СЛАЙД 1: Добрый день, уважаемые члены государственной комиссии. Разрешите представить вам мой дипломный проект «Мобильное приложение для выполнения заданий и получения вознаграждения «Квест». Меня зовут Славин Никита Владимирович, мой научный руководитель Сахонь Елизавета Сергеевна.

СЛАЙД 2: Целью дипломного проекта является разработка мобильного приложения для выполнения заданий и получения вознаграждения.

Задачи дипломного проекта:

* спроектировать и создать базу данных;
* разработать мобильное приложение;
* разработать Web-API;
* обеспечить возможность регистрации и авторизации пользователей;
* обеспечить возможность создания, удаления и редактирования квестов.

СЛАЙД 3: 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 4: Для разработки проекта использованы такие технологии:

Entity Framework, .NET, СУБД MS SQL Server

Для программирования использовался язык C# и Java

СЛАЙД 5: На данном слайде представлена *блок-схема алгоритма входа в приложение*. Здесь можно увидеть действия пользователя при авторизации в приложение.

СЛАЙД 6: На данном слайде представлен скриншот окна авторизации в приложение. Здесь пользователь может как войти в свой аккаунт, так и зарегистрировать новый.

СЛАЙД 7: При регистрации пользователь должен ввести логин, пароль, своё имя и способ связи с ним.

СЛАЙД 8: Пользователь может взаимодействовать с приложением по принципу, указанному в диаграмме.

СЛАЙД 9: После входа в приложение открывается раздел «Все квесты». В данном разделе представлены все квесты, созданные пользователями. Здесь также имеется строка поиска, для поиска квеста по названию. Также на каждый из квестов можно нажать для открытия подробной информации.

СЛАЙД 10: На данном слайде представлена страница отдельного квеста. Если пользователь, открывший квест, является автором этого квеста, то можно выбрать исполнителя квеста из числа пользователей подавших заявку. Если же пользователь не является автором, то он может подать заявку на выполнение этого квеста.

СЛАЙД 11: Вся навигация по приложению осуществляется с помощью меню, которое можно открыть нажатием на кнопку либо свайпом вправо

СЛАЙД 12: Создание квеста происходит из раздела «Мои квесты».

СЛАЙД 13: Экономические расчеты показывают, что проект экономически обоснован. Срок окупаемости составляет 1,6 лет

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. Поставленные цели и задачи при разработке были достигнуты.

СЛАЙД 15: Спасибо за внимание