

Автор:

Ященко Євгеній Сергійович

студент 11КНм групи

Науковий керівник:

Стецик Сергій Павлович

кандидат педагогічних наук, доцент,

докторант

РОЗВАЖАЛЬНИЙ МОБІЛЬНИЙ ДОДАТОК

Анотація. У тезах розглянуто актуальність створення розважального мобільного додатку, а також описано технології, що будуть використані для його розробки. Метою роботи є розглядання сучасного ринку мобільних додатків та створення розважального мобільного додатку.

Ключові слова. Мобільний додаток. Ринок мобільних додатків, мобільні додатки на операційній системі Android, інструменти для створення мобільних додатків, мобільний розважальний додаток.

Вступ. Якщо проаналізувати сучасні тенденції розвитку ІТ-сфери в нашому світі, то ми можемо легко помітити, що вона все сильніше впливає на наше повсякденне життя. Така річ, як мобільний телефон, ще пару десятків років тому мала в сотні раз менш важливе значення, ніж зараз. Ми не просто користуємося ним кожен день, а скоріше навіть можна сказати, що значна частка нашого життя залежить від нашої здатності використовувати мобільний телефон та мобільні додатки для майже будь-яких цілей: від надсилання повідомлень родині або керування своїм банківським рахунком до виконання робочих обов'язків або виклику швидкої допомоги.

Ми живемо в час інформації та буму інформаційних технологій. По всьому світу, та у найбільш розвинених країнах швидко розвивається індустрія створення різноманітних, надзвичайно актуальних та корисних мобільних додатків. Разом з цим слід мати на увазі можливість залучення іноземних гравців до наших проєктів, привернення уваги до деяких актуальних, соціальних та повсякденних проблем, які можуть бути вирішені або як мінімум значно полегшені завдяки використанню зручних українських мобільних додатків. Таким чином, це зумовило вибір теми дослідження – Мобільний розважальний додаток.

Постановка задачі. Для якісної і ефективної розробки мобільного розважального додатку, спочатку потрібно дослідити сучасний ринок мобільних додатків, а також розглянути і обрати технології їх створення.

Мета роботи. Проаналізувати ринок мобільних додатків, розглянути сучасні інструменти для їх створення та на основі цих даних створити власний мобільний розважальний додаток.

Основна частина. Перш за все варто було проаналізовано сучасний ринок мобільних додатків та інструментів для їх створення.[2] На основі отриманої інформації була обрана конкретна низка програмних засобів, які були б ефективним варіантом при розробці та створенні мобільного розважального додатку.[1]

Отже, було проаналізовано ринок мобільних додатків, порівняно продукцію різних розробників, що поширювалися протягом минулих років та до сьогодні.[3] Переглянутий широкий список можливих програмних засобів для створення мобільних додатків та на основі порівняння їх сильних та слабких сторін, був обраний оптимальний варіант.[4]

Було розроблено сам мобільний розважальний додаток, що може бути легко використаний та стати в нагоді людям, які бажають записати якусь інформацію та не забути про неї пізніше.

Висновки. Було поставлено низку завдань. Основним завданням було - створення мобільного розважального додатку, який зміг би бути використаним звичайними людьми та стати їм в нагоді.

Систему було розроблено завдяки особистим навичкам, вільно розміщеним в мережі інформаційним джерелам та інструментам для створення мобільних додатків.

Список використаних джерел

1. Альфред, Ст Ахо Компілятори. Принципи, технології та інструментарій / Альфред В. Ахо та ін. – М.: Вільямс, 2015. – 435 с.
2. Анашкіна, Н. В. Технології та методи програмування / Н.В. Анашкіна, Н.М. Петухова, В.Ю. Смольянінов. - М: Academia, 2012. - 312с.
3. Koloro.ua. Розробка мобільних додатків [Електронний ресурс]. <https://koloro.ua/ua/blog/issledovaniya/Razrabotka-mobilnih-prilojenii.html>
4. NetBeans [Електронний ресурс]. <https://netbeans.org/>