


БЕЛОРУССКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
Факультет информационных технологий и робототехники  
Кафедра «Программное обеспечение информационных систем и технологий»

ДОПУЩЕН К ЗАЩИТЕ  
Заведующий кафедрой

  
(подпись) Ю.В. Полозков  
(инициалы и фамилия)

« 02 » 06 2021 г.

РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА  
ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТА

«Программное средство под операционную систему Андроид для автоматизации распространения и покупки билетов на мероприятие»


Специальность 1-40 05 01 «Информационные системы и технологии»

Направление специальности 1-40 05 01-04 «Информационные системы и технологии (в обработке и представлении информации)»

Специализация 1-40 05 01- 04 01 «Математическое обеспечение и системное программирование»

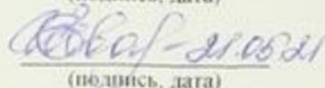
Обучающийся

группы 10702217  
(номер)

 19.05.21  
(подпись, дата)

О.К. Телюк

Руководитель

 21.05.21  
(подпись, дата)

Е.А. Шваякова

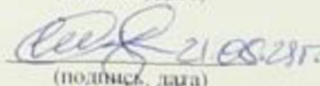
Консультанты:

по компьютерному проектированию

 21.05.21  
(подпись, дата)

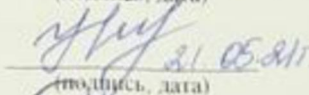
Е.А. Шваякова

по разделу «Охрана труда»

 21.05.21 г.  
(подпись, дата)

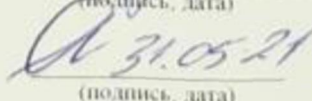
А.М. Лазаренков

по разделу «Экономика»

 21.05.21 г.  
(подпись, дата)

И.В. Насонова

Ответственный за нормоконтроль

 31.05.21  
(подпись, дата)

Л.В. Федосова

Объем проекта:

расчетно-пояснительная записка – 67 страниц;

графическая часть – 10 листов;

магнитные (цифровые) носители – 1 единиц.

Минск 2021

## РЕФЕРАТ

ANDORID STUDIO, АФИШИ, МЕРОПРИЯТИЯ, ОБЛОЧНОЕ ХРАНИЛИЩЕ ДАННЫХ, ПРОЕКТИРОВАНИЕ, РЕАЛИЗАЦИЯ, ТЕСТИРОВАНИЕ.

Объектом исследования сайты по распространению и продаже билетов.

Цель проектирования: разработка программного средства под Андроид, предназначенного для просмотра афиши и покупки билетов на мероприятия.

Методология проведения работы: в процессе решения поставленных задач использовались исследования о необходимости разрабатываемого приложения, теоретические и практические навыки в области Андроид разработки.

Результаты работы: выполнен анализ требований к программному средству, осуществлен обзор существующих сервисов и их мобильных приложений; разработана архитектура программного средства, разработаны алгоритмы функционирования программного средства; спроектированы структуры хранения данных программного средства; выполнена оценка нагрузочной способности серверного программного обеспечения и оценка объема передаваемого трафика между клиентским и серверным программным обеспечением; уделено внимание вопросам технико-экономического обоснования; разработана графическая часть проекта.

Приложение позволяет просматривать афишу мероприятий, выбирать желаемое количество билетов, добавлять билеты в корзину, удалять из корзины, а также покупать билеты на мероприятия.

Область применения результатов: приложение может быть использовано пользователями для просмотра афиши мероприятий; стандартный функционал обеспечивает пользователю удобство при выборе нужного концерта.

Дипломный проект: 68с., 20 рис., 19 табл., 15 источник, 10 прил.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Meet Adnroid Studio [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.ironsrc.com/blog/what-are-hyper-casual-games-and-how-do-you-monetize-them/>.
2. Интерфейс среды разработки [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://gcup.ru/load/engines/14>
3. Интерфейс Afisha TUT BY [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.unrealengine.com/>.
4. Интерфейс Kassy by [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.unrealengine.com/features>
5. Оптимизация кода [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://coronalabs.com/>.
6. Android SDK Documentation - Android SDK [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://gameanalytics.com/docs/item/corona-sdk>
7. Firebase основы [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.yoyogames.com/gamemaker/>.
8. Авторизация Firebase [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://unity3d.com/ru/unity/>.
9. Что такое Activity - Online Courses, Classes [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.lynda.com/Unity-3D-training-tutorials/1243-0.html>
10. Жизненный цикл Activity [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/Manual/>.
11. Material Design for Android [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://www.makeuseof.com/tag/programming-game-unity-beginners-guide/>.
12. Manual: Scene View Navigation [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/Manual/SceneViewNavigation.html/>.
13. Основы сборки Gradle [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://coderwall.com/p/sgrrxw/refreshing-the-unity3d-gameviewprogramatically/>.
14. Файл AndroidManifest [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/ru/current/ScriptReference/GameObject.html/>.
15. Organising Your Scene [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://unity3d.com/learn/tutorials/projects/3d-game-kit/organising-your-scene/>.