Архитектура подсистемы

Общая архитектура системы

Общая архитектура системы представляет собой набор из двух компонентов: клиентским мобильным приложением и сервером. Обмен данными осуществляется в двустороннем формате. Серверное приложение обрабатывает запросы, взаимодействует с базой данным и отправляет результат в виде JSON-файла. Клиент обращается к серверу и получает данные, которые использует для заполнения соответствующих полей графического интерфейса.

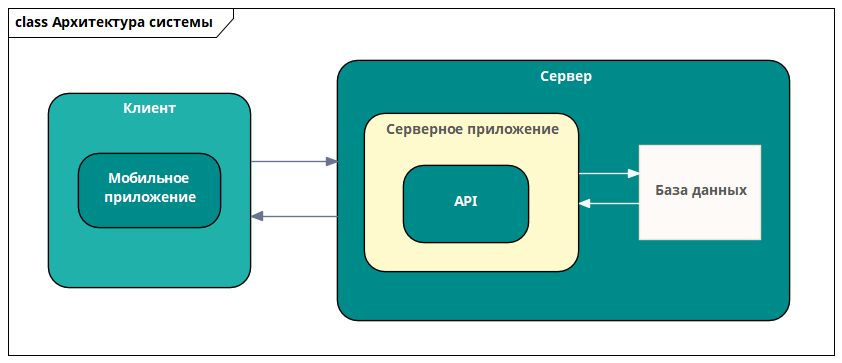


Рисунок 1 – Архитектура системы

В качестве данных выступают: список проводимых мероприятий с открытой регистрацией, информация о необходимом мероприятии, перечень участников мероприятия, информация об авторизованном пользователе.

Архитектура мобильного приложения

Мобильное приложение использует многослойную архитектуру построения.

Первым является слой, предназначенный для обработки взаимодействия пользователя с графическим интерфейсом. Данный слой состоит из набора контроллеров. Контроллеры считывают действия человека с элементами интерфейса и соответствующим образом реагируют на них, демонстрируя необходимую информацию.

Слой Adapter Manager используется при необходимости работы со списками. Данный слой включает в себя классы-адаптеры, выступающие в качестве компоновщиков

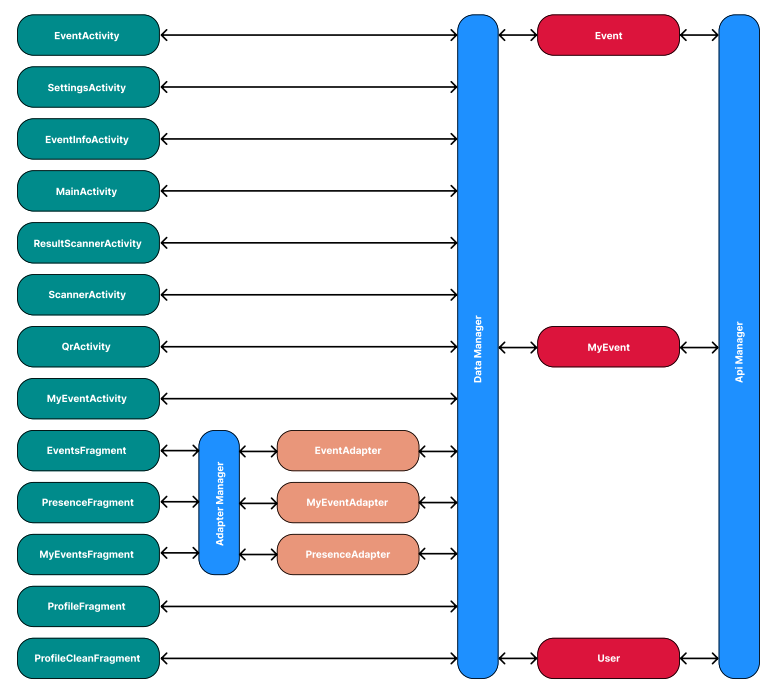


Рисунок 2 – Архитектура приложения