

Проект разработки кроссплатформенного мобильного приложения для ночного клуба

Винокуров Анатолий Станиславович

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

Студент

Баженов Руслан Иванович

Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема

кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой информатики и вычислительной техники

Аннотация

В статье описана пошаговая реализация проекта разработки кроссплатформенного мобильного приложения для ночного клуба. Практическим результатом исследования является рабочее мобильное приложение для Android и IOs мобильных платформ.

Ключевые слова: разработка мобильных приложений, проект разработки, мобильное приложение, платформа, мобильное устройство, кроссплатформенная разработка, ночной клуб, IOs, Android.

The project of developing multi-platform mobile application for a night club

Vinokurov Anatoly Stanislavovich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Student

Bazhenov Ruslan Ivanovich

Sholom-Aleichem Priamursky State University

Candidate of pedagogical sciences, associate professor, Head of the Department of Computer Science

Abstract

This article describes project for developing multi-platform mobile application for a night club. The practical result of the study is a working mobile app for Android and IOs mobile platforms.

Keywords: mobile application development, development project, mobile application, platform, mobile unit, cross-platform development, night club, IOs, Android.

В настоящее время мобильные приложения стали неотъемлемой частью бизнеса практически любой современной коммерческой организации, независимо от её размера и отрасли работы. Несмотря на то, что многие из

этих организаций уже имеют свои собственные веб-сайты, разработка мобильного приложения открывает новые маркетинговые возможности: возможность создания динамического контента, привлечение новых клиентов, добавление возможности покупки и оплаты клиентами выбранных услуг/товаров при помощи мобильного устройства, размещение рекламных блоков и уведомлений об акциях, размещение сведений об организации, мониторинг и последующий анализ оставленных клиентами отзывов о предоставляемых товарах и услугах, распространение всевозможных купонов на скидку, проведение обслуживания и поддержки клиентов, и многое другое. Это, в свою очередь, способствует качеству продвижения предоставляемой продукции и услуги, увеличивает рейтинг организации и повышает её конкурентоспособность. Кроме того, интеграция социальных сетей с мобильным приложением увеличивает масштабы распространения информации о бизнесе организации, способствует созданию партнерских отношений с другими аналогичными компаниями

Исследовательской задачей является описание проекта разработки кроссплатформенного мобильного приложения для коммерческой организации – ночного клуба.

Исследованиями в области разработки мобильных приложений занимались многие российские и зарубежные исследователи. Е.Л. Касьянова, П.М. Кикин [1] рассмотрели основные способы разработки приложений для мобильных устройств, провели обзор отличительных особенностей разработки картографических мобильных приложений и выявили проблемы, возникшие в процессе их создания. Н.М.Виштак, В.А.Дорожкин [2] рассмотрели основные требования к средствам разработки, а также определили наиболее подходящую платформу для разработки мобильных приложений дополненной реальности. П.И.Свентицкий, Н.А.Иванова в своей работе [3] провели анализ основных технологий кроссплатформенной разработки приложений для мобильных устройств. В.Ю. Ким [4] рассмотрел ключевые особенности создания дизайна пользовательского интерфейса мобильного приложения. К.В. Аксенов в своей работе [5] рассмотрел наиболее популярные среды разработки мобильных приложений под операционные системы Android, iOS и Windows Phone, а также привел их краткие характеристики, преимущества и недостатки. А.С.Винокуров и Р.И. Баженов [6] описали проект разработки мобильного приложения для кафе быстрого питания. Т.У.Адинугро и др. в своей работе [7] провели обзор платформ разработки мобильных приложений. Разработали мобильное приложение, путём объединения нативных мобильных технологий с веб-технологиями. J.P.Espada и др. [8] изучили использование расширенных веб-технологий для разработки bluetooth мульти-платформенных мобильных приложений. S. Chorvitayakun [9] описал разработку android приложения для повышения производительности программы стажировки студентов старших курсов университета.

В качестве платформы для создания мобильных IOs и Android приложений была выбрана онлайн-платформа «Como» [10]. Весь процесс

разработки приложения происходит на сайте diy.como.com в любом современном интернет-браузере и не требует установки дополнительного программного обеспечения.

Перейдем непосредственно к созданию мобильного приложения. Зарегистрируемся на данном онлайн-ресурсе и войдем в систему. Для начала работы нажмём на кнопку «Create APP» и введём название будущего приложения – «Nightclub». Выберем категорию «Bars/Clubs» из уже готовых категорий, предоставленных сайтом. От выбора категории зависит набор готовых модулей будущего приложения. Затем перейдем в раздел «Style & Navigation» (стиль и навигация) и выберем тему интерфейса приложения «Party». Настроим навигацию по интерфейсу, цветовую схему, фон, значок, заставку и язык приложения. Все изменения можем наблюдать в интерактивном окне предварительного просмотра, расположенном справа от рабочей области (рис. 1 – 2).

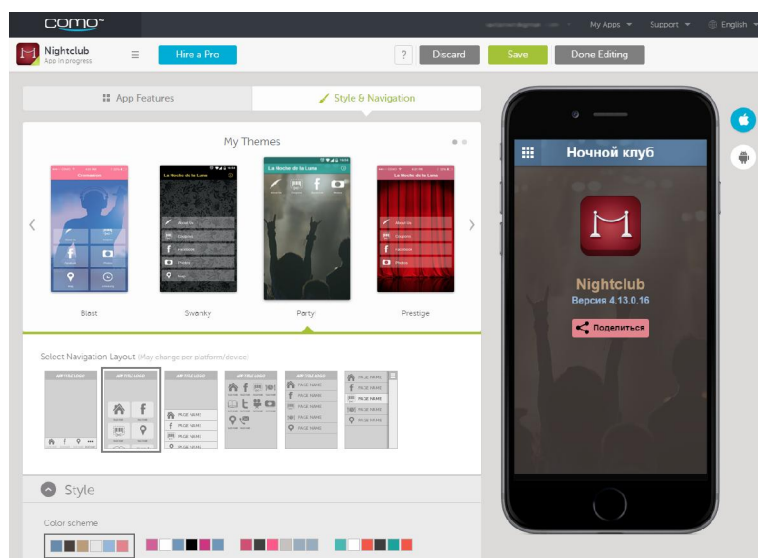


Рисунок 1 – Раздел «Style & Navigation»

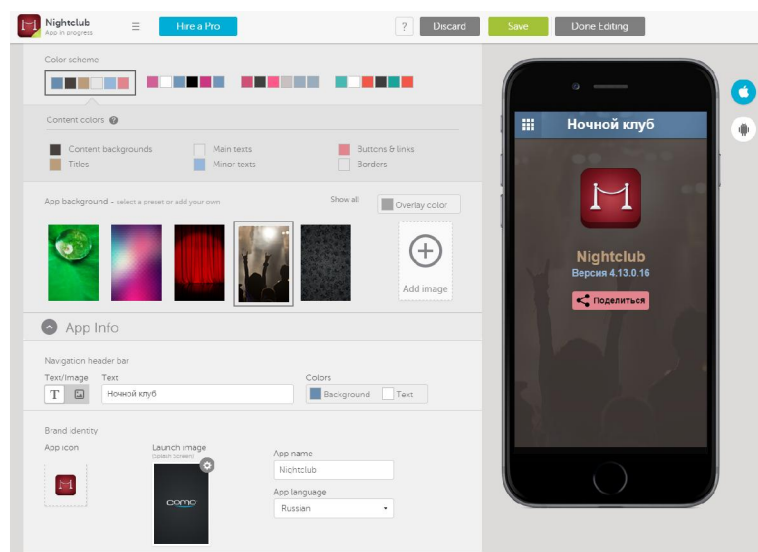


Рисунок 2 – Установка языка и стиля интерфейса

Перейдём в раздел «App Features» для добавления и настройки модулей приложения. Заказчик пожелал наличие перечня проводимых клубом мероприятий со страницы ночного клуба в Facebook, с целью предоставления пользователям возможности отслеживать все интересующие события клуба. Добавим соответствующий модуль и назовём его «Мероприятия». Введём URL адрес страницы в соответствующее поле и установим сроки, после которых мероприятия будут отображаться в разделе «Прошедшие» (рис.3).

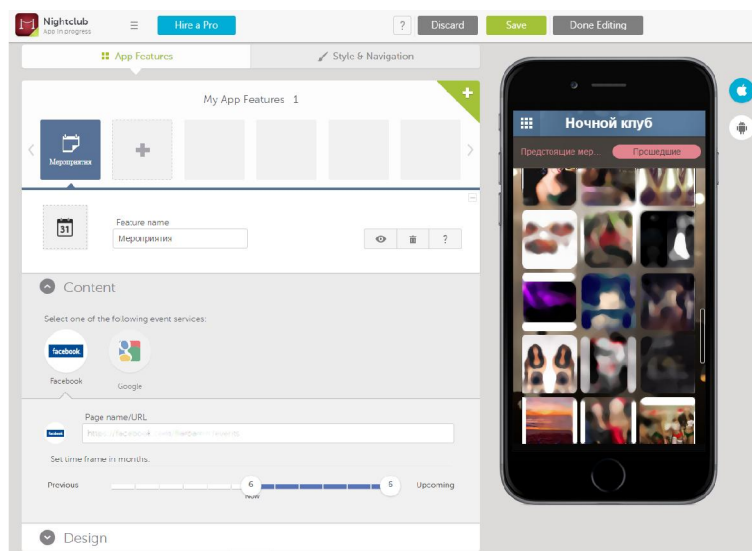


Рисунок 3 – Модуль «Мероприятия»

Для того, чтобы увеличить заинтересованность клиентов ночным клубом, продвижения его видеоканала, возможности поделиться приложением и просмотренным видео – добавим возможность доступа к существующему видеоканалу клуба через наше приложение. Выберем необходимый модуль и назовём его «Видео». Введём имя видеоканала «YouTube». Модуль автоматически настроит его отображение (рис.4).

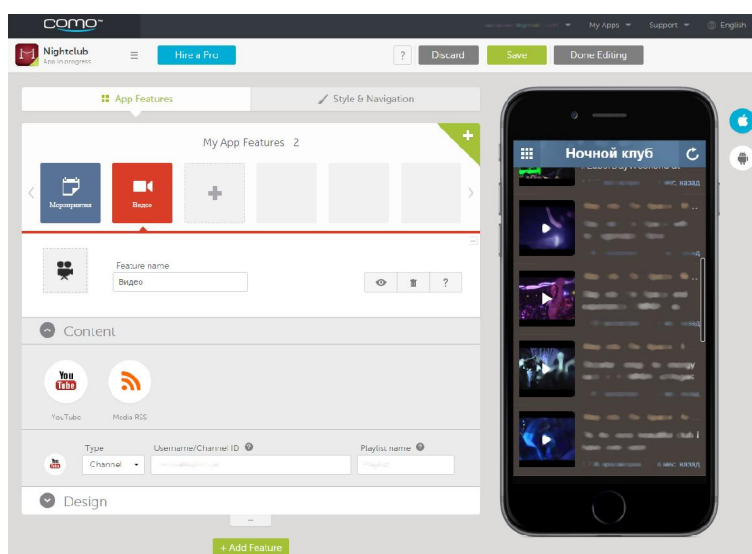


Рисунок 4 – Модуль «Видео»

Для того, чтобы дать возможность клиентам просматривать фотографии ночного клуба с «Instagram» не выходя из приложения, добавим и настроим необходимый модуль. Назовём его «Фото» (рис.5).

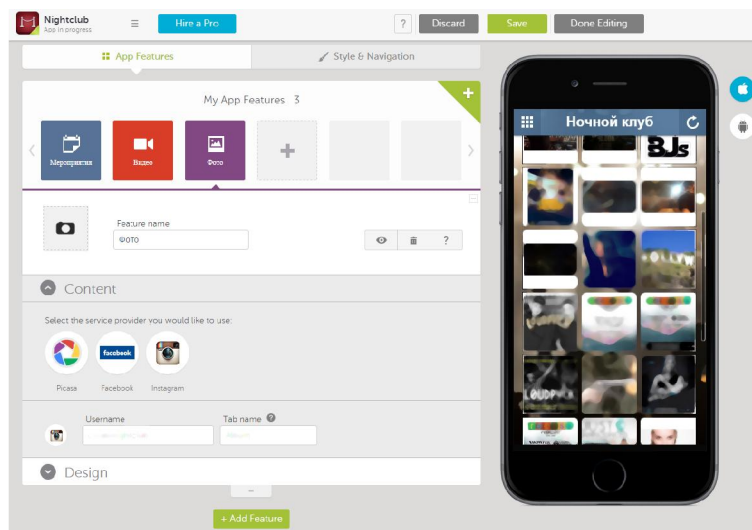


Рисунок 5 – Модуль «Фото»

Добавим и настроим модуль Google Maps. Установим необходимую локализацию. Теперь клиенты смогут с лёгкостью найти местоположение ночного клуба на карте и выстроить маршрут (рис.6).

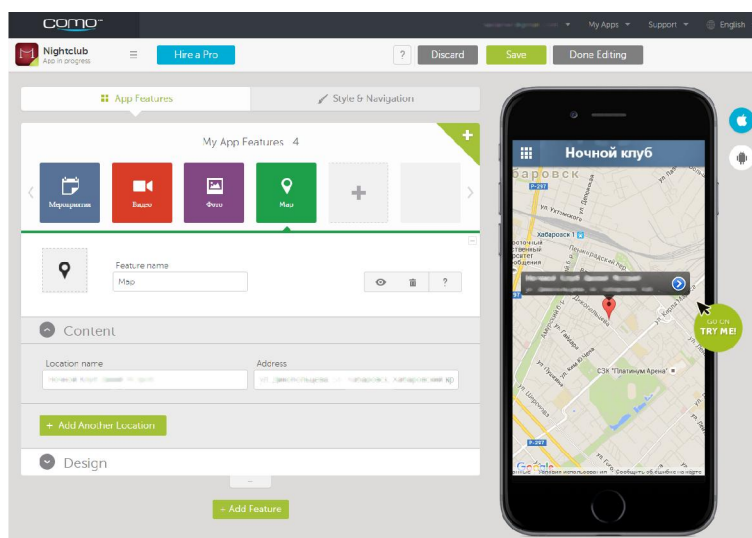


Рисунок 6 – Модуль «Google Maps»

Теперь добавим модуль информации «О нас» и модуль обратной связи «Свяжитесь с нами». В качестве примера были введены произвольные данные (рис. 7 – 9).

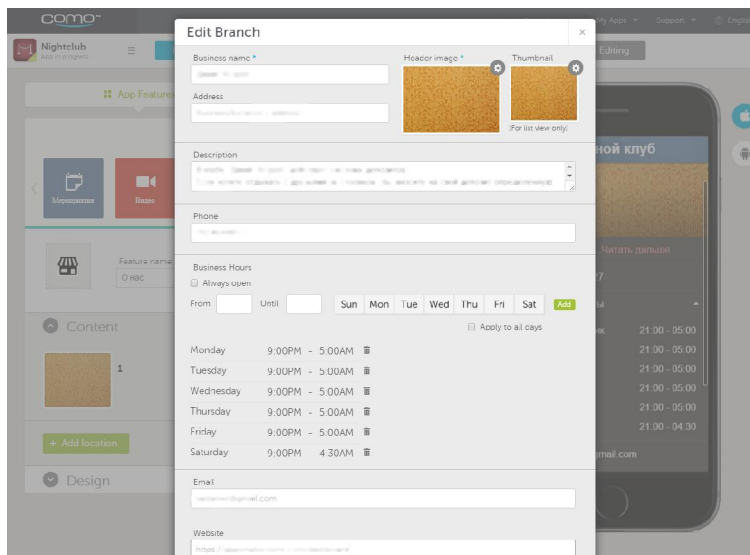


Рисунок 7 – Настройка модуля «О нас»

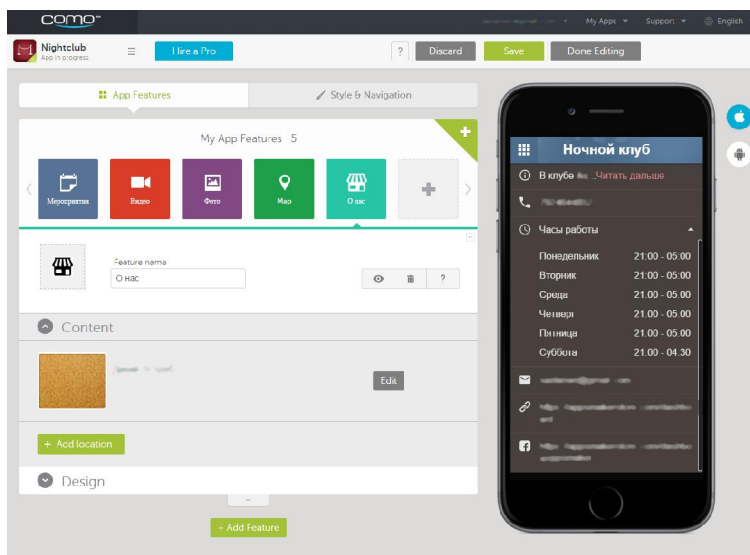


Рисунок 8 – Отображение модуля «О нас» в приложении

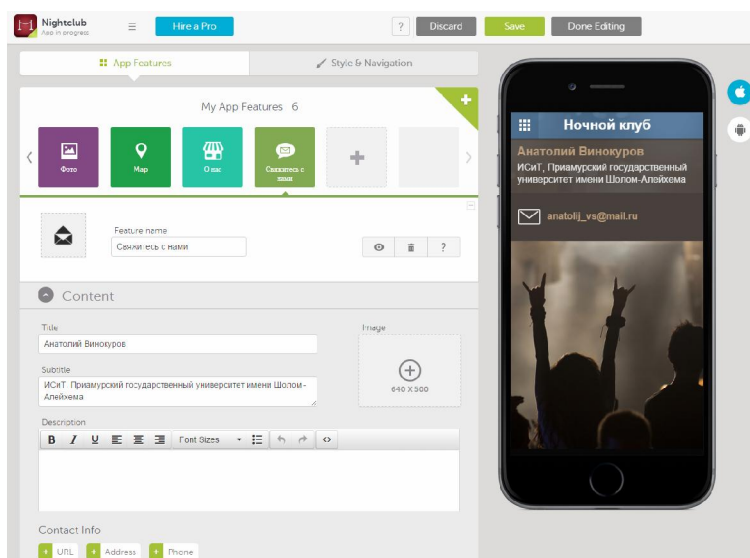


Рисунок 9 – Модуль «Свяжитесь с нами»

Данный ночной клуб предоставляет своим клиентам скетч-карты из пластика со стираемым защитным слоем, под которым находится информация о выигранных напитках. Данные скетч-карты изготавливаются специально на заказ. Чтобы уменьшить затраты на производство таких карт, заказчик пожелал наличие интерактивных скетч-карт в нашем приложении. Онлайн-платформа «Сомо» предусматривает готовый модуль с такими функциями. Для этого добавим модуль «Scratch Cards» и назовём его «Скетч-карта». Добавим список призов и введем заголовок в соответствующее поле. Установим процент выигрышных скетч-карт и введем сообщения, отображаемые при выигрыше или проигрыше соответственно. Количество призов и процент выигрыша каждого из них можно менять (рис. 10 – 11).

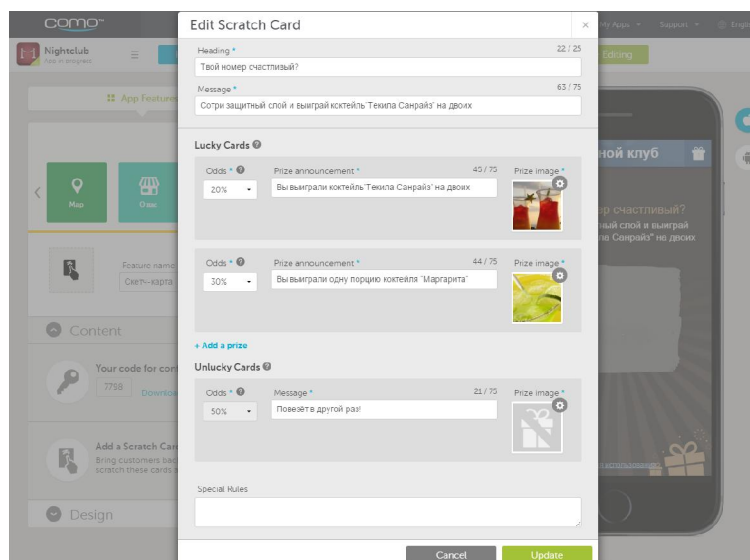


Рисунок 10 – Настройка модуля «Скетч-карта»

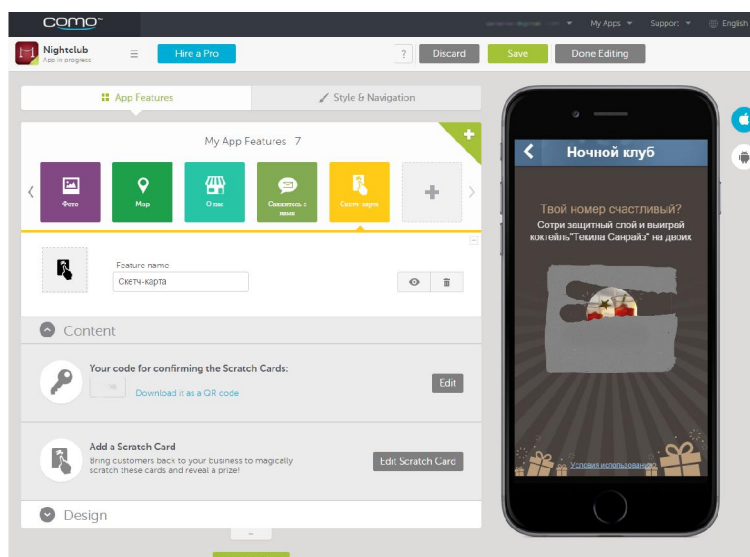


Рисунок 11 – Отображение модуля «Скетч-карта» в приложении

Теперь перейдем к функции заказа столов. На сайте данного ночного клуба уже есть раздел, позволяющий заказать столик. Для того, чтобы зайти в этот раздел напрямую из нашего приложения добавим модуль «Book a

Table» и назовём его «Заказать стол». Теперь добавим URL адрес страницы в соответствующее поле (рис.12).

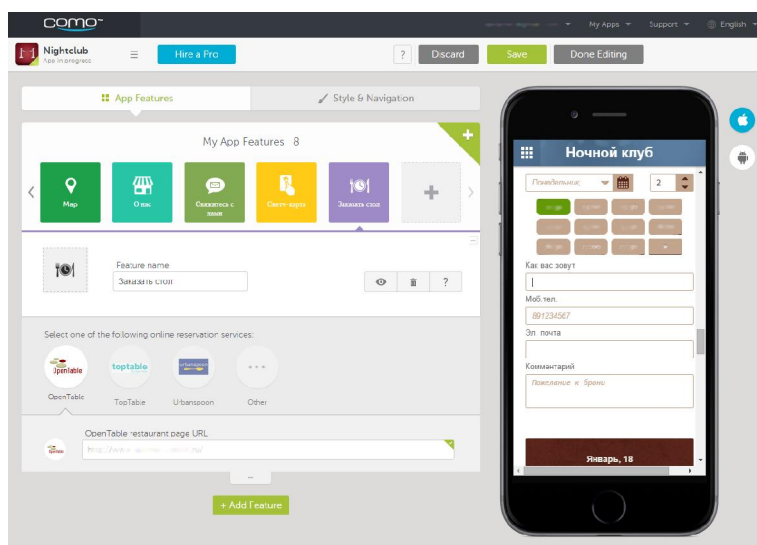


Рисунок 12 – Отображение модуля «Заказать стол» в приложении

Заказчик также пожелал наличие меню бара в приложении. Добавим соответствующий модуль и назовём его «Наше Меню». Создадим основной каталог и добавим восемь категорий товаров. Внесем в каждую категорию соответствующие товары, укажем их стоимость и состав (рис. 13 – 15).

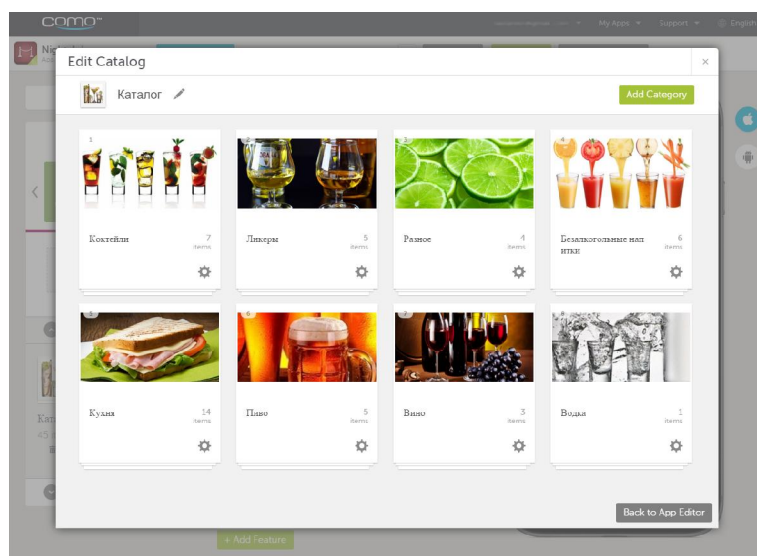


Рисунок 13 – Добавление категорий продуктов в «Наше Меню»

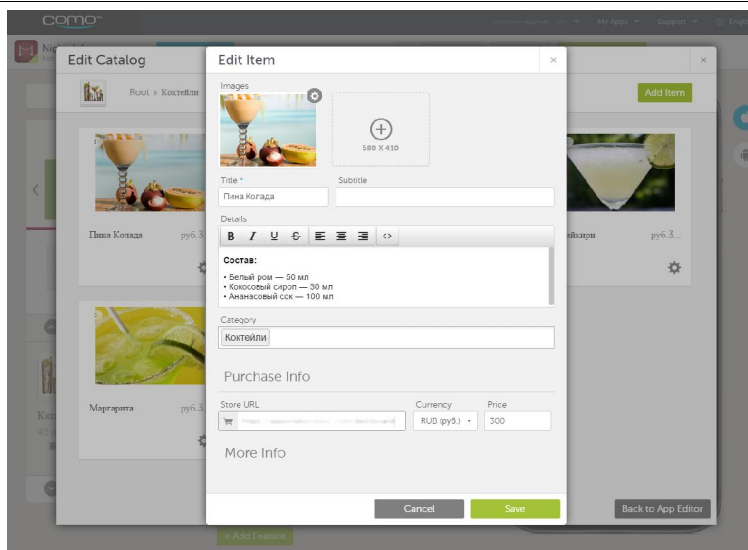


Рисунок 14 – Добавление продукта «Пина Колада» в категорию «Коктейли»

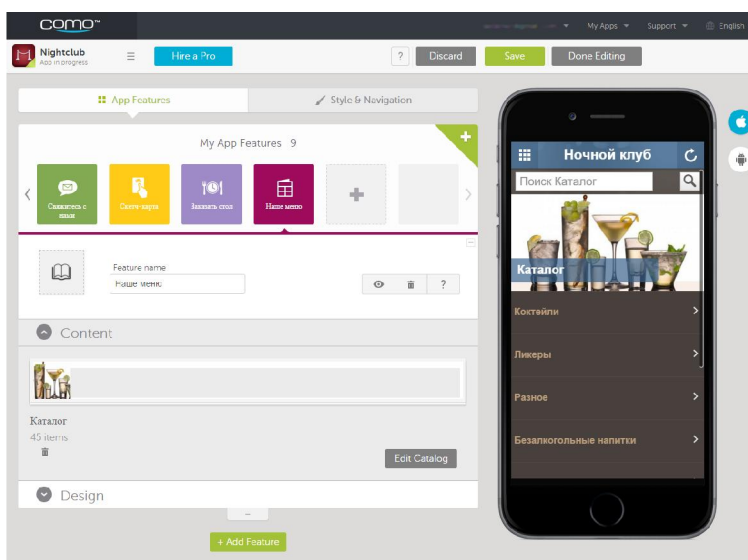


Рисунок 15 – Отображение модуля «Наше Меню» в приложении

В результате, расположение всех добавленных нами модулей приложения имеет следующий вид (рис. 16).

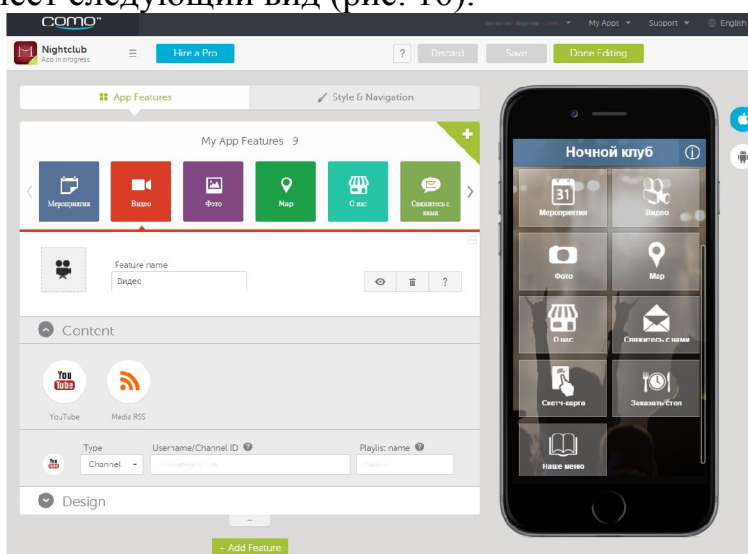


Рисунок 16 – Расположение модулей приложения «Nightclub»

Закончим редактирование приложения, нажав на кнопку «Done Editing», и перейдём к его тестированию.

Данное мобильное приложение было протестировано на устройствах под управлением операционных систем Android и IOs. Приложение имеет простой, интуитивно понятный интерфейс, адаптируется под размер дисплея устройства (рис.17 – 18).

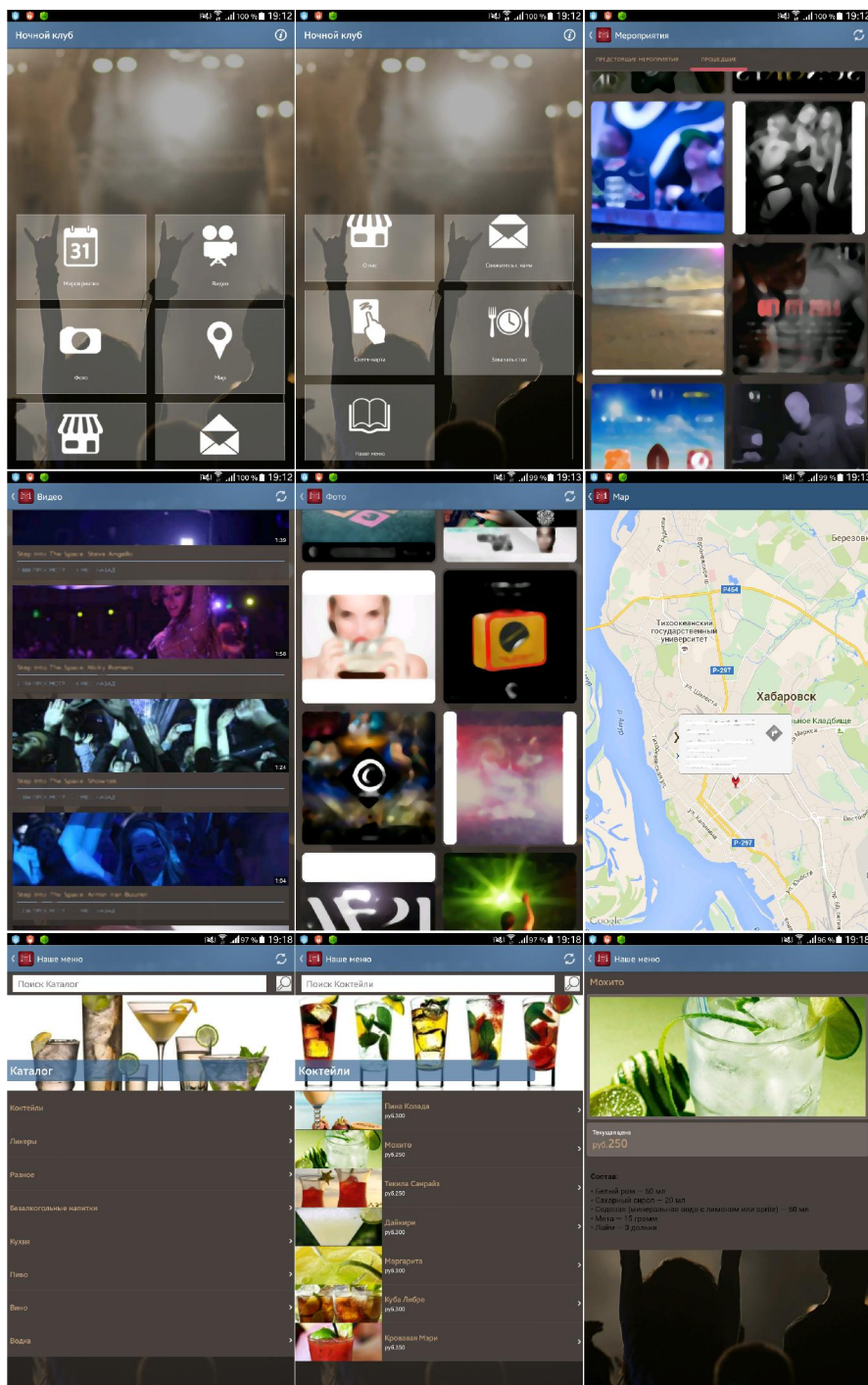


Рисунок 17 – Установленное мобильное приложение «Nightclub» на смартфон

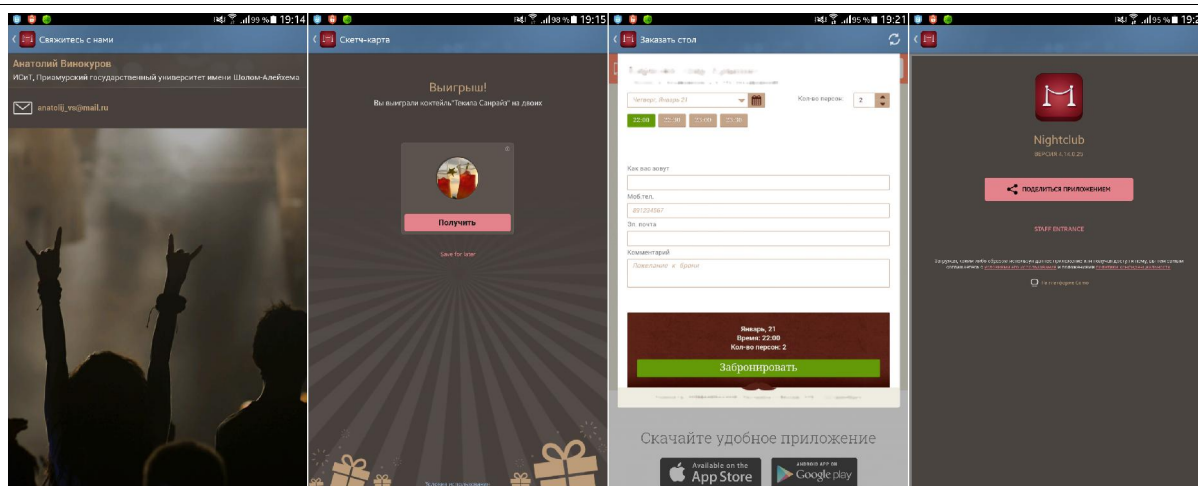


Рисунок 18 – Установленное мобильное приложение «Nightclub» на смартфон

В результате исследования была продемонстрирована пошаговая реализация проекта кроссплатформенной разработки мобильного приложения для ночного клуба. Практическим результатом исследования является рабочее мобильное приложение для Android и iOS мобильных платформ, соответствующее всем предъявленным требованиям заказчика.

Библиографический список

1. Касьянова Е.Л., Кикин П.М., Грищенко Д.В. Разработка картографических приложений для мобильных устройств // Интерэкспо гео-сибирь. 2015. №7. С. 75-78.
2. Виштак Н.М., Дорожкин В.А. Средства разработки мобильных приложений дополненной реальности // Инновации в науке. 2015. №6 (43). С. 1-6.
3. Свентицкий П.И., Иванова Н.А. Инструменты кроссплатформенной разработки мобильных приложений // Инновации в науке. 2014. №40. С. 1-5.
4. Ким В.Ю. Особенности разработки дизайна пользовательского интерфейса для мобильного приложения // Новые информационные технологии в автоматизированных системах. 2015. №18. С. 479-481.
5. Аксенов К.В. Обзор современных средств для разработки мобильных приложений // Новые информационные технологии в автоматизированных системах. 2014. №17. С. 508-513.
6. Винокуров А.С., Баженов Р.И. Проект разработки мобильного приложения для кафе быстрого питания // Постулат. 2016. №1. С. 1-14.
7. Adinugroho T.Y., Reina, Gautama J.B. Review of Multi-platform Mobile Application Development Using WebView: Learning Management System on Mobile Platform // Procedia Computer Science. 2015. №59. С. 291–297.
8. Espada J.P., Diaz V.G., Crespo R.G., Martinez O.S., G-Bustelo B.C.P., Lovelle J.M.C. Using extended web technologies to develop Bluetooth multi-platform

-
- mobile applications for interact with smart things // Information Fusion. 2015. №21. С. 30–41.
9. Chopvitayakun S. Android Application to Enhance Performance of Internship Program Implementing Cloud Computing Platform and Infrastructure // Procedia - Social and Behavioral Sciences. 2015. №197. С. 2530–2538.
10. Como app maker-make an app with our easy app builder // Como Diy URL: <http://diy.como.com> (дата обращения: 20.01.2016).