Предмет разработки – технологии создания нативных мобильных приложений, принципы проектирования эргономичных пользовательских интерфейсов.

Программное обеспечение реализовано в виде мобильного приложения для платформы iOS и представляет собой информационный портал для общения и планирования встреч для игр. Предусмотрены возможности: регистрации при помощи социальных сетей; отправки сообщений; объявления встречи для совместной игры с указанием места встречи на карте. Мобильное приложение представляет собой нативное приложение для iOS написанное на языке Swift и Objective-C [1]. В качестве базы данных используется Firebase, формат обмена данными – JSON.

Для создания мобильного приложения разработан собственный стиль (рисунок 1). Для корректной работы мобильного приложения подключены и интегрированы в работу такие возможности сервиса Firebase как Analytics, Crashlytics для отслеживания корректной работы и получения данных об ошибках.



Рисунок.1 – Главный экран регистрации

Приложение реализует возможность удобного просмотра, поиска по названию настольной игры, обмен сообщениями.

Список использованных источников:

1. Swift: Разработка приложений в среде XCode /М.Наттинг: Москва 2016 – 801 с.