

МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ МЕРОПРИЯТИЯМИ

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

Зубко А.Е.

Челикова В.В. – ассистент, магистр технических наук

Введение

Смартфоны за последнее десятилетие стали неотъемлемой частью жизни большинства людей на Земле, их популярность обусловлена широкой функциональностью, доставшейся от их старшего брата - карманного персонального компьютера. Смартфоны отличаются от обычных мобильных телефонов наличием достаточно развитой операционной системы, открытой для разработки ПО сторонними разработчиками, и, в следствие чего, широким выбором мобильных приложений самых различных категорий. Приложение, которое мы будем рассматривать в этом докладе, относится к категории клиентов для веб-сервисов. Существование такого рода приложений обязано инструментам из области сетевых технологий, появившихся уже более 25-ти лет назад и использующихся и по сей день - а именно появлению HTTP.

Особенности рассматриваемой системы

Рассматриваемое приложение является частью тонкого клиента для веб-системы управления мероприятиями. Тонкий клиент в общем случае - компьютер или программа-клиент в сетях с клиент-серверной архитектурой, который переносит все или большую часть задач по обработке информации на сервер, например компьютер с установленным веб-браузером. В нашем случае - это смартфон с нашим приложением.

Так как вся бизнес-логика сервиса вынесена на сервер, задача приложения по сути представляет из себя отправку запросов и обработку ответов, и последующее отображение данных на смартфоне пользователя. Тонкий клиент является ключевой характеристикой модели SaaS (software as a service), которая используется в системе, вследствие чего для получения прибыли в данном сервисе применяется подход ежемесячной абонентской платы.

Кроссплатформенная разработка

На данный момент существует множество платформ, но доминирующими среди смартфонов являются ОС Android и iOS, которые покрывают более 95% рынка. Соответственно, необходимо разработать как минимум 2 версии приложения, что увеличивает сложность и длительность разработки, тестирования, внедрения и поддержки. Однако в последние годы появились технологии, позволяющие разрабатывать кроссплатформенные мобильные приложения, что значит, что разработанное один раз приложение, можно будет запустить на нескольких платформах без необходимости его переписывать.

Список использованных источников:

1. Microsoft <https://visualstudio.microsoft.com/ru/xamarin>