**Fakulta informatiky a informačných technológií STU v Bratislave**

**Beshket**

Mobilné technológie a aplikácie

Martin Podmanický, Serhii Kuklych

Štvrtok 29.9 2024

**Obsah**

Opis projektu..............................................................................................................2

Cieľ projektu...............................................................................................................2

Použité technológie ....................................................................................................2

**Opis projektu**

Naša aplikácia slúži ako trh s lístkami na rôzne podujatia a zároveň poskytuje možnosť spojiť sa s ľuďmi, ktorí majú rovnaké záujmy. Umožňuje usporiadateľom vytvoriť nové podujatie a spustiť naň predaj lístkov. Bežní používatelia si tak budú môcť kúpiť lístok na dané podujatie a spojiť sa s ďalšími účastníkmi. Používame GPS aby sme vedeli filtrovať podujatia blízko pri používateľovi a tiež možnosť použiť lístok aj na smartwatch-i. Poprípade ak si niekto zakúpi fyzický lístok máme možnosť naskenovať ho a používať aj v elektronickej podobe.

**Cieľ projektu**

Naším cieľom je uľahčiť kúpu lístkov na podujatia a dať ľuďom možnosť vykonať to v pohodlí, a s ľahkosťou cez telefón len pár kliknutiami. Taktiež zakomponovať prvky sociálnej siete cez čet a možnosť spojiť sa s ľuďmi, ktorí majú podobný ak nie rovnaký vkus.

**Použité technológie**

* Kotlin Multiplatform
* Dokcer/Kubernetes