СЛАЙД 1: Добрый день, уважаемые члены государственной комиссии. Меня зовут Славин Никита Владимирович, мой научный руководитель Сахонь Елизавета Сергеевна. Тема моего дипломного проекта «Мобильное приложение для выполнения заданий и получения вознаграждения «Квест»

СЛАЙД 2: Актуальность моей темы связана с большим ростом популярности удалённой работы в наше время. Также многие люди не хотят зависеть от работодателя и работать на самого себя. Работа на самого себя даёт такие плюсы как возможность самостоятельного распределения своего времени и реализации себя в различных сферах.

СЛАЙД 3: Целью моего дипломного проекта является разработка мобильного приложения для выполнения заданий и получения вознаграждения «Квест». Для достижения этой цели необходимо решить следующие задачи:

* спроектировать и создать базу данных;
* разработать серверную часть;
* разработать клиентскую часть;
* выполнить тестирование мобильного приложения;
* обеспечить защиту данных пользователей.

СЛАЙД 4: На первом этапе осуществлен анализ существующих аналогов. Рассмотренные аналоги представлены на слайде*.*

На основании анализа можно сделать вывод, что большинство ресурсов имеют много общего в своих функциональных возможностях. В первую очередь это касается базовых функций: регистрация, создание заказов, взятие заказов в работу.

СЛАЙД 5: Для разработки проекта использованы такие технологии:

Entity Framework, .NET, СУБД MS SQL Server

Для программирования серверной части использовался язык C# и для клиентской части Java.

СЛАЙД 6: На данном слайде представлена схема архитектуры приложения. Здесь показано, что клиенты это смартфоны с операционной системой Android связываются с сервером по протоколу https, а также с облачной базой данных FireBase для хранения изображений.

СЛАЙД 7: Для приложения была создана база данных, состоящая из 4 таблиц:

* таблица Users содержит информацию обо всех пользователях;
* таблица Images хранит в себе ссылку и другую информацию об изображении;
* таблица Quests содержит информацию о всех созданных квестах;
* и таблица Requests хранит запросы пользователей на выполнение квестов.

СЛАЙД 8: На данном слайде представлена блок-схема алгоритма авторизации в приложение. Для входа в приложение необходимо ввести логин и пароль от своего аккаунта. Если же аккаунта у пользователя ещё нет, то требуется его создать.

СЛАЙД 9: Далее представлена блок-схема алгоритма создания квеста. Пользователь должен ввести все необходимые данные и если все данные будут введены корректно, то квест будет создан, иначе появится уведомление об ошибке.

СЛАЙД 10: На данном слайде представлена блок-схема алгоритма завершения квеста. Для завершения пользователь должен вызвать контекстное меню и нажать на кнопку «Завершить», а затем подтвердить своё действие. После подтверждения квест будет завершен если у него был исполнитель, иначе появится уведомление об ошибке.

СЛАЙД 11: На данном слайде представлена диаграмма вариантов использования, которая показывает, как будет использоваться данное мобильное приложение. У незарегистрированного пользователя есть только возможность регистрации. А у зарегистрированного доступ ко всем функциям приложения.

СЛАЙД 12: Экономические расчеты показывают, что проект экономически обоснован. Срок окупаемости составляет 1,6 лет

СЛАЙД 13: Сейчас будет продемонстрирована работа приложения.

В начале идёт демонстрация регистрации нового пользователя. Здесь вводятся требуемые данные и загружается фотография. Затем происходит авторизация после которой мы попадаем в приложение.

Далее идёт просмотр списка всех квестов. Для этого мы открываем раздел «Все квесты» в боковом меню. На каждый квест можно нажать и посмотреть подробную информацию о нём.

Затем в этом же разделе можно произвести поиск квеста по названию или описанию. Поиск производится по содержанию введённых символов.

Далее идёт просмотр списка принятых квестов, т.е. тех, которые пользователь выполняет в данный момент. И также здесь можно просмотреть квесты, которые уже были выполнены

Затем просмотр созданных квестов. Здесь также можно просмотреть квесты, которые уже завершены.

Далее открывается раздел «Рейтинг пользователей» в котором представлены все пользователи данного приложения со статистикой выполненных квестов. На каждого пользователя можно нажать и открыть его профиль. Список можно отсортировать и также произвести поиск по имени или количеству выполненных квестов.

Здесь идёт демонстрация создания нового квеста. Для создания нужно заполнить все поля и по желанию добавить картинку.

Уже созданные квесты можно изменить либо удалить

Тут представлена отправка запроса на выполнение квеста одним пользователем, для этого требуется нажать на нужный квест и затем на кнопку «Отправить запрос»

После отправки запрос заходим под аккаунтом автора квеста и можем посмотреть всех пользователей которые отправили запрос и выбрать желаемого. После выбора у квеста появится исполнитель и его можно будет завершить нажатием кнопки в контекстном меню.

После завершения квеста обновится статистика в профиле пользователя и увеличится количество выполненных квестов.

СЛАЙД 14: Таким образом, в результате выполнения дипломного проекта разработано мобильное приложение для выполнения заданий и получения вознаграждения. Данное приложение может использоваться любым человеком, имеющим смартфон с операционной системой Android и подключение к сети интернет. Поставленные цели и задачи при разработке были достигнуты.

СЛАЙД 15: Спасибо за внимание