**ТЕХНИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ – ВАРНА**

ФАКУЛТЕТ ПО ИЗЧИСЛИТЕЛНА ТЕХНИКА И АВТОМАТИЗАЦИЯ

Катедра**“Компютърни Науки и Технологии”**

ДИПЛОМНА РАБОТА

Преддипломен проект

Тема:

Проектиране и разработване на..............

**Ръководител: ас. инж. Галина Найденова**

**Изготвил:** Николай Каменов Геров

**Специалност: Софтуерни и интернет технологии**

**Факултетен номер: 61662232**

ТУ- Варна

2020

ЗАДАНИЕТО

Тази страница остава празна!

Тук е мястото да се постави заданието, което ще ви дам след завършване на преддипломният проект.

**СЪДЪРЖАНИЕ**

**УВОД / ВЪВЕДЕНИЕ**

**Главапърва**

**Обзор на съществуващи решения и анализ на проблема**

**Първият конкурент**

**Предимства на сайта:**

**Недостъци**:

**Вторият конкурент**

**Предимства на сайта:**

**Недостатъци:**

**И така до 3-5 конкурента**

**Обобщениенапроучванията и**

**нанаправенияанализ**

**Глававтора**

**Проектиране и дизайннасистемата**

**2.1.Задачи наразработката**

**2.2. Проектираненасистемата. Основнимодули.**

**Фаза на планиране**

**2.2.1.Закогоще е предназначенасистемата?**

**Persona**

**2.2.2.Какваинформациящебъдесъхранявана?**

**User Story, Journey Map**

**2.2.3. User Flow - диаграма**

**2.2.4. User Case - диаграма**

**2.2.5.Mind Map -**

**Фаза на дизайн**

**2.2.6. Прототипни рамки на потребителският интерфейс (Wireframe)**

**2.2.7. Прототип**

**2.2.8. UML диаграма**

**2.2.9.Проектиране на концептуална схема на база от данни**

**Главатрета**

**Избрани технологии**

1. Android OS

Android е [операционна система](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0) на [Google Inc.](https://bg.wikipedia.org/wiki/Google_Inc.) за [мобилни устройства](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D0%BB%D0%BD%D0%BE_%D1%83%D1%81%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE), базирана на [ядрото на Linux](https://bg.wikipedia.org/wiki/Linux_(%D1%8F%D0%B4%D1%80%D0%BE)). Тя е създадена, поддържана и развивана първоначално от Android Inc., която е купена от Google Inc. през 2005.

Пускането ѝ на пазара на 5 ноември 2007 г. е съпроводено с основаването на [Open Handset Alliance](https://bg.wikipedia.org/wiki/Open_Handset_Alliance) – консорциум от хардуерни, софтуерни и телекомуникационни компании за развиването на отворени стандарти при мобилните устройства. Google пуска фронтенд кода под свободен лиценз.

За развитието на Android се грижат голям брой софтуерни разработчици, които създават така наречените „apps“ (*Applications*) – малки [приложения](https://bg.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD_%D1%81%D0%BE%D1%84%D1%82%D1%83%D0%B5%D1%80), които разширяват функционалността на системата. Приложенията могат да бъдат сваляни от различни сайтове в интернет или от големи онлайн магазини, като [Android Market](https://bg.wikipedia.org/wiki/Android_Market) (впоследствие преименуван на Google Play) – магазинът на [Google](https://bg.wikipedia.org/wiki/Google). По данни към юни 2018 г. за Android има над 3 300 000 приложения. Приложенията се пишат предимно на [Java](https://bg.wikipedia.org/wiki/Java), [Python](https://bg.wikipedia.org/wiki/Python) или [Ruby](https://bg.wikipedia.org/wiki/Ruby).

* 1. История

Компанията Android Inc. е основана в Пало Алто, Калифорния, през октомври 2003 г. от Анди Рубин (съосновател на компанията Danger), Рич Майнър, (съосновател на Wildfire Communications, Inc.), Ник Сиърс (бивш вицепрезидент в T-Mobile) и Крис Уайт (начело на дизайна и разработката на интерфейса на WebTV ), за да развиват, по думите на Рубин, „по-умни мобилни устройства, които са по-наясно с местоположението и предпочитанията от притежателя си“.

**ГлаваЧетвърта**

**Реализациянасистемата/ приложението**

След направеният конкурентен алализ, поставянето на целите и направените изводи за необходимостите на потребителите следващата стъпка е проектирането на сайта.

**ГлаваПета**

**Тестване и резултати**

**Главашеста**

**Заключение**

**Използвана литература**

**Книги**

[1] Dan Wu, ShaoboLiang - „Mobile Search Behaviors: An In-depth Analysis Based on Contexts, APPs, and Devices“ – 2018

[4] Bruce E. Wampler – „The Essence of Object Oriented Programming with Java and UML” - 2000.

**Интернетизточници:**

[11] UI inspiration - https://itsallwidgets.com/

[12] Research - https://www.androidauthority.com/best-android-budget-apps-for-money-management-586807/

**Изпoлзвaнисъкращения:**

API – Application Programming Interface

JVM – Java Virtual Machine

**Тук си напишете това, което сте използвали**

**Приложение**

**Приложение 1: Ръководство на потребителя**

**Приложение 2: Програмен код**

Име на файл

Код – на снимка и на бял фон