

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ВЫБОРА СПОСОБА ПРОВЕДЕНИЯ ДОСУГА И ЕГО ЭРГОНОМИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Корчиков К.Д.

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

Научный руководитель: Прудник А.М. – канд. техн. наук, доцент, доцент кафедры ИПиЭ

Аннотация. В работе описаны задачи и функциональные возможности веб-приложения для выбора способа проведения досуга. Веб-приложение представляет собой сервис, который помогает пользователю принять решение, как провести свое свободное время. Преимуществом разработанной системы является использование функции учета интересов пользователей, на основе которых пользователю предлагаются те или иные способы проведения досуга, также функции подбора способа проведения свободного времени посредством последовательного выбора критериев желаемого досуга, а также функции просмотра мест проведения досуга на карте недалеко от местоположения пользователя.

Ключевые слова: веб-приложение, досуг, интересы, места проведения свободного времени.

Введение. Мы живем во время бесконечного множества способов проведения свободного времени, и с каждым днем их количество только растет. Пандемия Covid-19 изменила мир, внося правки в повседневную жизнь людей, уменьшив разнообразие их досуга. Исходя из данных условий, пользователю тяжело уследить за всеми тенденциями в сфере досуга и прийти к выбору, как провести свободное время [1].

В связи с этим было принято решение разработать веб-приложение для выбора способа проведения досуга. Данная система позволит структурировать способы проведения досуга по интересам пользователя, тем самым ускорит процесс принятия решения, как провести свободное время.

Разработанная система реализована в формате веб-приложения, так как данный формат является совершенно кроссплатформенным и, практически, каждый человек имеет доступ в Интернет. Кроссплатформенность подразумевает поддержку десктопных и мобильных устройств с любыми операционными системами [2].

Основная часть. Целью работы является разработка веб-приложения для выбора способа проведения досуга.

Преимуществом данной системы является простой и интуитивно понятный интерфейс, система учета интересов пользователя, большой перечень способов проведения досуга, а также возможность просматривать места проведения свободного времени на карте недалеко от своего местоположения. Задачи, которые решает данное приложение:

- предоставление перечня всех возможных способов проведения досуга;
- помощь в принятии решения, как провести свободное время;
- возможность просмотра мест проведения досуга на карте.

После обозначения задач и сравнения конкурентов были выделены следующие функциональности, которые реализованы в приложении:

- авторизация и регистрация пользователя;
- восстановление пароля;
- изменение учётных данных;
- добавление и изменение персональных данных;
- выбор языка интерфейса;
- выбор интересов;
- изменение ранее выбранных интересов;

- определение местоположения;
- поиск способов проведения досуга, по ключевым словам;
- отображение перечня способов проведения досуга на основе выбранных интересов;
- процесс подбора способа проведения досуга с выбором критериев;
- остановка процесса подбора способа проведения досуга;
- отображение перечня способов проведения досуга на основе выбранных критериев;
- отображение на карте мест проведения досуга;
- отображение информации о способе проведения досуга;
- переход на официальный сайт места проведения досуга;
- добавление способа проведения досуга в «Избранное»;
- отображение перечня способов проведения досуга, добавленных в «Избранное»;
- удаление способа проведения досуга из «Избранное»;
- выход из системы;
- удаление учетной записи.

Макеты основных страниц веб-приложения приведены на рисунке 1.



Рисунок 1 – Основные страница веб-приложения

Разработанная система реализована по принципу SPA (single-page-application). Это подразумевает использование единственного HTML-документа в качестве оболочки для всех веб-страниц, который динамически изменяется и дополняется React-компонентами [3]. В

качестве архитектуры веб-приложения была выбрана концепция MVC (model-view-controller). Данный подход позволяет разделить ответственность за бизнес-логику и логику отображения на три отдельных компонента: модель, представление и контроллер. Это дает возможность модифицировать компоненты независимо друг от друга [4]. Веб-приложение реализовано с применением следующих технологий: язык разметки HTML, метаязык каскадных таблиц стилей Sass, язык программирования TypeScript, JavaScript-библиотека React, серверная платформа Node.js, веб-фреймворк Express, JavaScript-библиотека Mongoose, JavaScript-библиотека Redux, NoSQL-база данных MongoDB, различные сторонние API. Также во время разработки был использован сборщик модулей Webpack. Он анализирует различные модули и компоненты приложения, создает граф зависимостей, затем собирает их в правильном порядке в один или более бандл (bundle), на который может ссылаться файл «index.html». Данная технология упрощает процесс разработки, а также делает вес приложения меньше [5].

Заключение. Таким образом было реализовано веб-приложение для выбора способа проведения досуга. В ходе разработки были выполнены все поставленные перед системой задачи. В создании данной системы были использованы самые популярные и актуальные на сегодняшний день технологии.

Список литературы

1. Cyberleninka [Электронный ресурс] – Жамсуева Ольга, 2013. – Режим доступа: – <https://cyberleninka.ru/article/n/svobodnoe-vremya-teoreticheskiy-aspekt> - Дата доступа: 05.03.2023
2. Calltouch [Электронный ресурс] – Николай Большаков, 2022. – Режим доступа: – <https://www.calltouch.ru/blog/kak-sdelat-sajt-krossplatformnym/> – Дата доступа: 05.03.2023
3. КОД [Электронный ресурс] – Статья, 2020. Режим доступа: – <https://thecode.media/spa/> – Дата доступа: 05.03.2023
4. Hexlet [Электронный ресурс] – Дмитрий Дементий, 2022. Режим доступа: – <https://ru.hexlet.io/blog/posts/chto-takoe-mvc-rasskazyvaem-prostyimi-slovami> – Дата доступа: 05.03.2023
5. UI.DEV [Электронный ресурс] – Tyler McGinnis, 2020. Режим доступа: – <https://ui.dev/webpack> – Дата доступа: 05.03.2023

UDC 004.777:379.8+331.101.1

WEB APPLICATION FOR LEISURE SELECTION AND ITS ERGONOMIC SUPPORT

Korchikov K.D.

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

Prudnik A.M. – PhD, associate professor, associate professor of the Department of EPE

Annotation. The article describes the tasks and functionality of a web application for choosing a way to spend leisure time. The web application is a service that helps the user decide how to spend their free time. The advantage of the developed system is the use of the function of taking into account the interests of users, on the basis of which certain ways of spending leisure time are offered to the user, as well as the function of selecting a way to spend free time by sequentially selecting the criteria for the desired leisure, as well as the function of viewing leisure places on the map near the user's location.

Keywords: web application, leisure, interests, free time places.