

## Путешествие в историю

Вавилов Андрей Витальевич  
10 класс ГБОУ г. Москвы №1542

Руководитель: Русаков Алексей Михайлович

Преподаватель детского технопарка «Альтаир»

Москва, 2022

### Оглавление

Оглавление .....	1
Введение .....	3

Цель .....	3
Задачи.....	3
Методы и этапы .....	4
Актуальность.....	4
Использованные программного решения .....	4
Обзор проектного решения .....	4
Итоги и перспективы.....	5
Список литературы.....	5

## ***Введение***

В наше время люди тратят огромное количество своего времени на препровождение в Интернете. Проводя большую часть своего времени не в реальном пространстве, люди начинают забывать о существовании различных достопримечательностей. В данной работе предлагается приложение для изучения местных достопримечательностей.

## ***Цель***

Разработать многофункциональное и практичное приложение для изучения местных достопримечательностей.

## ***Задачи***

- 1) Создать удобный и понятный интерфейс.
- 2) Создать сервер для хранения информации.
- 3) Создать систему авторизации.
- 4) Создание чата.
- 5) Создание доски лидеров.
- 6) Изучить работу GPS в системе Android.
- 7) Создание карты с возможностью отслеживания местоположения в реальном времени.
- 8) Добавить достопримечательности г. Москвы на карту приложения.

## ***Методы и этапы***

Изучение материалов по данной теме	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Знакомство с имеющимися технологиями</li><li>2. Опросы специалистов</li></ol>
Программирование	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Изучение языка Java</li><li>2. Изучение языка Python 3</li><li>3. Создание и отладка прототипа</li></ol>
Внедрение	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Выбор платформы для реализации проекта.</li></ol>

## ***Актуальность***

Проблема уменьшения интереса людей к различным достопримечательностям с каждым годом растёт. Многие места богатые своей культурной ценностью проходят мимо людей из-за неосведомлённости людей. Приложение «Путешествие в историю» призвано повысить интерес людей к различным скульптурам, зданиям, паркам и т.д. известными своей культурной ценностью.

## ***Использованные программного решения***

Клиент создаётся в Android Studio. Сервер создаётся в Visual Studio 2019.

## ***Обзор проектного решения***

Для использования приложения человеку необходимо зарегистрироваться. После регистрации и авторизации пользователь может использовать весь функционал приложения. Для начала работы приложения пользователю необходимо найти на карте ближайшей к нему объект после чего приблизиться к нему на расстояние 50 метров. Пользователю будет необходимо отметитья возле объекта для получения дополнительной информации об объекте и для доступа к групповому чату. После отмечания пользователь

сможет воспользоваться чатом данной группы объектов. Каждый объект будет входить в отдельную группу. Группа объектов будет состоять из 5-10 объектов с единым чатом. После отмечания одного объекта пользователь будет получать 1 очко. После отмечания всей группы объектов пользователь будет получать 5 очков. Очки нужны для таблицы лидеров. С каждым новым очком пользователь будет поднимать свой рейтинг в общей таблице лидеров.

## ***Итоги и перспективы***

В итоге, в проекте будет реализовано:

- Создание карты с отслеживанием пользователя в реальном времени через GPS.
- Система авторизации.
- Создание групп объектов города Москвы.
- Создание чатов привязанных к группам объектов.
- Загрузка на карту города Москвы разнообразных объектов.

Следующими направлениями разработки данного приложения могут быть:

- Увеличение количества городов с их достопримечательностями в базе данных.
- Добавить локализацию на новые языки.
- Добавить новые функции для привлечения внимания людей.
- Расширение области работы приложения.

## ***Список литературы***

1. [Электронный ресурс]. 2012-2022. Дата обновления 18.01.2019. URL: <https://metanit.com/python/tutorial/>
2. [Электронный ресурс]. 2012-2022. Дата обновления 18.01.2019. URL: <https://metanit.com/java/tutorial/>