ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время широко распространены системы с клиент-серверной архитектурой. В большинстве случаев, серверным приложением в таких системах является Restful API сервер. Преимуществом такого подхода является возможность создания приложений-клиентов используя множество различных технологий, и все они будут получать информацию из одной базы данных. В современном мире практически каждого человека есть смартфон, поэтому создание мобильных клиентов для систем с клиент-серверной архитектурой является актуальным.

Целью курсового проекта является разработка мобильного клиента для клиент-серверной системы. В качестве основы использована информационная система спортивной организации.

Для достижения цели поставлены следующие задачи:

1. изучить технологию клиент-серверной архитектуры;
2. изучить принципы Restful API сервера;
3. выбрать инструменты, необходимые для создания приложения;
4. определить основной функционал приложения;
5. разработать макет приложения;
6. разработать техническое задание;
7. разработать мобильное приложение в соответствии с техническим заданием и макетом.

Объект исследования – информационная система спортивной организации.

Предметы исследования:

* получение данных с сервера спортивной организации;
* вывод данных в мобильном приложении;
* осуществление взаимодействия пользователя с системой спортивного комплекса.

Практическая значимость данного проекта заключается в написании пособия о работе клиент-серверных приложений и о создании мобильного клиента для систем с клиент-серверной архитектурой.