

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ ЭЛЕКТРОННОЙ БИБЛИОТЕКИ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ЖУРНАЛОВ И ЕГО ЭРГОНОМИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Храмович Е.В.

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

Научный руководитель: Андриалович И.В. – магистр техники и технологий, ассистент кафедры ИПиЭ

Аннотация. Целью проекта является создание веб-приложения для чтения комиксов из электронной библиотеки и его эргономическое обеспечение. При поиске и анализе существующих веб-приложений для чтения комиксов был выявлен ряд упущений и несовершенство подачи информации. Данная система предоставляет пользователю удобную библиотеку для чтения комиксов, а также для комфортного мониторинга выхода новых глав.

Ключевые слова: комиксы, чтение, веб-приложение

Введение. В последнее время комиксы становятся более популярными. По сравнению с обычными книгами комиксы имеют ряд преимуществ: из-за наличия изображений можно увидеть, как автор хочет показать мир и персонажей, а читателю проще визуализировать произведение у себя в голове. В связи с развитием информационных технологий многие отрасли литературы также имеют представление в электронном виде.

Но удобных сайтов для чтения комиксов почти не представлено на рынке. Поэтому было принято реализовать веб-приложение библиотеки для комиксов.

Веб-приложение будет выполнять функции электронной библиотека, а также добавление определённого комикса в закладку и получения графического уведомления о выходе новых глав комиксов, которые были добавлены в закладки.

Основная часть. При создании конкурентоспособного продукта, необходимо решить следующие задачи:

- проанализировать существующие аналоги;
- спроектировать систему, выделив необходимые функции и определив их эргономические свойства;
- разработать систему
- провести тестирование системы.

Информационная структура проектируемой системы представлена на рисунке 1:

Диаграмма вариантов использования для пользователя без привилегий представлена на рисунке 2.



Рисунок 1 – Структура информационной системы веб-приложения для подбора одежды согласно прогнозу погоды

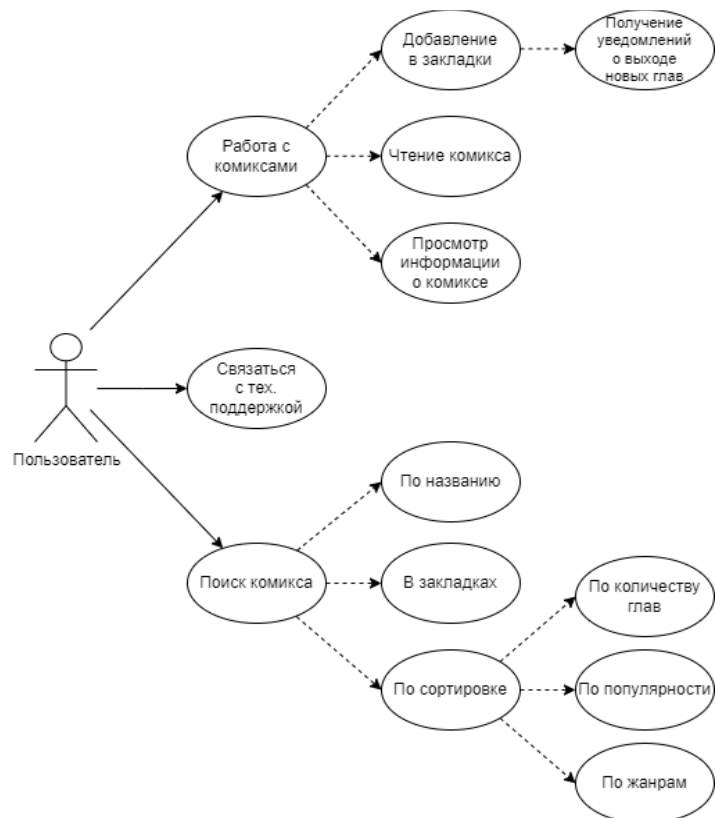


Рисунок 2 – Диаграмма вариантов использования в режиме «Пользователь»

Разрабатываемая система была разбита на функциональные модули, порядок тестирования которых представлен ниже (таблица 1):

Таблица 1 – Последовательность тестирования ФБ МК

№ тестовой программы	Область тестирования
ТП1	тестирование сортировки
ТП2	тестирование поиска
ТП3	тестирование чтения комикса
ТП4	тестирование закладок и уведомлений о выходе новой главы

Заключение. В ходе анализа рынка и просмотра существующих аналогов системы было предложено веб-приложение электронной библиотеки комиксов.

Для разработки веб-приложения были выбраны языки программирования: для клиентской стороны *JavaScript* с библиотекой *React*, а для серверной стороны *C#*.

JavaScript – мультипарадигменный язык программирования. Поддерживает объектно-ориентированный, императивный и функциональный стили[1].

React – *JavaScript*-библиотека с открытым исходным кодом для разработки пользовательских интерфейсов[2].

C# – объектно-ориентированный язык программирования[3].

Разработка преимуществ системы перед существующими аналогами, составление функций с определением эргономических свойств и полное тестирование системы позволяет утверждать о высокой конкурентной способности продукта на рынке.

Список литературы

1. Wikipedia [Электронный ресурс] – 2016. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/JavaScript> – Дата доступа: 30.03.2022
2. Wikipedia [Электронный ресурс] – 2018. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/React> – Дата доступа: 30.03.2022
3. Wikipedia [Электронный ресурс] – 2016. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/C_Sharp – Дата доступа: 30.03.2022

UDC [004.774:087.5]+331.101.1

WEB APPLICATION OF ELECTRONIC LIBRARY CARTOON MAGAZINES AND ITS ERGONOMIC SOFTWARE

Khramovich E.V.

Belarusian State University of Informatics and Radioelectronics, Minsk, Republic of Belarus

Andrialovich I.V. – master of engineering and technology, assistant at the department of EPE

Annotation. The goal of the project is to create a web application for reading comics from the electronic library and its ergonomic support. When searching and analyzing existing web applications for reading comics, a number of omissions and imperfections in the presentation of information were identified. This system provides the user with a convenient library for reading comics, as well as for comfortable monitoring of the release of new chapters.

Keywords: comics, reading, web application