

سامانه خبر رسانی بنیادی ارزش‌های دیجیتال (بایما)

شهریور 1400

چکیده

در این مستندات به توضیح کلیات و جزئیات این سامانه از نظر فنی، تئوری و همچنین از نظر مارکتینگ و دیگر جنبه‌ها پرداخته شده. که از چه پلتفرم‌ها، کتابخانه‌ها، متودها، گرافیک و ... در بخش فنی کار استفاده شده، ایده‌هایی که در آینده برای ارتقاء برنامه داریم چه چیزی هست، به توضیح کلی business plan پرداخته خواهد شد. و کارهایی که برای رسیدن به موفقیت این برنامه باید انجام داد چه چیزهایی است.

همچنین به توضیح اجزاء برنامه، نحوه نشر آن و کار با اپلیکشن و موارد ریز و درشت دیگر می‌پردازیم.

واژه‌های کلیدی

ارز دیجیتال، اخبار، معامله، بایما (اسم پروژه)، مدل
کسب و کار

2 فصل اول.....1

- 1-2-1 مقدمه.....1
- 2-2-2 اجزاء کلی.....2
- 3-2-3 منبع های خبری.....2
- 4-2-4 پنل ادمین.....3
- 5-2-5 بخش بک اند.....3
- 6-2-6 بخش موبایل اپلیکیشن.....3

3 فصل دوم.....5

- 1-3-1 مقدمه.....5
- 2-3-2 بوم مدل کسب و کار چیست.....6
- 3-3-3 اجزاء بوم مدل کسب و کار.....6
- 1-3-3-1 شرکای کلیدی.....6
- 2-3-3-2 فعالیت های کلیدی.....7
- 3-3-3-3 ارزش های پیشنهادی.....7
- 4-3-3-4 ارتباط با مشتریان.....8
- 5-3-3-5 بخش مشتریان.....9
- 6-3-3-6 منابع کلیدی.....9
- 7-3-3-7 کانال های دسترسی به مشتری.....10
- 8-3-3-8 ساختار هزینه.....10
- 9-3-3-9 جریان های درآمدی.....11

4 فصل سوم.....12

- 1-4-1 مقدمه.....12
- 2-4-2 طراحی گرافیک.....13
- 1-2-4-1 رنگ شناسی.....13
- 2-2-4-2 طراحی اسم و لوگو.....14
- 3-2-4-3 طراحی رابط کاربری.....15
- 3-4-3-3 بخش فرانت اند.....18
- 1-3-4-1 طراحی بخش پنل ادمین.....19

5 پیوست الف (واژه نامه فارسی به انگلیسی).....2

6 پیوست ب (واژه نامه انگلیسی به فارسی).....3

فهرست شکل‌ها

صفحه

عنوان

شکل 1-1: هر تصویر الزاما باید توضیح داشته باشد
Error! **Bookmark not defined.**

فهرست جداول

صفحه

عنوان

جدول 1-1: مقایسه نتایج.....Error! Bookmark not defined.

فصل اول

نگاه کلی به اجزاء سامانه

2-1 مقدمه

بایما اسمی است که برای اسم سازمانی این پروژه در نظر گرفته شده است. سامانه بایما به طور کلی وظیفه‌ی اطلاع رسانی اخبار در زمینه‌ی ارز دیجیتال را دارد. که با استفاده از آن می‌شود معاملات دقیق تری را انجام داد. این سامانه دارای سیستم‌ها و کارهای مختلف است. در این فصل به توضیح اجزاء

این سامانه پرداخته می شود. که از چه بخش‌هایی تشکیل شده است هر کدام از آن‌ها چه وظیفه‌ای دارند. نحوه‌ی ارتباط آنها باهم به چه شکل است.

2-2 اجزاء کلی

برای اینکه خبرهای دسته اول و داغ در اولین فرصت به دست ما برسد تا آن را برای کاربران انتشار دهیم ما نیاز داریم که با سایت‌هایی که در حوزه جهانی فعالیت دارند استفاده کنیم تا کوچکترین اخبار را به دید مخاطب خود برسانیم. این خبر ها رو پس از ترجمه و تحلیل در یک بستری که مخصوص سامانه بایما هست باید ذخیره کنیم. این سامانه برای این که اطلاعات را در دیتابیس¹ ذخیره کند نیاز به پنل ادمینی دارد که مترجمان و ادمین ها دسترسی به آن را داشته باشند تا خبر ها را با ویژگی های مختلف در پایگاه داده ذخیره کنند تا این خبرها به کاربر نمایش داده شود. جزیی که قرار است کار نمایش اطلاعات را به کاربر نشان دهد موبایل اپلیکیشنی است که به واسطه Api اطلاعات را از پایگاه داده گرفته و به نمایش کاربران برساند.

2-3 منبع های خبری

اکثر خبرهای داغ از طریق توییتر² های مستقیم ارز های دیجیتال بدست می آید. بعضی از آنها از سایت‌هایی که دائماً در این زمینه فعالیت دارند به دست می‌آیند. این سایت ها اخبار را در دسته بندی های مختلف و طبقه‌های مختلف به انتشار در می آورند.

تحلیل گران و مترجمانی که برای بایما انجام وظیفه می‌کنند باید تمام این خبرها را بررسی و همچنین با توجه به تحلیل های مختلف خبر ها را دسته بندی کرده آنها را ترجمه کرده و تحلیل های خود و دیگران را به آن اضافه کرده حتی باید درباره خبرها و ارز دیجیتال جزییاتی همچون اهمیت خبر، ارزش بازار ارز دیجیتال، تاریخ وقوع، اسناد اخبار و... را اضافه کنند.

¹ Data Base

² twit

2-4 پنل ادمین

برای اینکه بشود اخبار به روز را به بهترین راه مدیریت کرد باید یک بستری را فراهم میکردیم تا اینکه به راحتی و به روز اتفاق بیوفتد. برای همین به فکر درست کردن پنلی افتادیم که از طریق آن اشخاصی که ادمین، مترجم یا تحلیلگر بودند بتوانند به آنها دسترسی پیدا کنند تا سیستم در هر لحظه که خبر نشر شد از طریق ادمین‌ها آنها را نشر بدهد.

این پنل³ باید امنیت بالایی داشته باشد که فقط کسانی که اجازه دسترسی دارند بتوانند اطلاعات را تغییر دهند. این پنل با استفاده از قالبی که برای اخبار طراحی شده است و فیلد⁴ هایی که میگیرد، اطلاعات را به پایگاه داده منتقل کرده و در آنجا ذخیره می‌کند.

پنل ادمین از سه بخش صفحه ورود، صفحه نمایش همه اخبار و صفحه فرم تغییر اطلاعات تشکیل شده است، که در آن بعد از ورود می‌توان اخبار را ویرایش، اضافه و یا پاک کرد.

2-5 بخش بک اند

بخش بک اند⁵ ارتباط بین تمامی اجزاء را باهم فراهم می‌کند. ارتباط بین پنل با دیتابیس را با امنیت بالا فراهم می‌کند. یعنی می‌توان تغییرات اطلاعات را از طریق ارتباط پنل با پایگاه داده. همچنین همین اطلاعات ذخیره شده در پایگاه داده را به دسترس موبایل اپلیکیشن می‌گذارد تا از طریق آن اطلاعات مربوط به خبرها را به دسترس کاربران برساند.

2-6 بخش موبایل اپلیکیشن

طی نظر سنجی هایی که در مرحله ارتباط با کاربران شد دریافتیم که اکثر کاربران نیاز خبریشان را از طریق موبایل دنبال می‌کنند. پس به دنبال نشر اخبار در موبایل اپلیکیشن

Panel³

Field⁴

Back End⁵

افتادیم. اخبار دسته بندی شده از طریق بکاند به دسترسی موبایل اپلیکیشن گذاشته می شود. با استفاده از ظاهری جذاب و سعی در سادگی کارکرد آن در تلاش طراحی موبایل اپلیکیشنی بودیم که بیشترین تأثیر را بروی کاربران بگذارد. اخبار در دسته بندی های مختلف مثل اهمیت، تاریخ وقوع، تاریخ انتشار و... تقسیم بندی شده که سعی بر طراحی شده که اکثر گروه های سنی بتوانند با آن ارتباط بگیرند و به راحتی تحلیل و تجزیه اخبار را بتوانند بخوانند و با توجه به آن معامله بکنند.

فصل دوم

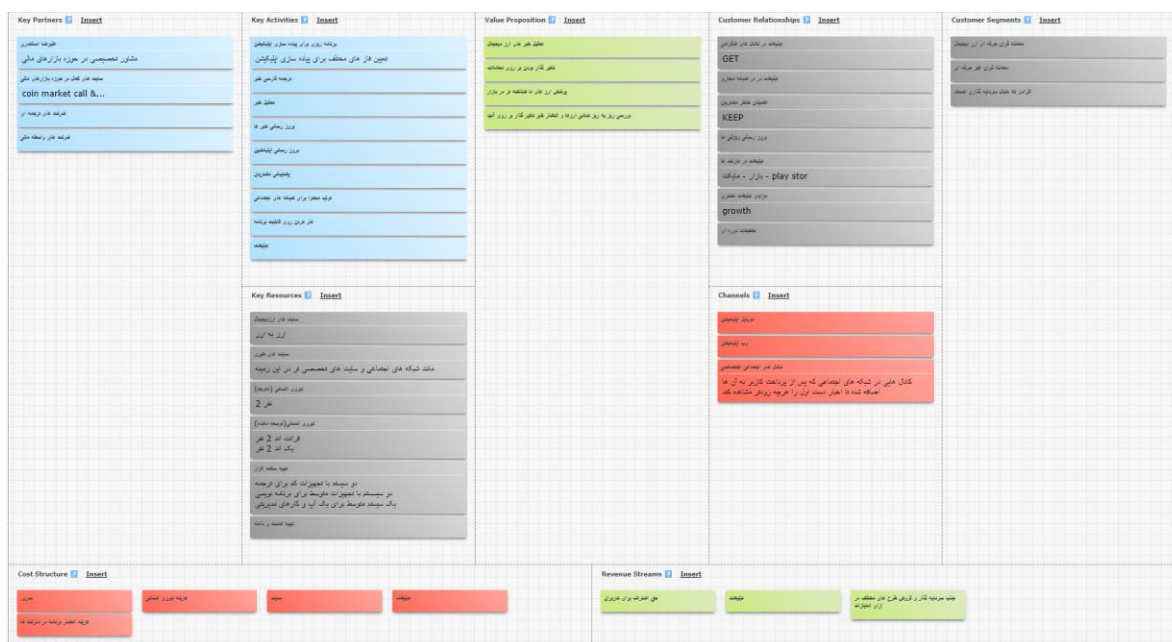
بوم مدل کسب و کار

3-1 مقدمه

همانطور که پیداست هر طرح باید یک نقشه برای ادامه راه خود داشته باشد تا به موفقیت برسد و نتیجه دهد. نقشه‌ای که در طرح های مهندسی استفاده می‌شود تا اجزاء، نحوه عملکرد سیستم، مدل درآمد زایی و ... به خوبی شناخته شود و مسیر قابل پیشبینی باشد. در این گزارش برای اینکه مدل کسب و کار را بهتر بفهمیم به توصیف آن به روش بوم مدل کسب و کار می‌پردازیم. در این بخش اول به توضیح هر کدان از اجزاء می‌پردازیم و بعد مدل کسب و کار بایما را بررسی می‌کنیم

3-2 بوم مدل کسب و کار چیست⁶

یک ابزار بصری مدیریتی است که به شما اجازه می دهد که عناصر مهم کسب و کار خود را به صورت تصویری طراحی کرده ارتباط بین بخش های مختلف و رویکرد استراتژیک شرکت خود را به سادگی تشریح کنید. بوم کسب و کار یک جدول ۹ بخشی است که هر یک از این بخش ها به یک پرسش کلیدی در مورد کسب و کار پاسخ می دهد.



شکل 3-2: تصویر اولیه بوم مدل کسب و کار بایما

3-3 اجزاء بوم مدل کسب و کار

در این بخش ابتدا به توضیح هر بخش پرداخته شده بعد مدل کسب و کار و موارد خود طرح.

3-3-1 شرکای کلیدی⁷

در بخش شرکای کلیدی در مورد شبکه ارتباطی با سایر کسب و کارها صحبت می کنیم. بدیهی است برای رشد و توسعه کسب و

⁶ Business Model Canvas
⁷ Key partners

کارمان نیاز نیست همه کارها را خودمان انجام بدهیم و همه واحد ها را در درون کسب و کارمان داشته باشیم این شرایط علاوه بر هزینه های زیاد نیازمند وقت و انرژی و فضای بسیار است که از عهده بسیاری از کسب و کارها برنمی آید. در این وضعیت نیاز است که کسب و کارها با هم در ارتباط قرار بگیرند.

- سایت های فعال در حوزه بازار های مالی (مثل coin market call , coin dar)
- شزکت های واسطه مالی
- متعرجمین و تحلیل گران
- مشاور های تخصصی در زمینه بازار های مالی

3-3-2 فعالیت های کلیدی⁸

برخی از فعالیت های یک کسب و کار نقش حیاتی و کلیدی در پیشبرد اهداف آن کسب و کار دارند ، این فعالیت ها ماهیت اصلی کسب و کار را تشکیل می دهند و حذف آنها به معنای حذف کسب و کار است. این قسمت باید اصلی ترین فعالیت های کسب و کار برای خلق ارزش پیشنهادی است.

- ترجمه اخبار به فارسی
- تفسیر هر کدام از اخبار
- برندسازی و تبلیغات برای شناخته شدن
- پوشش همه ی ارزها در حوزه کریپتو

3-3-3 ارزش های پیشنهادی⁹

مهمترین ارزشی که طرح شما به مشتریان ارائه می کنید چیست؟ چرا مشتری باید شما را به دیگران ترجیح دهد؟ و به عبارت دیگر مشتری در ازای چه چیزی به شما پول می دهد؟ چه عواملی سبب می شود که محصول یا خدمات ما در کنار سایر محصولات متمایز و جذاب تر به نظر برسد؟ هر ارزش پیشنهادی از

Key Activities⁸
Value Proposition⁹

بسته ای از محصولات یا خدمات تشکیل شده است که نیازهای بخش خاصی از مشتریان را برآورده می سازد و از این طریق برای آن دسته از مشتریان خلق ارزش می کند. ارزش ها ممکن است کیفی و یا کمی باشند .

- اخبار همه ی ارز ها چه ریز چه درشت
- تاثیر گذار بودن خبر های موجود در این زمینه بر روی معاملات
- اخبار ریزی که در ایران به ندرت آنها منتشر می شوند
- دسته بندی اخبار از لحاظ مختلف

3-3-4 ارتباط با مشتریان¹⁰

در این بخش نوع ارتباط با مشتری را تعیین می کنیم. مشتری در کسب و کار ما چه جایگاهی دارد و چطور می توانید در تصمیم گیری های مشتری همراه او باشیم و این کمک به چه میزان باید باشد؟ برای پیگیری مشکلات مشتریان خود چه راه های ارتباطی در نظر دارید؟ در این قسمت باید سؤالاتی نظیر نوع بازخورد گرفتن، اطلاع رسانی و خدمات پس از فروش پاسخ داده شود. نوع کسب و کار ما در نحوه تعامل با مشتریان بسیار تاثیرگذار است.

- گرفتن مشتری¹¹
از طریق تبلیغات و برند سازی
طرح های تشویقی برای کاربرانی که جدید می آیند و کسانی که دعوت می کنند
- نگه داشتن مشتری¹²
بروزرسانی ویژگی ها
تکراری نشدن اخبار
اطمینان خاطر مشتریان بعد از دیدن نتایج اخبار

Customer Relationships¹⁰

Get¹¹

Keep¹²

- رشد مشتری¹³
مزایای تبلیغات مشتری
تخفیف دوره ای

3-3-5 بخش مشتریان¹⁴

در این قسمت از مدل بوم کسب و کار مشخص میکنیم که مشتریان ما چه کسانی هستند؟ در این قسمت از کلمه سگمنت استفاده شده است که در واقع به نوعی به پرسونای مشتری اشاره دارد. در واقع ما به دنبال یک مشتری خاص نیستیم بلکه ویژگی های مشترک بین مشتریان را مدنظر قرار می دهیم. باید بدانیم مشتریانی که از میان محصولات مختلف محصول ما را انتخاب میکنند چه ویژگی هایی دارند؟ توجه به ویژگی های مشتری از ویژگی های محصول مهمتر است زیرا در طراحی محصول و یا نوع ارائه خدمات تاثیر بسیاری دارد.

- معامله گران حرفه ای ارز دیجیتال
- معامله گران غیر حرفه ای ارز دیجیتال
- افرادی که به دنبال سرمایه گذاری هستند

3-3-6 منابع کلیدی¹⁵

در این قسمت مهمترین منابعی که برای تحقق اهداف کسب و کار به آنها نیاز داریم را لیست می کنیم. برای اینکه بدانیم عناصر کلیدی مهم در بخش منابع، کدام است کافی است آن منبع را حذف کنیم تا ببینیم امکان تحقق بوم کسب و کار بدون آن منبع وجود دارد یا خیر؟ این منابع اصلی می تواند هزینه های لازم برای تبلیغات، حقوق کارمندان، امکانات مورد نیاز در دفتر شرکت و ... باشد.

- سایت های خبری کانال ها و منابع خبری

¹³ Growth

¹⁴ Customer Segments

¹⁵ Key Resources

- نیروی انسانی برای ترجمه و تحلیل
- نیروی انسانی برای توسعه سامانه
- هاست و دامنه

3-3-7 کانال‌های دسترسی به مشتری¹⁶

از چه روش‌ها و شیوه‌هایی برای رساندن محصول یا خدمات خود به مشتریان استفاده می‌کنید؟ آیا مشتری از طریق سرویس‌های آنلاین سفارش‌گذاری می‌کند؟ آیا دسترسی به خدمات ما از طریق اپلیکیشن امکان‌پذیر است؟ آیا مشتری باید به فروشگاه ما مراجعه کند یا ما باید به محل مشتری برویم؟ کانال‌های ارتباطی، توزیع و فروش، واسط میان شرکت با مشتریان آن می‌باشد.

- موبایل اپلیکیشن
- وب اپلیکیشن
- کانال‌های اجتماعی اختصاصی

3-3-8 ساختار هزینه¹⁷

ساختار هزینه یکی از مهمترین بخش‌های هر بوم مدل کسب و کار است که سهم هر یک از هزینه‌های مختلف کسب و کار را در کل هزینه‌ها محاسبه می‌کند. مثلاً ممکن است دو برند مختلف کفش داشته باشیم که در یکی هزینه‌های مربوط به تولید محصول بیشتر از هزینه‌های مربوط به تبلیغات در نظر گرفته شود و در دیگری برعکس.

برای نوشتن ساختار هزینه‌ها لازم است در ابتدا یک سرفصل برای هزینه‌های کسب و کار خود مشخص کنید و سپس سهم هر یک از هزینه‌ها را به درصد و یا تقریب ریالی در نظر بگیرید و در انتها هزینه‌ها را برحسب اهمیت اولویت‌بندی کنید.

- هزینه نیروی انسانی

¹⁶ Channels

¹⁷ Cost Structure

- هزینه نشر و تبلیغات
- هزینه سرور و هاست و دامنه
- هزینه انتشار در مارکت ها

3-3-9 جریان های درآمدی¹⁸

در این بخش روش یا روش های درآمد زایی شرکت مشخص می شود. تمام کارهایی که کسب و کارها انجام می دهند در جهت کسب درآمد بیشتر است. اگر کسب و کاری چندین روش تولید درآمد دارد باید در این قسمت لیست روش ها به همراه ارقام آورده شود.

- حق اشتراک برای کاربران
- تبلیغات
- جذب سرمایه گذار و فروش طرح های مختلف در ازای امتیازات

فصل سوم

بخش فنی

4-1 مقدمه

در این بخش به توضیح کارهایی که برای توسعه این سامانه انجام شده است می‌پردازیم. کارهای مختلفی برای توسعه این سامانه انجام شده است از جمله: طراحی گرافیک، طراحی فرانت اند¹⁹، طراحی بک اند، طراحی پایگاه داده و... که به توضیح هر کدام از آنها می‌پردازیم.

¹⁹ Front End

4-2 طراحی گرافیک

در این بخش کارهای مربوط به گرافیک از جمله: رنگ شناسی، طراحی لوگو و رابط کاربری²⁰ پرداخته می شود. گرافیک جزء یکی از اجزای مهم بخش کار می باشد. به طوری که کاربرهایی که برای بارهای اول با برنامه آشنا می شوند بیشترین تأثیر را از گرافیک برنامه می بینند.

اگر ظاهر کار برای کاربر مناسب نباشد و کاربر را جذب نکند تقریباً دیگر برنامه بدون استفاده می ماند هرچقدر هم کاربرد برنامه بالا باشد و اطلاعات مهمی را به همراه داشته باشد و یا اگر طراحی برنامه طوری باشد که روان و گویا نباشد خیلی از کاربرد برنامه نمی شود سر درآورد.

پس برای همین است که یکی از مهم ترین بخش های کار بخش گرافیک است چون مستقیماً با کاربر در ارتباط است و هرچقدر این گرافیک بهتر باشد مسلماً اعتماد کاربران جلب شده و به این باور می رسند که کیفیت این برنامه بالاست.

4-2-1 رنگ شناسی

دانشمندان قرن ها بر روی اثرات فیزیولوژیکی بعضی رنگها مطالعه کرده اند. علاوه بر زیبایی شناسی، رنگها سازندگان احساسات و ارتباطات هستند. معنای رنگها بسته به فرهنگ و شرایط متفاوت. به همین دلیل که فروشگاه های مد از رنگ های سیاه و سفید استفاده می کنند چراکه تمایل دارن ظریف و فوق العاده نمایش داده بشن.

برخی از معانی رنگ ها در زیر آورده شده است:

- **قرمز:** شور، عشق، خطر
- **آبی:** آرام، مسئول، امن
- **سیاه:** رمز و راز، ظریف، شرور
- **سفید:** خلوص، سکوت، پاکیزگی
- **سبز:** جدید، تازه، طبیعت

همانطور که تحقیق در مورد رنگی که قرار است در اصطلاح رنگ سازمانی ما می شود انجام دادیم دریافتیم که انتخاب ما باید

از سه رنگ: طلایی (رنگ سکه و شکوه)، سبز (رنگ خرید در معامله و سود) و رنگ آبی (رنگ اطمینان خاطر از خبرها و آرامش در بازار) یکی را انتخاب کنیم. در آخر تصمیم بر این شد که رنگ آبی انتخاب بهتری است.

4-2-2 طراحی اسم و لوگو

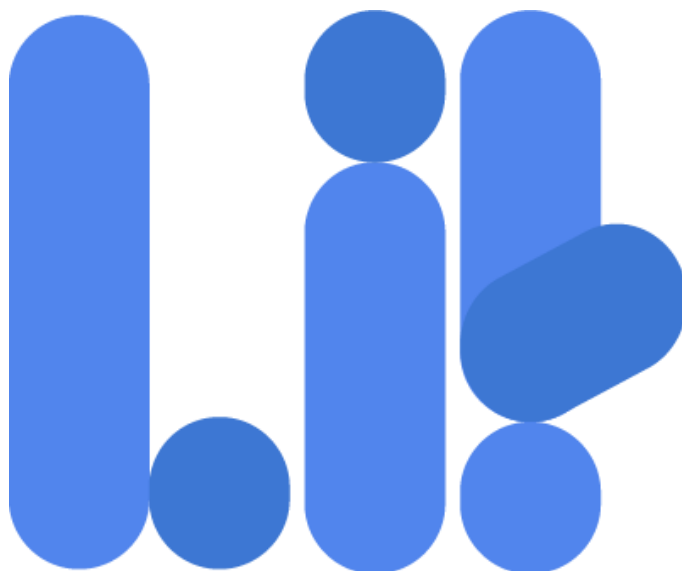
اسمی که برای برنامه باید پیدا می‌کردیم بای مربوط حوزه کاری خودش می‌بود حوزه کاری ما فاینانس²¹ است. واژه فاینانس در لغت به معنی مالیه یا تامین مالی است. فاینانس ساز و کاری است که در آن بین کشور سرمایه پذیر و سرمایه گذار، قراردادی منعقد می‌شود که طرح یا پروژه ای همراه با توان ارزی لازم توسط کشور سرمایه گذار تامین شود. صرافی به اسم باینانس²² که در حوزه ارز دیجیتال فعالیت دارد از خلاقیت جالبی برای انتخاب اسم خودش استفاده کرده که بر وزن فاینانس استفاده شده است.

اسمی که ما برای این برنامه باید انتخاب می‌کردیم در تلاش بودیم تا از همین متود استفاده کنیم و همچنین معنی خاصی هم پشت خود می‌داشت. در آخر اسم بایما که هم شبیه وزن کلمات بالا بود هم اگر به ترکیب انگلیسی و فارسی آن دقت کنیم می‌بینیم که معنی با ما بخر را دارد این خود باعث جذب کاربر به خود می‌شود.

طبق این اسم لوگویی با تفاسیر بالا باید طراحی می‌کردیم که هم رنگ آبی قسمت اصلی آن باشد هم معنی برنامه را برساند. شاید با ترکیب المانی دیگر معنی خاص دیگری هم می‌شد به آن اضافه نمود. کاربران وقتی که خبری را می‌بینند باعث تعجب و شگفت زدگی آن‌ها شود علامت تعجب المان جالبی بود برای ترکیب شدن با لوگویی که در فکر طراحی آن بودیم. طراحی لگو را با طراحی چند اسکچ مختلف شروع کردیم و به نتیجه رسیدیم که به جای استفاده از کلمه (ی) در وسط بای‌ما از کلمه (i) که خیلی شبیه علامت تعجب است و همان آوا را می‌تواند داشته باشد استفاده کنیم.

²¹ Finance

²² Binance



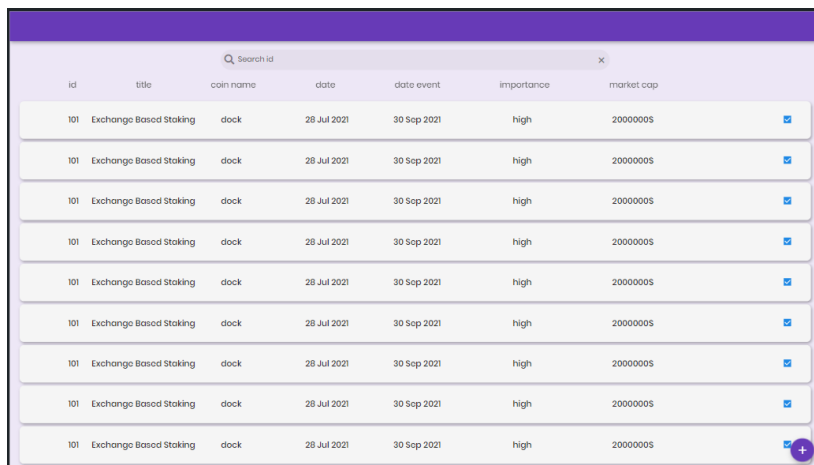
شکل 4-3: تصویر لوگو بایما

4-2-3 طراحی رابط کاربری

یکی از عوامل اصلی تعامل با کاربر در فضای وب و سیستم‌های کامپیوتری رابط کاربری است. ابزار تعامل کاربر با سیستم باید به گونه‌ای باشد که او بتواند خیلی راحت و بدون مشکل با سیستم مورد نظر کار کند. در این مقاله اطلاعاتی راجع به اینکه رابط کاربری چیست و چه نقشی دارد صحبت می‌کنیم؛ همچنین بهبود رابط کاربری سایت و موارد دیگر را توضیح می‌دهیم. طرح یک وبسایت، دقیقاً همان کانال ارتباطی میان مخاطب و مدیران وبسایت است. این وبسایت خواه فروشگاه باشد یا اطلاع رسانی و یا معرفی محصولات یک شرکت، هیچ تفاوتی نمی‌کند و باز هم طرح رابط کاربری یا در واقع همان Ui تاثیر به‌سزایی در جلب مخاطب دارد.

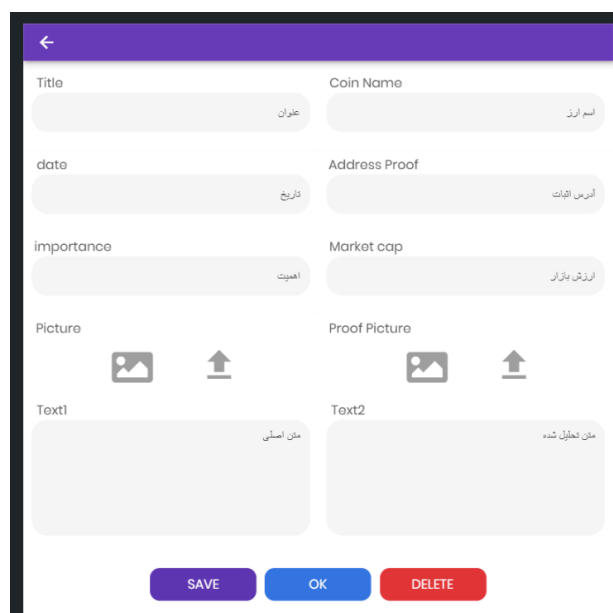
در این سامانه ما دو بخش برای طراحی رابط کاربری داریم. یک بخش برای پنل ادمین است که در بستر وب می‌باشد و دیگری اپلیکیشن موبایل بایما است. در طراحی پنل ادمین نباید زیاد وقت را هدر دهیم تا آنجا که ممکن است طراحی ساده در عین حال کاربردی می‌تواند پاسخگو نیاز ما باشد. اما طراحی موبایل اپلیکیشن به مراتب باید زمان بیشتری را صرف آن کرد چون با کاربر ارتباط مستقیمی دارد. پنل ادمین شامل دو بخش

اصلی در رابط کاربری است همانطور که در صفحه بعد میبینید
به صفحه تمام خبرها را نشان می دهد و صفحه دیگر مخصوص
تغییرات خبر ها.



id	title	coin name	date	date event	importance	market cap
101	Exchange Based Staking	dock	28 Jul 2021	30 Sep 2021	high	20000000
101	Exchange Based Staking	dock	28 Jul 2021	30 Sep 2021	high	20000000
101	Exchange Based Staking	dock	28 Jul 2021	30 Sep 2021	high	20000000
101	Exchange Based Staking	dock	28 Jul 2021	30 Sep 2021	high	20000000
101	Exchange Based Staking	dock	28 Jul 2021	30 Sep 2021	high	20000000
101	Exchange Based Staking	dock	28 Jul 2021	30 Sep 2021	high	20000000
101	Exchange Based Staking	dock	28 Jul 2021	30 Sep 2021	high	20000000
101	Exchange Based Staking	dock	28 Jul 2021	30 Sep 2021	high	20000000
101	Exchange Based Staking	dock	28 Jul 2021	30 Sep 2021	high	20000000
101	Exchange Based Staking	dock	28 Jul 2021	30 Sep 2021	high	20000000

شکل 3-4: تصویر صفحه اول رابط کاربری پنل ادمین



Title: عنوان

Coin Name: اسم ارز

date: تاریخ

Address Proof: آدرس آليات

importance: اهميت

Market cap: ارزش بازار

Picture: [Image icon] [Upload icon]

Proof Picture: [Image icon] [Upload icon]

Text1: متن اصلی

Text2: متن تحليل شده

SAVE OK DELETE

شکل 3-3: تصویر صفحه تغییرات خبر ها

همانطور که معلوم است طراحی پنل ادمین بسیار ابتدایی و
ساده است که بیشتر کابردی است و جز ادمین ها و مترجمین و
تحلیل گران دیگران اجازه دسترسی به این صفحات را ندارند.

بعد از طراحی پنل ادمین نوبت به طراحی رابط کاربری موبایل اپلیکیشن است که تا آنجا که شده سعی به روان انجام کار با آن شده تا کاربر بتواند از امکانات آن به خوبی استفاده کند.



شکل 4-3: تصویر صفحه منو موبایل اپلیکیشن بایما

تا آنجا که امکان داشت در طراحی رابط کاربری سعی شده از اطلاعاتی که در بخش پنل ثبت شده و با توجه به برنامه هایی که از قبل داشتیم استفاده کنیم تا کاربران بتوانند از تمامی اطلاعات به خوبی استفاده کنند. همانطور که که میبینید در منو اپلیکیشن دو قسمت استفاده شده است. بخش بالایی اسلاید شو هایی هستند که اخبار مهم را دنبال میکنند که تعداد بالایی هم ندارند و بخش پایین شامل تمامی اخبار با جزئیات کمی بیشتر از نظیر تاریخ وقوع و میزان اهمیتی که با ستاره نشان داده شده.



شکل 3-5: تصویر صفحه اطلاعات خبر موبایل اپلیکیشن بای ما

طراحی این صفحه شامل سه بخش می شود. یک خبر اصلی که وجود دارد چیست. بخش دیگر آن اثبات خبری است که منبع نشر خبر را مشخص می کند. و در آخر تحلیل تحلیل گران خود بای ما از این که چه تاثیری بر روی معاملات خواهد گذاشت. استفاده از اپلیکیشن تقریبا ساده و راحت می باشد و اطلاعات تقریبا سازماندهی شده به دست کاربران میرسد.

4-3 بخش فرانت اند

در این بخش ما از زبان برنامه نویسی فلاتر استفاده کردیم. زبان مورد استفاده در فلاتر زبان توسعه یافته توسط گوگل به نام Dart می باشد که یک زبان شی گرا و سطح بالا با شباهت به جاوا می باشد. این زبان کلاس پلت فرم می باشد یعنی با استفاده

از یک کد می توان چند خروجی متفاوت از آن گرفت مثل: اندروید، IOS، وب.

همانطور که کار ما هم از دو بخش وب و اپلیکیشن تشکیل شده بود فلاتر بسیار گزینه ی مناسبی برای انجام این پروژه می باشد.

در این بخش به توضیح دو بخش فلا تر می پردازیم که به طور کلی در مورد بخشی از کد های آن توضیح داده شده است.

4-3-1 طراحی بخش پنل ادمین

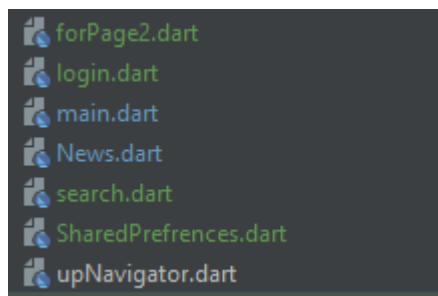
ما برای مدیریت اطلاعات و اخباری که در موبایل اپلیکیشن می خواهیم نشر دهیم نیاز به یک بستر داریم تا کارها را به راحتی انجام دهیم. برای همین به فکر طراحی پنل ادمین افتادیم که مدیریت آن راحت تر باشد. در اینجا به نحوه پیاده سازی این پنل می پردازیم.

```
http: 0.12.0+3
shared_preferences: ^0.4.0

# The following adds the Cupertino Icons
# Use with the CupertinoIcons class for
cupertino_icons: ^1.0.2
```

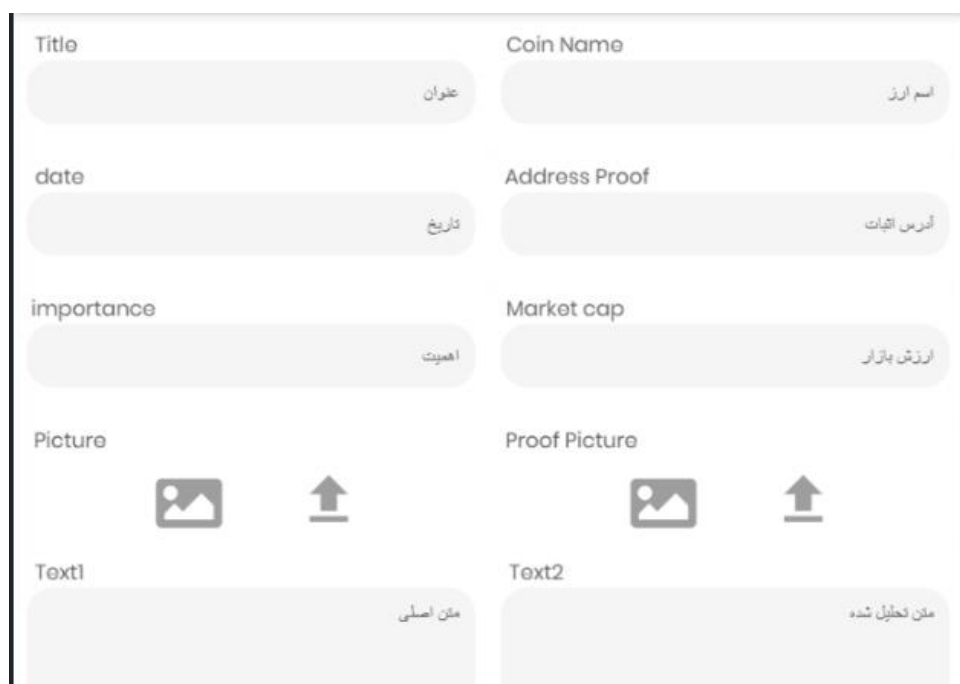
شکل 3-6: تصویر کتابخانه های استفاده شده در پنل ادمین

کتاب خانه هایی که در این برنامه استفاده شده است http بوده که برای استفاده از api بوده و ارتباط آن با بک اند و json که برای استفاده از اطلاعات بوده. کتاب خانه shared Preferences برای ذخیره اطلاعات امنیتی استفاده شده کار این کتابخانه در کل ذخیره اطلاعات است. و Cupertino icon که مخصوص آیکون های فلاتر می باشد.



شکل 3-7: تصویر بخش های استفاده شده در پنل ادمین

بخش هایی که در تصویر 3_5 میبینید بخش اصلی آن main است که بدنه کد هایی ما است و صفحه منو بروی آن است. قبل از ورود به پنل ما باید از قسمت login عبور کنیم که تا آنجا که توانستیم سعی شده از امنیت بالایی برخوردار باشد. قسمت forpage2 صفحه فرمی است که اخبار را در آن ویرایش، اضافه و پاک می کنیم که شامل فیلد های ورودی اخبار است که از ده بخش تشکیل شده است.



Title عنوان	Coin Name اسم ارز
date تاریخ	Address Proof آدرس اثبات
importance اهمیت	Market cap ارزش بازار
Picture Image icon and upload arrow	Proof Picture Image icon and upload arrow
Text1 متن اصلی	Text2 متن تحلیل شده

شکل 3-8: تصویر فیلد هایی ورودی صفحه فرم

- فیلد Title عنوان خبری را درج می کند

- فیلد Coin Name اسم ارزی که خبر راجب آن است را درج می کند
 - فیلد Date تاریخ وقوع رخ داد را می گیرد را درج می کند
 - فیلد Adress proof لینک و آدرس خبر اصلی را درج می کند
 - فیلد Importance میزان اهمیت خبر را درج می کند
 - فیلد Market Cap میزان ارزش بازار ارز مربوط را درج می کند
 - فیلد picture و Proof picture عکس های مربوط به ارز را درج می کند
 - فیلد tex1 و text2 ریز خبرها و تحلیل های مربوط به آن را درج می کند
- قسمتی که این اطلاعات را ذخیره و یا ویرایش و پاک می کنند هم در این فایل وجود دارد.

```
Padding(padding: EdgeInsets.only(left: itemWidth-210),
  child: InkWell(
    onTap: (){
      print("pressed");
      postData(_textController_title.text,_textController_coin_name.text,_textController_date_event.text,_textController_proof.text,_textController_importance.text,_textController_market
    ),
    child: SnackBar(
      content: const Text('Complete Save News'),
      action: SnackBarAction(
        label: 'Undo',
        onPressed: () {
          // Some code to undo the change.
        },
      ),
    ), // SnackBarAction
  ), // SnackBar
), // Navigator.pushReplacement(
  // context,
  // MaterialPageRoute(
  //   builder: (BuildContext context) => super.widget));
```

شکل 9-3: تصویر مربوط دکمه Save

بعد از کلیک بروی آن اطلاعات به صورت Post ارسال گردیده با تابع Post Data و این اطلاعات به وسیله بک اند درست میشوند و

بعد از درج پیام save message می آید. رفتار دکمه پاک و ویرایش هم مشابه هست.

این ها فیلد های مهمی بودند که تحلیل گران و مترجمان برای ثبت خبر نیاز است تکمیل کنند تا اخبار در پایگاه داده از طریق بک اند ذخیره شوند.



id	title	coin name	date	date event	importance	market cap
----	-------	-----------	------	------------	------------	------------

شکل 3-10: تصویر مربوط به search و up navigator

فایل های search و up navigator مربوط به بخشی از پیداه سازی صفحه اصلی است که به خاطر سبک شدن فایل main جدا گانه نوشته شده است.

```
class News{  
  
    int _id;  
    int _a_id;  
    String _title;  
    String _coinName;  
    int _marketcap;  
    int _importance;  
    int _proof_add;  
    String _pic_proof;  
    String _coin_pic;  
    String _tex1;  
    String _text2;  
    String _date;  
    String _date_event;  
    int _id_pic_proof;  
    int _id_coin_pic;  
}
```

شکل 3-11: تصویر مربوط کلاس News

فایل News مربوط به کلاسی است که فیلد هایی که مربوط به فرانت است از این جنس ساخته شده تا از اطلاعات بک اند استفاده شود.

قسمت اصلی این برنامه برعهده main آن است. در یکی از قسمت ها اطلاعاتی که در دیتابیس وجود دارد به وسیله json که بک اند ارسال کرده را دریافت می کند.

```
fetchData() async {
  var token = await getMobileToken();
  var header = {HttpHeaders.authorizationHeader: token,
    'content-type': 'application/json; charset=utf-8'
  };
  final res = await http.get("http://127.0.0.1:3000/admin/getAll",headers: header);
  print(res.body);

  setState(() {
    var newsJson = json.decode(utf8.decode(res.bodyBytes));
    for(var i in newsJson){
      var newItem=News(i['id'],i['a_id'],i['title'],i['coinName'],i['marketcap'],i['importance'],i['proof_add'],i['pic-proof'],i['coin_pic'],i
        _newsItem.add(newItem);
    }
  });
}
```

شکل 3-12: تصویر قسمت دریافت اطلاعات از json

این قسمت با استفاده از لینکی که یک اند برای آن اطلاعات را میفرستد به ترتیب از آن می خواند و در شی از جنس News ذخیره می کند تا از آن استفاده کنیم. بخش دیگه استفاده از اطلاعات است که بروی کارد²³ نمایش داده می شود و به تعدادی که وجود داشته باشند ما می توانیم کارد درست کنیم (به صورت داینامیک).

```
GridView.count(
  childAspectRatio: (itemWidth / itemHeight),
  controller: new ScrollController(keepScrollOffset: false),
  shrinkWrap: true,
  scrollDirection: Axis.vertical,
  crossAxisCount: 1,
  padding: EdgeInsets.all(20),
  children: List.generate(_newsItem.length, (int position) {
    return Container(width: itemWidth/2,child: generateItem(_newsItem[position],context));
  }).reversed.toList(), // List.generate
), // GridView.count
```

شکل 3-13: تصویر قسمت نمایش اطلاعات از json

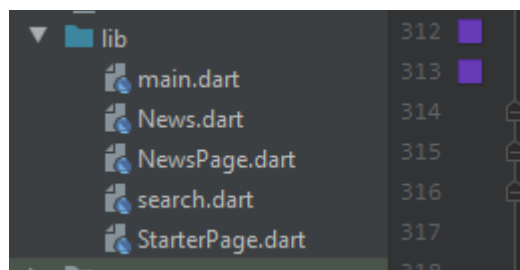
این قسمت با استفاده از اطلاعاتی که در قسمت قبل گرفتیم به تعداد آن ها از تابع generate item خبر درست می‌کند. تابع generate item با استفاده از اطلاعات و ظاهری که برایش تعیین شده بود این کارد ها رو نمایش می‌دهد.

```
Card generateItem(News news, context) => Card(
  elevation: 4,
  shape: RoundedRectangleBorder(
    borderRadius: BorderRadius.all(Radius.circular(10))
  ), // RoundedRectangleBorder
  child: InkWell(
    onTap: () {
      Navigator.of(context).push(MaterialPageRoute(
        builder: (context) => FormPage2(news)
      )); // MaterialPageRoute
    },
    child: Row(
      children: [
        SizedBox(width: 20,),
        Container(width: SizeConfig.screenWidth/8, child: Center(child: Text((news.id).toString()), style: TextStyle(color: Colors.blueGrey))),
        Container(width: SizeConfig.screenWidth/8, child: Center(child: Text(news.title, style: TextStyle(fontSize: 18), textDirection: TextDirection.rtl))),
        Container(width: SizeConfig.screenWidth/8, child: Center(child: Text(news.coinName))),
        Container(width: SizeConfig.screenWidth/8, child: Center(child: Text((news.date).toString()))),
        Container(width: SizeConfig.screenWidth/8, child: Center(child: Text((news.date_event).toString()))),
        Container(width: SizeConfig.screenWidth/8, child: Center(child: Text((news.importance).toString()))),
        Container(width: SizeConfig.screenWidth/8, child: Center(child: Text((news.marketcap).toString()))),
      ],
    ), // Row
  ), // InkWell
); // Card
```

شکل 3-14: تصویر قسمت نمایش کارد

2-3-4 طراحی بخش موبایل اپلیکیشن

بعد از مدیریت اطلاعات نوبت به استفاده از آن ها به صورت کاربردی می شود. برای طراحی موبایل اپلیکیشنی که این اطلاعات را نشان دهد رابط کاربری آن با بخش قبل فرق می کند اما مفهوم کارهایی که باید انجام دهد تقریباً به یک شکل است و زیاد فرقی بین رفتار کلی این اپلیکیشن با وب پنل ادمین نیست.

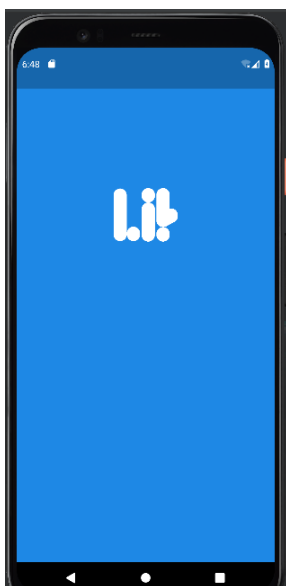


شکل 3-15: تصویر فایل های موجد در اپلیکیشن بایما

باز هم این قسمت دقیقاً مثل پنل ادمین با تفاوت های جزئی ساختار اصلی و منوی آن را main تشکیل داده است.

کلاسی News دقیقا همان چیزی است که در پنل ادمین وجود داشت چون اطلاعات هیچ تغییری نکرده و از همان لینکی که بک اند json را ارسال می‌کرد استفاده می‌کنیم. فایل سرچ هم باز مثل قبل است فقط ظاهرش فرق می‌کند.

فایل Starter Page اسپلشی است که مخصوص وقتی است که برنامه را باز می‌کنیم. اسپلشی که برای آن طراحی کردین بسیار ظاهر ساده ای دارد. که با انیمشن ساده ای از پایین به بالا می‌آید.



شکل 3-16: تصویر اسپلش که بروی امولاتر بالا آمده

پیوست الف (واژه‌نامه فارسی به انگلیسی)

Tod Down	بالا به پایین
Belief	باور
Beliveable	باور پذیری
Tag	برچسب
Planning and Scheduling	برنامه ریزی و زمانبندی
Object Oriented Programming	برنامه نویسی شیء گرا
Agent-Oriented Programming	برنامه نویسی عامل گرا
Platform	بستر

پيوسٽ ب (واژه‌نامه انگليسي به فارسي)

Business Plan

طرح کسب و کار

Ui

رابط کاربری

Active

فعال

مراجع

- [1] - آکادمی دیجیتال مارکتینگ دهبان
- [2] - وبلاگ react app
- [3] - وبلاگ تحلیل گران تراز مقاله باینانس
- [4] - Baeza-Yates R., Ribeiro-Neto B., **Modern Information Retrieval**, Addison Wesley, ACM Press, 1999
- [5] - Sergey Brin, Lawrence Page, **The Anatomy of a Large-Scale Hypertextual Web Search Engine**, Computer Science Department, Stanford University, Stanford, USA, 1998

