АНО ДПО ЦО "Махаон"

**«ПоискМероприятий»,**

**Мобильное приложение**

**Выполнил:**

Вячеслав Татарин Дмитриевич,

15 лет,

**Руководитель:**

Морозов Антон Дмитриевич

# Содержание

Цель проекта 2

Задачи проекта 2

Описание проекта 2

Игровой процесс 2

Техническая реализация 3

Инструкции по установке 5

Выводы 5

Перспективы 5

Использованная литература 5

# Цель проекта

Усовершенствовать знания языка программирования Python, создать игровую мобильное приложение, используя фреймворк kivy

# Задачи проекта

1. Определить ряд функций, которые будет предоставлять программа.
2. Изучить фреймворк kivy.
3. Изучить PostgeSQL.
4. Создать базу данных в облаке.
5. Написать простое оформление и конструкцию приложения.
6. Написать код для работы с базой данных и подключить его функционал к графическому интерфейсу.

# Описание проекта

**Страница входа**

При запуске программы открывается страница входа, в которой вы можете ввести имя и пароль от аккаунта, чтобы войти в существующий аккаунт или создать новый. Если не войти в аккаунт, то не будет доступно участие в мероприятии и создание своего мероприятия.

**Страница аккаунта**

На станице аккаунта вы можете увидеть количество мероприятий, в которых вы участвуете и количество мероприятий, которые вы создали. Также вы можете посмотреть эти мероприятия.

**Страница мероприятий**

На станице мероприятий вы можете увидеть все мероприятия и перейти к их описанию. Для показа мероприятий используется система страниц, на одной странице пять пар объектов: название мероприятия и кнопка подробнее, по нажатию на которую можно перейти к странице мероприятия.

**Страница мероприятия**

На станице мероприятия вы можете увидеть названия, описание, связь (как связаться с организатором), местоположение (адрес), город (город, в котором проходит мероприятие) и вид мероприятия (например: учебное, развлекательное) и кнопку участвовать.

**Страница создания мероприятия**

На станице создания мероприятия вы можете создать мероприятие, введя названия, описание, связь, местоположение, город и вид мероприятия.

# Выводы

Я научился создавать мобильные приложения с помощью фреймворка kivy и работать с базой данных PostgreSQL используя язык программирования.

# Перспективы

В дальнейшем планируется работа над дизайном приложения и небольшие доработки по функционалу.

# использованные библиотеки

1. Kivy
2. Asyncio
3. Asyncpg

# Использованная литература