**Содержание**

реферат;

содержание;

введение;

1: постановка задач и обзор аналогов;

* 1. Проблемы мотивации при ведении ЗОЖ
  2. Достоинства фитнес-социальной сети
  3. Постановка задачи
  4. Обзор среды разработки Visual Studio
  5. Обзор редактора кода Visual Studio Code
  6. Обзор платформы .NET Core
  7. Обзор языка программирования C#
  8. Обзор мобильного фреймворка Flutter
  9. Обзор СУБД MSSQL Server
  10. Обзор облачного сервиса Azure
  11. Обзор аналогичных программных решений
      1. Веб-приложение Up4Sport
      2. Веб-приложение Facepoint
      3. Мобильное приложение Fitior
  12. Вывод по разделу

2: проектирование программного средства;

2.1 Основные технические требования к разработке

2.2 Разработка архитектуры проекта

2.3 Функциональные возможности проекта

2.4 Структурная схема мобильного приложения

2.5 Проектирование Базы данных

2.6 Блок-схема создания поста

2.7 Структура мобильного приложения

2.8 Вывод по разделу

3: разработка программного средства;

* 1. Технологии, используемые в серверной части приложения
  2. Реализация серверной части приложения
     1. Взаимодействие с базой данных
     2. Маппинг запросов
     3. Dependency injection
     4. Обработчики запросов
     5. Создание контроллеров
     6. Реализация аутентификации и авторизации
     7. Выгрузка фото пользователя в Azure Blob Storage

3.3 Технологии, используемые в клиентской части приложения

3.3.1 Реализация клиентской части приложения

3.3.2 Взаимодействие с серверной частью приложения

3.4 Вывод по разделу

4: анализ информационной безопасности приложения;

4.1 Реализация аутентификации и авторизации с использованием JWT-токена

4.2 Хеширование паролей в базе данных

4.3 Вывод по разделу

раздел 5: тестирование программного средства;

5.1 Тестирование серверной части приложения

5.2 Тестирование клиентской части приложения

5.3 Вывод по разделу

6: руководство пользователя;

6.1 Системные требования оборудования для запуска сервера

6.2 Необходимое программное обеспечение

6.3 Системные требования устройства для пользования мобильным приложением

6.4 Руководство по использованию мобильного приложения

6.5 Регистрация пользователя

6.6 Авторизация пользователя

6.7 Поиск и подписка на пользователей

6.8 Оценивание публикации

6.9 Добавление новой публикации

6.10 Добавление тренерской публикации

6.11 Сохранение публикации и просмотр сохраненных публикаций

6.12 Редактирование аккаунта и профиля

6.13 Выход из аккаунта

6.14 Удаление аккаунта

6.15 Вывод по разделу

7: технико-экономическое обоснование проекта

7.1 Общая характеристика разрабатываемого программного средства

7.2 Исходные данные и маркетинговый анализ

7.3 Методика обоснования цены

7.3.1 Объем программного средства

7.3.2 Основная заработная плата

7.3.3 Дополнительная заработная плата

7.3.4 Отчисления в Фонд социальной защиты населения

7.3.5 Расходы на материалы

7.3.6 Расходы на оплату машинного времени

7.3.7 Прочие прямые затраты

7.3.8 Накладные расходы

7.3.9 Сумма расходов на разработку программного средства

7.3.10 Расходы на сопровождение и адаптацию

7.3.11 Полная себестоимость

7.3.12 Определение цены, оценка эффективности

7.4 Выводы по разделу

заключение;

список использованных источников;

приложения и графическая часть