

**Заключение.** Разработанная база данных хорошо подходит для выполнения поставленной задачи, а именно автоматизация работы составления рабочей программы путем хранения основной информации в БД. Наличие хранимых процедур уменьшает нагрузку сети между клиентами и сервером, а также упрощает работу по поиску различной часто необходимой информации. В дальнейшем рассматривается возможность использования различных ролей пользователей, курсоров, а также взятие данной БД для использования в разработке различных приложений, как вариант — приложение для генерирования шаблонов учебной программы.

#### Список цитируемых источников

1. Стружкин, Н. П. Базы данных : проектирование : учеб. для академ. бакалавриата / Н. П. Стружкин, В. В. Годин. — Люберцы : Юрайт, 2016. — 477 с.
2. Кузнецов, С. Д. Основы баз данных / С. Д. Кузнецов. — М. : Бином. Лаб. знаний, 2017. — 488 с.
3. Петкович, Д. Microsoft SQL Server 2008: рук. для начинающих / Д. Петкович. — М. : БХВ-Петербург, 2015. — 752 с.
4. Тернстрем, Т. Microsoft SQL Server 2008: разработка баз данных : учеб. курс Microsoft (+ CD-ROM) / Т. Тернстрем. — М. : Рус. ред., 2017. — 781 с.
5. Фуфаев, Э. В. Базы данных : учеб. пособие / Э. В. Фуфаев, Д. Э. Фуфаев. — М. : Академия, 2014. — 320 с.

УДК 004.773

М. А. Кононович, О. Д. Кравчук

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

### РАЗРАБОТКА ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ «С КЕМ ПОЙТИ?»

**Введение.** В настоящее время в современном мире электронных технологий практически невозможно представить жизнь человека без телефона и желания пообщаться с другими людьми. За последние несколько лет скорость передачи данных, и доступности сети Internet достигла очень высокого уровня, дав толчок для бурного роста и популяризации мессенджеров.

В настоящее время полезной и познавательной информацией всемирной паутины пользуются школьники, студенты, научные работники, специалисты в различных отраслях народного хозяйства, просто люди, которые хотят много знать обо всем на свете. Через Интернет можно связаться с человеком почти в любой точке мира, отправлять и получать письма за минуты, делать различные покупки. Интернет в современной жизни человека — это не только развлечения, получение информации и общение, но и реальное рабочее место.

**Основная часть.** Целью данного исследования является создание удобной среды для сбора людей, которые хотят провести время за пределами компьютерного мира.

Актуальность заключается в отказе от многочасового использования компьютера и замены общения в чатах, социальных сетях и играх реальному общению, которое удобно организовано.

Предмет исследования: клиент-серверная архитектура, как архитектура с распределенной сетевой нагрузкой. Клиент-сервер — вычислительная или сетевая архитектура, в которой задания или сетевая нагрузка распределены между поставщиками услуг, называемыми серверами, и заказчиками услуг, называемыми клиентами. Фактически клиент-сервер — это программное обеспечение. Обычно эти программы расположены на разных вычислительных машинах и взаимодействуют между собой через вычислительную сеть посредством сетевых протоколов, но они могут быть расположены также и на одной машине [1].

При выполнении данного исследования были поставлены следующие задачи:

1. Проанализировать теоретический материал и осуществить поиск аналогов.
2. Разработать и заполнить базу данных соответствующей информацией.
3. Разработать архитектуру приложения.
4. Разработать и протестировать программный продукт.

В качестве средств разработки были выбраны:

1. ASP.NET — это веб-платформа с открытым исходным кодом, созданная Microsoft для создания современных веб-приложений и служб с помощью .NET [2].
2. C# — современный объектно-ориентированный и типобезопасный язык программирования. C# позволяет разработчикам создавать разные типы безопасных и надежных приложений, выполняющихся в .NET [3].
3. Microsoft .NET Framework обеспечивает многоуровневую, расширяемую и управляемую реализацию служб Интернета, которую можно легко и быстро интегрировать в приложения.

Данное программное обеспечение должно позволить создавать собственные события, подписываться и отписываться от уже существующих событий. Пользователи могут создать аккаунт для добавления соб-

ственных событий, а также для участия в событиях от других пользователей. Управление приложением представлено в виде минималистичного и удобного графического интерфейса.

«С кем пойти?» — это все необходимое для комфортного времяпрепровождения с группой лиц, которых заинтересовало ваше событие.

Для работы с программой вначале необходимо авторизоваться — ввести логин и пароль. Если пользователь еще не зарегистрирован в системе, то он может нажать кнопку «Зарегистрироваться», после этого станет доступна панель регистрации где необходимо заполнить некоторые поля.

Возможности авторизованного пользователя:

1. Просмотр предстоящих событий, в которых пользователь может принять участие.
2. Отказ от событий, в которых пользователь согласился принять участие.
3. Изменение информации о профиле.
4. Просмотр событий, на которые подписан пользователь в качестве участника.
5. Создание собственного события.
6. Приглашение на созданное событие других пользователей.

На рисунке 1 представлено добавление собственного события, которое будут видеть другие пользователи. На рисунке 2 отображен профиль пользователя с предстоящими событиями. Созданное приложение позволяет собрать большому количеству людей в одном месте в удобном формате.

**Создание события**

Название  
Соревнования по пляжному волейболу

Информация  
Соревнования по пляжному волейболу, будет турнирная сетка, максимальное число команд - 10. Приз за первое место 100р, второе - 30, третье - 15. Победителем будет считаться команда, первая набравшая 15 очков. Принимаются участники достигшие совершеннолетия. Место проведения - пляжная площадка на улице Бохонова. Можете взять личный мяч для разминки перед игрой. Ждем всех.

Максимальное количество участников  
20  
\*Если ограничение участников не требуются поставьте 0 или не заполняйте поле

Дата проведения  
15.07.2022 14:00  
\*Дату можно устанавливать как минимум на 1 час вперед

Город  
Лунинец

Создать

Рисунок 1 — Создание собственного события

**KISLY**

Всем дарова, меня зовут Ни-ки-тос!!! Я вообще за спорт. Люблю хайпить и тому подобное. Зовите меня Дося. Я вообще на инженера учусь. 20 годиков. Присоединяйтесь на мои события

**Предстоящие события пользователя**

**Соревнования по пляжному волейболу**  
г. Лунинец  
Соревнования по пляжному волейболу, будет турнирная сетка, максимальное число команд - 10. Приз за первое место 100р, второе - 30, третье - 15. Победителем будет считаться команда, первая набравшая 15 очков. Принимаются участники достигшие совершеннолетия. Место проведения - пляжная площадка на улице Бохонова. Можете взять личный мяч для разминки перед игрой. Ждем всех.

Участников: 0/20

15 июля 2022 г. 14:00

Удалить

Рисунок 2 — Профиль пользователя

**Заключение.** В результате выполнения исследования было разработано веб-приложение для поиска и сбора людей со схожими интересами. Программа «С кем пойти?» была написана на строго типизированном объектно-ориентированном языке программирования С# с использованием всех возможностей данного языка. Было проведено тестирование программы, позволяющие увидеть весь ее функционал, преимущества и недостатки, и указала на возможность определенных доработок.

Приложение было создано для людей, которым интересно находить новых друзей, общаться с новыми личностями и проводить время в реальном мире. Данное программное средство является актуальным и будет являться таковым в любое время.

#### Список цитируемых источников

1. Олифер, В. Г. Компьютерные сети. Принципы, технологии, протоколы: юбилейное издание / В. Г. Олифер, Н. Г. Олифер. — СПб. : Питер : Питер Пресс, 2020. — 1005 с.
2. Рихтер, Дж. CLR via C#. Программирование на платформе Microsoft .NET Framework 4.5 на языке C#. / Дж. Рихтер. — 4-е изд. — СПб. : Питер, 2013. — 896 с.
3. Чамберс, Дж. ASP.NET Core. Разработка приложений / Дж. Чамберс, Д. Пэккетт, С. Тиммс. — СПб. : Питер, 2018. — 464 с.