**Проект**

**“Finder”**

**Музыкальный помощник**

Авторы:

Козырев М.А.

Руководитель:

Мальков А.С.

1) Цель и задачи работы

2) Этапы создания проекта

3) Методика выполнения работы

4) Как пользоваться приложением

5) Архитектура проекта

6) Вывод

**Цель и задачи**

В нынешнее время достаточно много различных музыкальных сервисов что не может не радовать, но порой из-за этого сложно с кем-то поделиться своей музыкой. Приложение Finder поможет найти вашу любимую музыку и поделиться ей с другими.

**Этапы создания проекта**

1. Сбор API различных музыкальных сервисов
2. Внедрение их в приложение
3. Создание удобно Web-UI

**Методика выполнения работы**

В качестве реализации игры использовался язык программирования

Python с библиотекой Flask, Requests, Yandex\_Music (SDK для работы с YandexMusicAPI), Beautiful Soup (Для парсинга результатов запросов), Sqlite3.

**Как пользоваться приложением**

Заходя на главную страницу, мы увидим поле для ввода. Туда мы можем ввести как название и автора какой либо песни, либо ссылку на эту самую песню с популярных источников (YandexMusic, SoundCloud, YouTube). После чего отправив запрос мы получим ответ с ссылками на вашу музыку на разных источниках. Так же можно лайкнуть композицию и добавить ее к себе на аккаунт, что бы не потерять.

**Архитектура проекта**

В файле main.py Находиться все основная логика приложения.

Index.html – Главная страница сайта

Login.html – Страница входа/регистрации пользователя

Profile.html – Страница вашей лайкнутой музыки

Result.html – Страница вывода результатов поиска трека

**Вывод**

Данный проект имеет довольное большое практическое применение так как музыка давно вошла в нашу жизнь и хотелось бы удобно делиться ею с другими, что и позволяет наше Web-приложение.