УДК 004.4

Студ. А.Г. Марковский

Науч. рук. ассистент А.В. Годун (кафедра программной инженерии, БГТУ)

**МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ КРИПТОВАЛЮТНЫЙ**

**КОШЕЛЕК**

С развитием электронных систем неоднократно возникали идеи создать электронный аналог наличных денег. Но камнем преткновения становилась потенциальная возможность двойного расходования одних и тех же средств. Электронным системам присуща возможность копирования состояния, что позволяет произвести несколько платежей из одного и того же стартового состояния. Проблема решалась лишь с помощью доверенных посредников. Именно так работают все системы безналичных платежей — традиционно посредниками выступают банки или иные операторы платёжных систем.

Технология криптовалют изначально нацелена на отсутствие доверенного узла — того, чьи действия гарантированно истинны, и кто может подтвердить корректность чужих операций.

В связи с повышение спроса и интереса к таким системам со стороны пользователей, появилась необходимость создания удобных и быстрых интерфейсов доступа к необходимым процессам.

Исходя из этого, целью дипломного проекта является разработка мобильного приложения, представляющее из себя криптокошелек для платформы iOS.

Современный рынок предъявляет высокие требования к безопасности, удобству, быстродействию и внешнему виду мобильных приложений, поэтому дипломный проект должен иметь следующие функциональные возможности:

* приложение должно позволять создавать или импортировать криптокошельки Bitcoin, Ethereum, Litecoin криптовалют;
* функция отправки транзакций поддерживаемых криптовалют;
* возможность просмотра истории транзакций каждого кошелька;
* возможность добавление нескольких кошельков какой-либо поддерживаемой криптовалюты (мультиаккаунтность);
* возможность выбора рабочей сети между mainnet и testnet;
* функция сканирования QR-кодов, содержащих адреса крипто-кошельков, для дальнейшего создания транзакции;
* возможность выбора времени автоблокировки приложения;

Вышеперечисленные требования смогу обеспечить должный пользовательский опыт для конечного потребителя.