

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования
**БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИНФОРМАТИКИ
И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ**

Факультет КСиС Кафедра Информатики
Специальность 1-40 04 01 Специализация 00

УТВЕРЖДАЮ

Н. А. Волорова

« » 20 г.

ЗАДАНИЕ
по дипломному проекту студента

Демидовича Ильи Вадимовича
(фамилия, имя, отчество)

1. Тема проекта: Android приложение «Агрегатор игровых магазинов»

утверждена приказом по университету от « 13 » апреля 2021 г. № 827-с

2. Срок сдачи студентом законченной работы 01 июня 2021 года

3. Исходные данные к проекту: Тип операционной системы – Android 5.1 и выше;
Язык программирования – Kotlin; Среда разработки – Android Studio 3.6; СУБД –SQLite.

Назначение разработки: упрощение процесса поиска и просмотра
предложений среди игровых магазинов.

4. Содержание пояснительной записки (перечень подлежащих разработке вопросов)

Введение

1 Анализ предметной области. Постановка задачи

2 Используемые технологии

3 Моделирование предметной области и разработка требований

4 Архитектура и проектирование приложения

5 Реализация мобильного приложения

6 Технико-экономическое обоснование

Выводы

Список использованных источников

Приложение А – Текст программы