**ВВЕДЕНИЕ**

Современное общество сложно представить без компьютерных технологий. Технологии помогают человеку практически во всех сферах его деятельности, будь то экономика, статистика, производство, медицина, коммуникации, банковское дело, образование – люди используют автоматизацию всюду, и программные продукты помогают им не только выполнять рутинную деятельность, но и предостерегают от ошибок, и даже осуществляют те виды задач, с которыми человек не может справиться в одиночку. Развитие информационных технологий, можно сказать, стало в основу новой эпохи человечества, где различного рода гаджеты – неизменные спутники людей.

И действительно, компьютеры, планшеты, смартфоны и прочие устройства уверенно вошли в жизнь цивилизованного человека. Фабрики и заводы автоматизировали производство товаров и добычу сырья, банки контролируют денежные потоки через банковские электронные системы, статисты и экономисты используют программы, отвечающие за накопление информации и выполнение необходимых расчетов для создания нужных отчетов, медицина хвастается сложными системами диагностики, а авиацию, мореплавание, исследование космоса и вовсе сложно представить без ряда сложных компьютерных изобретений. Но повседневная жизнь человека обогащена информационными технологиями гораздо больше. Практически у каждого дома есть персональный компьютер, - помощник в учебе, работе, и даже источник развлечений. Люди знакомятся через компьютерные сети, делают покупки, вызывают такси на дом, читают книги, смотрят новости, – и все это не выходя из дома, за несколько минут. Мобильные телефоны и планшеты позволяют поддерживать связь с друзьями, независимо от того, в какой точке мира они оказались. Гаджеты помогают узнать погоду, подсказывают маршрут и даже подсчитывают, сколько шагов осталось сделать, чтобы поддерживать организм человека здоровым. Все эти технологии сделали нашу жизнь мобильной, высвободили время для решения более важных задач, и одна из них – саморазвитие.

Люди всегда стремились совершенствовать себя, узнавать новое, расширять кругозор. Часто во всех сферах деятельности мы не ищем готовых ответов, а ищем надежного помощника, готового их искать совместно. Так, даже в мире, наполненном электронными переводчиками, людям интересно изучать иностранные языки и, пожалуй, компьютерные программы в этой сфере деятельности носят вспомогательный характер.

Образование в целом является той сферой деятельности, целью которой является передача знаний и обучение их использованию. Ряд образовательных программ построен на системе последовательного получения материала по определённой программе (темы, уроки) с промежуточным тестированием усвоения в виде упражнений, тестов, контрольных заданий. Современные вспомогательные программы, таким образом, можно разделить на:

- программы-справочники, хранящие учебный материал и обеспечивающие к нему доступ, обычно в каком-то отсортированном порядке (по степени сложности или по темам).

- программы-контролеры, целью которых является тестирование знаний и ассоциативное запоминание, реализованные обычно в виде тестов, задач, игр;

- гибридные программы, сочетающие в себе как учебный материал, так и контроль за изучением изложенного материала.

В настоящее время существует ряд учебных программ преподавания иностранных языков. Учащиеся вольны выбирать индивидуальный курс, подходящий им, и разрабатываемый автором программный продукт не несет цели создания или дублирования существующих систем обучения. Более того, разрабатываемый продукт стремится быть универсальным в области изучения иностранных языков и не привязываться к определенной программе обучения, позволяя пользователю самостоятельно выбрать курс и использовать систему как вспомогательный инструмент. Для этого важно определить наиболее общие элементы процесса обучения иностранным языкам, присущие всем учебным программам.

При изучении иностранных языков крайне важно запоминание слов. Наиболее распространённой практикой обучения в этом случае, без наличия программного продукта, является выписывание их в словари (запоминание на уровне моторики и визуализация), а также практики, в которых одна сторона словаря (например, перевод) закрывается, и учащийся, проходя по списку слов, должен назвать закрытую часть. Минус этого подхода в том, что часто запоминается не пара «слово-перевод», а последовательность слов и переводов. Другой подход, - создание карточек, где на одной стороне карточки пишут слово, на другой – перевод, нивелирует этот минус, поскольку в данном случае карточки могут перетасовываться между собой. Однако в этом случае учащийся обычно лишен удобного словаря, где все слова сгруппированы по темам или лекционной программе, либо вынужден делать двойную работу, создавая и словарь, и карточки. Кроме того, носить словарь с собой, чтобы иметь возможность изучать иностранные слова, к примеру, в пути, также не всегда удобно.

Компьютерные технологии в данном случае могут предложить бескомпромиссное решение. Существующий уровень технологий позволяет хранить словарь практически любого объема на небольших накопителях. Доступ к словарю можно получить даже через мобильный телефон, который сейчас есть практически у каждого. Более того, данный словарь может быть отсортирован в удобном порядке и выведен на печать при необходимости в любом представлении. Генерация индивидуальных упражнения по заданным параметрам, тестирующих уровень усвоения материала и отрабатывающим запоминание слов, будет нести функцию контроля уровня знаний учащегося.

Создание такого программного обеспечения – «Вспомогательная автоматизированная система обучения и расширения словарного запаса для изучающих иностранные языки «Полиглот» - и является целью дипломной работы.

Задачи разрабатываемой системы сводятся к следующим:

- создание индивидуальных словарей (дисциплины и программы обучения выбираются пользователем самостоятельно);

- группировка словарных слов по темам и урокам;

- доступ к индивидуальному словарю с помощью наиболее распространенных электронных устройств (мобильные телефоны, планшеты, компьютеры);

- вывод словаря на печать в предпочитаемом виде;

- генерация упражнений на основе индивидуального словаря по заданным пользователем параметрам;

- контроль за усвоением материала.

Форма реализации проекта должна быть максимально доступна для большинства пользователей, иметь удобный и интуитивно понятный пользовательский интерфейс, способствующий сосредоточению внимания на изучаемом материале.

Проведение опроса среди изучающих иностранные языки подтверждает и актуализирует поставленные задачи. Так, по результатам опроса 88% учащихся заинтересованы в программном продукте. Половина опрашиваемых, использующих похожее программное обеспечение, находит его недостаточно удобным в использовании и рассмотрело бы конкурирующий продукт для перехода. 19% опрашиваемых готовы заплатить за продукт.

1. **ИСХОДНЫЕ ДАННЫЕ К ПРОЕКТУ**
   1. **Объект автоматизации**

Программный комплекс «Вспомогательная автоматизированная система обучения и расширения словарного запаса для изучающих иностранные языки «Полиглот», короткое наименование: ПК «Полиглот» разработан для создания пользователями индивидуальных словарей по изучаемым дисциплинам и сортировки пар «слово-значение» по урокам и темам в соответствии с выбранной пользователем программой обучения, а также контроля за усвоением материала и генерацией упражнений на основе индивидуальных словарей и заданных пользователем параметров.

Поскольку одной из задач проекта является получение доступа к хранимым данным с помощью распространённых электронных устройств, таких как мобильные телефоны, планшеты, компьютеры, оптимальной и приоритетной является разработка программы в виде интернет-портала.

Объектом автоматизации является процесс создания словаря и обработка хранимых в нем пар «слово-значение» таким образом, чтобы пользователь мог получить удобное структурированное представление данных; используемые алгоритмы должны обеспечивать возможность проверки знаний по системе «карточек» с заданной пользователем выборкой.

Основополагающим при разработке программы является оперирование следующими структурными объектами:

- дисциплины

- уроки

- темы

- словари

- иные вспомогательные объекты, такие как пользователь, упражнение и др.

**1.2** **Необходимость автоматизации**

В настоящее время Мир становится всё более открытым, что способствует, в том числе и самостоятельному туризму. Постоянно растущее количество информации об объектах различной направленности нуждается в её структурировании и классификации, для упрощения поиска конкретных объектов. Так же есть необходимость независимого рейтинга тех или иных заведений, для принятия решения о их посещении или их игнорировании.

* 1. **Требования к результатам автоматизации**
* реализация в графическом оконном режиме;
* единый стиль оформления;
* интуитивно понятное назначение элементов интерфейса;
* отображение на экране только тех возможностей, которые доступны конкретному пользователю;
* отображение на экране только необходимой для решения текущей прикладной задачи информации;
* отображение на экране хода длительных процессов обработки;
* диалог с пользователем должен быть оптимизирован для выполнения типовых и часто используемых операций;
* для операций по массовому вводу информации должна быть предусмотрена минимизация количества нажатий на клавиатуру для выполнения стандартных действий.
  1. **Анализ существующих автоматизаций**

На сегодняшний день более не требуется обращаться за туристической информацией в специализированные организации, занимающиеся предоставлением пакетных туров. Всю требуемую информацию о билетах, гостиницах и экскурсиях путешественники могут найти и купить самостоятельно. Более того, теперь нет необходимости даже в приобретении бумажных карт. Всё это можно иметь в электронном виде.

В настоящее время довольно много разработано и запущено в эксплуатацию порталов по подбору и покупке авиа, авто, ж/д билетов, бронированию гостиниц или аренде временного жилья. По сравнению с подобными сервисами, слабо развита система подбора индивидуальных экскурсий по самим достопримечательностям и заведениям культуры и досуга. В основном это либо частные сайты самих объектов, либо порталы об информации отдельных городов, с их основными туристически-ориентированными объектами, либо узкоспециализированные порталы, с каталогами объектов близко-родственной тематики.

Поэтому стоит отметить актуальность выбранной темы дипломного проекта: «Программный комплекс «Туристический портал, для самостоятельного подбора индивидуальных экскурсий».

**1.5 Цели и задачи автоматизации**

Основным назначением проектирования ПК «Traveler\_level\_god», является автоматизация и упрощение поиска интересующих туристических объектов различного назначения и самостоятельного составления индивидуального экскурсионного маршрута, экономия времени и средств путешественника на обращении в специализированные туристические фирмы и приобретении стандартных пакетных экскурсий, предоставляемых туристическими организациями. Итогом разработки туристического портала, для самостоятельного подбора индивидуальных экскурсий будет:

* упрощение самостоятельного поиска туристических маршрутов
* самостоятельное составление экскурсионного маршрута
* фиксация заинтересовавших объектов непосредственно на ситуационном плане

Основной целью проекта является: разработка интуитивно понятного для простого гражданина туристического портала, с полной базой данных различных объектов культуры и досуга, с их описанием и независимым рейтингом посетителей, возможность фиксации понравившихся объектов непосредственно на карте, для возможности пользоваться конечным результатом поиска, в том числе и автономно от ПК, в удобное для путешественника время.

ПК «Traveler\_level\_god» предназначен для автоматизации и упрощения поиска интересующих туристических объектов различного назначения и самостоятельного составления индивидуального экскурсионного маршрута без обращения в специализированные туристические фирмы.

1. **Исследование объекта и обоснование необходимости создания программного продукта**
   1. **Исследование состояния объекта**

Благодаря развитию технологий, с каждым днём наша жизнь становится всё мобильнее. Новые потребности порождают новые способы их осуществления. Уже во времена выхода романа Жюля Верна «Вокруг света за 80 дней», люди абсолютно разных стран, стремились к новым интересным путешествиям. С развитием туристической отрасли появилось множество пакетных туров для, так называемых, «ленивых» путешественников, которые по разным причинам не хотели или не могли найти достаточно информации для самостоятельного составления своего путешествия. Но туристические фирмы, за частую, ориентированы на массовый туризм, а не на индивидуальный. В стандартный пакет туристических услуг, как правило, входит: трансфер, авиаперелёт, авто или ж/д переезд, бронирование отелей и некоторых стандартных экскурсий, которые могут быть интересны целой группе туристов, т.к. индивидуальный подбор для каждого туриста довольно трудоёмкий и не рентабельный. К тому же услуги туристических фирм несут дополнительные финансовые траты для путешественников.

Поэтому образовалась огромная ниша для обеспечения автоматизации самостоятельного поиска и подбора индивидуальных экскурсий. Более нет необходимости обращаться за туристической информацией в специализированные организации, занимающиеся предоставлением пакетных туров. Всю требуемую информацию о билетах, гостиницах и экскурсиях путешественники могут найти и купить самостоятельно. Более того, теперь нет необходимости даже в приобретении бумажных карт. Всё это можно иметь в электронном виде.

В настоящее время довольно много разработано и запущено в эксплуатацию порталов по подбору и покупке авиа, авто, ж/д билетов, бронированию гостиниц или аренде временного жилья. Но, по сравнению с подобными сервисами, слабо развита система подбора индивидуальных экскурсий по самим достопримечательностям и заведениям культуры и досуга. В основном это либо частные сайты самих объектов, либо порталы об информации отдельных городов, с их основными туристически-ориентированными объектами, либо узкоспециализированные порталы, с каталогами объектов близко-родственной тематики.

Поэтому стоит отметить актуальность выбранной темы дипломного проекта: «Программный комплекс «Туристический портал, для самостоятельного подбора индивидуальных экскурсий».

Создание такого проекта, как «Туристический портал, для самостоятельного подбора индивидуальных экскурсий» даёт возможность для следующих возможностей:

* упрощенный самостоятельный поиск туристических маршрутов
* самостоятельное составление экскурсионного маршрута
* фиксация заинтересовавших объектов непосредственно на ситуационном плане
  1. **Формирование требований к системе учёта**

ПК «Traveler\_level\_god» предназначен для автоматизации и упрощения поиска интересующих туристических объектов различного назначения и самостоятельного составления индивидуального экскурсионного маршрута без обращения в специализированные туристические фирмы.

Границы моделирования рассматриваются от поступления информации об объектах для размещения в БД портала, до предоставления этой информации пользователям портала и подготовки отчёта, в виде фиксации выбранных объектов на карте и их перечень.

Требования к функциональным характеристикам:

- Регистрация пользователей портала

- Ведение БД туристических объектов

- Формирование рейтинга объектов

- Формирование электронных форм выбранных объектов

- Размещение рекламы туристических объектов

- Привязка к электронной карте

**Описание входной информации и методов ее контроля**

В данном разделе приводится перечень всех первичных документов, используемых для решения задачи.

Входная документация: «Новый объект», «Ликвидированный объект».

**Сопроводительный лист для «Новый объект»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Дата* | *Код страны* | *Город* | *Назначение объекта* | *Название объекта* | *Краткое описание* | *Дата добавления* | *Ссылка* |
| **dd** | **BY** | **Минск** | **музей** | **Pop-art** | **живопись** | **dd** | **http:** |

**Сопроводительный лист для «Ликвидированный объект»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Дата* | *Код страны* | *Город* | *Назначение объекта* | *Название объекта* | *Краткое описание* | *Дата удаления* | *Имя информатора* |
| **dd** | **BY** | **Минск** | **музей** | **Pop-art** | **живопись** | **dd** | **Иванов** |

Рисунок 1. Пример сопроводительных листов

Количество документов за период: ежедневно от 50 до 150**.**

- Описание контроля ввода документа:

• код объекта: контроль на соответствие регистрации в гос. реестре;

• имя модератора: контроль на соответствие структуре портала.

- Описание условно-постоянной информации

В данном разделе приводятся перечень справочников, используемых для решения задачи, а также описание их структуры.

Справочники: Государственные реестры регистрации организаций.

- Описание результирующей информации

В данном разделе проектируется отчеты по первичным документам: «Добавленные объекты», «Удалённые объекты», «Отклонённые объекты».

Создание отчетного документа «Карточка учёта добавленных/удалённых/отклонённых объектов модератором … за период …»

Информационная модель задачи:

Добавленные объекты

Отклонённые объекты

Удалённые объекты

Обновление БД объектов

Рисунок 2. Схема обновления БД

Удалённые объекты

Добавленные объекты

Отчет «Удаление»

Отчет «Пополнение»

Рисунок 3. Схема движения объектов в БД

Для поддержания популярности портала, необходимо регулярно получать отчёт о актуальных туристических объектах, содержащий два показателя:

• Количество добавленных объектов;

• Количество удалённых объектов.

Входной оперативной информацией служит присланные на почту ссылки о понравившихся заведениях и найденные модератором новые туристические объекты, содержащая следующие реквизиты (условная форма): назначение объекта; название объекта; место расположения объекта; краткая информация объекта; фото объекта. Необходимо разместить данные реквизиты в первичном документе.

1. В результате следует получить отчет со следующими рекви­зитами: количество добавленных объектов, присланных пользователями, количество отклонённых объектов, присланных пользователем (с указанием причины), количество добавленных объектов, найденных модератором, количество удалённых объектов.

Для портала в целях управления, необходимо ежемесячно получать отчет под названием «Обновления базы объектов».

* 1. **Разработка технического задания на создание программного продукта**

**Требования к информационной и программной совместимости**

ПК “Traveler\_level\_god” должен корректно работать под управлением операционной системы семейства Microsoft Windows, в частности требуется поддержка Windows XP и Windows 7. Корректное отображение браузерами Internet Explorer различных версий, Opera, [Google Chrome](http://chrome-64-bit.ru.softonic.com/), [Mozilla Firefox](http://mozilla-firefox.ru.softonic.com/).

**Требования к программной документации**

Программная система должна включать справочную систему о работе и подсказки пользователю.

**Экономическая сущность задачи**

Учет обновления портала “Traveler\_level\_god” необходим для контроля ритмичнос­ти пополнения БД туристических объектов, выявления и удаления более не действующих объектов.

**Технологические требования для проектирования**

**-** Сайт разрабатывается под базовое разрешение экрана 800х600 пкс,

### **-** Корректное отображение браузерами Internet Explorer различных версий, Opera, [Google Chrome](http://chrome-64-bit.ru.softonic.com/), [Mozilla Firefox](http://mozilla-firefox.ru.softonic.com/)

**-** Использование графических изображений, содержащих знаковые архитектурные объекты каждого подкаталога

**-** Обязательная визуальная поддержка действий пользователя – т.н. «интерактив» (визуальное отображение активных, пассивных ссылок; четкое обозначение местонахождения пользователя).

**Общие требования к проектированию туристического портала**

- Сайт должен состоять из взаимосвязанных разделов и баз данных с чётко разделёнными функциями.

- Для поддержания сайта и эксплуатации веб-интерфейса системы управления сайтом (CMS) от персонала не должно требоваться специальных технических навыков, знания технологий или программных продуктов, за исключением общих навыков работы с персональным компьютером.

- В системе управления сайтом должен быть предусмотрен механизм резервного копирования структуры и содержимого базы данных. Процедура резервного копирования должна производиться сотрудником, ответственным за поддержание сайта, не реже 1 раза в неделю. Резервное копирование графического содержимого должно осуществляться вручную.

- Информация, размещаемая на сайте, является общедоступной.

Пользователей сайта можно разделить на 3 части в соответствии с правами доступа:

1. Посетители
2. Редактор (сотрудник Заказчика)
3. Администратор (сотрудник Исполнителя)

**Посетители** имеют доступ только к общедоступной части сайта.

Доступ к административной части имеют пользователи с правами редактора и администратора.

**Редактор** может редактировать материалы разделов.

**Администратор** может выполнять все те же действия, что и Редактор, и кроме того:

* добавлять пользователей с правами Редактора;
* добавлять и удалять разделы сайта.

Доступ к административной части должен осуществляться с использованием уникального логина и пароля. Логин выдается администратором сайта. Пароль генерируется автоматически и высылается пользователю на адрес, указанный при регистрации. В первый раз при попытке войти в административную часть система должна предлагать пользователю сменить пароль (ввести вручную новый пароль).

Для обеспечения защиты от несанкционированного доступа к административной части при составлении паролей рекомендуется придерживаться следующих правил:

1. Длина пароля должна быть не менее 8 символов.
2. Пароль должен состоять из цифр и латинских букв в разных регистрах; желательно включать в пароль другие символы, имеющиеся на клавиатуре (например, символы / ? ! < > [ ] { } и т.д.)
3. Пароль не должен являться словарным словом или набором символов, находящихся рядом на клавиатуре. В идеале пароль должен состоять из бессмысленного набора символов.

Все пароли необходимо менять с определенной периодичностью, оптимальный срок - от трех месяцев до года.

**Требования к проектированию пользовательского интерфейса**

Пользовательский интерфейс сайта должен обеспечивать наглядное, интуитивно понятное представление структуры размещенной на нем информации, быстрый и логичный переход к разделам и страницам. Навигационные элементы должны обеспечивать однозначное понимание пользователем их смысла: ссылки на страницы должны быть снабжены заголовками, условные обозначения соответствовать общепринятым. Графические элементы навигации должны быть снабжены альтернативной подписью.

Система должна обеспечивать навигацию по всем доступным пользователю ресурсам и отображать соответствующую информацию. Для навигации должна использоваться система контент-меню. Меню должно представлять собой текстовый блок (список гиперссылок).

Страницы всех разделов сайта должны формироваться программным путем на основании информации из базы данных на сервере.

**Требования к модификации содержимого разделов**

Модификация содержимого разделов должна осуществляться посредством администраторского веб-интерфейса (системы управления сайтом), который без применения специальных навыков программирования (без использования программирования и специального кодирования или форматирования) должен предусматривать возможность редактирования информационного содержимого страниц сайта. Наполнение информацией должно проводиться с использованием шаблонов страниц сайта.

**Система управления контентом**

Система управления контентом (административная часть сайта) должна предоставлять возможность добавления, редактирования и удаления содержимого статических и динамических страниц. Также должна быть предусмотрена возможность добавления информации без отображения на сайте.

Система управления контентом должна иметь стандартный для Windows интерфейс, отвечающий следующим требованиям:

* реализация в графическом оконном режиме;
* единый стиль оформления;
* интуитивно понятное назначение элементов интерфейса;
* отображение на экране только тех возможностей, которые доступны конкретному пользователю;
* отображение на экране только необходимой для решения текущей прикладной задачи информации;
* отображение на экране хода длительных процессов обработки;
* диалог с пользователем должен быть оптимизирован для выполнения типовых и часто используемых операций;
* для операций по массовому вводу информации должна быть предусмотрена минимизация количества нажатий на клавиатуру для выполнения стандартных действий.

**3.** **Разработка программного продукта**

**3.1 Разработка решений по выбору программного обеспечения для создания программного продукта**

Реализация проекта будет осуществляться с помощью языка программирования PHP (Hypertext Preprocessor - Препроцессор Гипертекста)– это широко используемый язык сценариев общего назначения с открытым исходным кодом.

PHP - язык программирования, специально разработанный для написания web-приложений (скриптов, сценариев), исполняющихся на Web-сервере. Синтаксис языка во многом основывается на синтаксисе C, Java и Perl. Он очень похож на С и на Perl, поэтому для профессионального программиста не составит труда его изучить. С другой стороны, язык PHP проще, чем C, и его может освоить веб-мастер, не знающий пока других языков программирования.

Огромным плюсом PHP, в отличие от, например, JavaScript, является то, что PHP-скрипты выполняются на стороне сервера. PHP не зависит от скорости компьютера пользователя или его браузера, он полностью работает на сервере. Пользователь даже может не знать, получает ли он обычный HTML-файл или результат выполнения скрипта.

Сценарии на языке PHP могут исполняться на сервере в виде отдельных файлов, а могут интегрироваться в html страницы.

PHP способен генерировать и преобразовывать не только HTML документы, но и изображения разных форматов - JPEG, GIF, PNG, файлы PDF и FLASH. PHP способен формировать данные в любом текстовом формате, включая XHTML и XML.

PHP - кроссплатформенная технология. Дистрибутив PHP доступен для большинства операционных систем, включая Linux, многие модификации Unix, Microsoft Windows, Mac OS и многих других. PHP поддерживается на большинстве вебсерверов, таких, как Apache, Microsoft Internet Information Server (IIS), Microsoft Personal Web Server и других.

Для большинства серверов PHP поставляется в 2-х вариантах - в качестве модуля и в качестве CGI препроцессора.

PHP поддерживает работу с ODBC и большое количество баз данных: MySQL, MSQL, Oracle, PostgreSQL, SQLite и др.

Язык программирования PHP, особенно в связке с популярнейшей базой данных MySQL - оптимальный вариант для создания интернет-сайтов различной сложности.

Язык PHP постоянно совершенствуется, и ему наверняка обеспечено долгое доминирование в области языков web –программирования, таким образом, учитывая все возможности языка программирования PHP, он является наиболее удобным и достаточно простым для IT специалистов различных уровней подготовки.

Создание систем автоматизации интернет-портала, является очень сложной задачей. В технологическом цикле создания программного обеспечения принято выделять следующие этапы:

анализ - определение того, что система будет делать,

проектирование - определение подсистем и их взаимодействие,

реализация - разработка подсистем по отдельности, объединение - соединение подсистем в единое целое,

тестирование - проверка работы системы,

установка - введение системы в действие,

функционирование - использование системы.

**3.2 Разработка решений по структуре программного продукта.**

**Главная страница (обложка сайта)**

* + Содержит графическую часть, навигационное меню сайта, а также контентную область для того, чтобы посетитель сайта с первой страницы мог получить вводную информацию о портале, а также ознакомиться с последними новостями портала.
  + Контентная область первой страницы делится на разделы:
    1. **Форма** «Поиск»
    2. **«Добро пожаловать!»** - содержит вступительную статью со ссылкой «подробнее», ведущую на раздел «О НАС».
    3. **«Части Света»** - 6 главных разделов с выпадающими меню, имеющих прямоугольную форму с названиями частей света: «Европа», «Азия», «Америка», «Африка», «Австралия», «Антарктида» с соответствующими их природным особенностям графическим изображениям.
    4. **«Для зарегистрированных пользователей»** - форма с полями:
       - Логин
       - Пароль
    5. **«Спецпредложения»** места для рекламы туристических объектов со ссылками на их сайт.
* Внизу/вверху (в зависимости от дизайна) страницы отображается облегченная навигационная панель в текстовом виде
* Внизу страницы отображается Copyright, контактный e-mail.

**Графическая оболочка внутренних страниц (общая для всех подразделов)**

* Графическая шапка
* Навигационное меню сайта (подробное описание см. ниже в п. 3.3).
* Пиктограмма «На главную», пиктограмма «Почта»
* Пиктограмма «Карта» с текущими данными
* Форма «Поиск»
* Внизу/вверху (в зависимости от дизайна) страницы отображается облегченная навигационная панель в текстовом виде
* Внизу страницы отображается Copyright, контактный e-mail, ссылка на «главную страницу» сайта.

**Описание структуры сайта**

**НАВИГАТОР 1** *(в него включаются все информационные разделы, а так же их подкаталоги)***:**

* **«Части света»,** каждая вкладка имеет выпадающее меню со списком доступных стран, после выбора страны, при клике разворачивается на подкаталоги с доступными городами и курортами, при клике на доступный город, осуществляется переход на отдельную страницу, выбранного города.
  + Каждая отдельная страница каждого города имеет следующие вкладки:

-музеи

-рестораны

-кафе/бары

-клубы

-сады/парки

-театры

-цирки

-кинотеатры

-иные объекты

Каждая вкладка имеет свой логотип, который можно в последствии отобразить на карте. При клике на любой подкаст открывается отдельная страница, с каталогом всех доступных объектов. Возможна сортировка по популярности. Каждый объект имеет краткое превью с маленьким изображением и рейтингом. При клике на любой объект, открывается новая вкладка с подробным описанием этого объекта, его адресом и комментариями посетителей.

На странице каждого объекта есть кнопка «ПОСЕТИТЬ», при нажатии на которую, появляется отметка на карте, которую, в последствии, можно распечатать.

* **Новости –** список в формате (*необходимо предусмотреть сортировку по 10)*:
  + Дата
  + Заголовок
  + Полное содержание (текст + фото в свободной форме)
* **Акции** – список в формате новостей
* **Партнерам** – простая контентная страница
* **Контакты** – обратная связь, для пополнения туристических объектов
* **Карта сайта –** полное дерево структуры сайта

**НАВИГАТОР 2** (*разделы, отвечающие за регистрацию*):

* **Регистрация** – форма с полями (поля, отмеченные \*, обязательны для заполнения):
  + ФИО\*
  + e-mail\*
  + Дополнительная информация
  + Пароль\*
  + Повторить пароль\*
  + «Чекбокс» на подписку о рассылке новостей (по умолчанию отключена)

*2 кнопки: «Зарегистрироваться» и «Очистить форму», по нажатию на кнопку «Зарегистрироваться» выдается сообщение типа «Добро пожаловать, Иванов Иван Иванович! Ваша регистрация прошла успешно».*

* **Авторизация (для зарегистрированных пользователей)**
  + E-mail
  + Пароль

*2 кнопки: «Авторизовать» и «Очистить форму», по нажатию на кнопку «Авторизовать» выдается сообщение типа: «Добро пожаловать, Иванов Иван Иванович! Ваша авторизация прошла успешно».*

*После «регистрации» или «авторизации» необходимо, чтобы всегда где-нибудь в углу страницы сайта висело сообщение «Пользователь: Иванов И….».*

* **Обратная связь (для пополнения базы объектов)**
  + E-mail
  + Пароль
  + Добавить объект
  + Прикрепить файл
* **Сменить регистрационные данные** (доступен только для авторизованных пользователей). Отображается в виде формы с заполненными полями (см. «Регистрация» с возможностью изменения и сохранения данных).
* **Сервис «Вспомнить пароль» -** при вводе адреса электронной почты, пароль отсылается на указанный адрес.

**НАВИГАТОР 3** (*карта с отмеченными на ней объектами*):

* **Карта**

привязка к google maps с возможными действиями:

* + Редактировать
  + Удалить объект
  + Добавить объект
  1. **Разработка комплекса программ**

1. В среде Microsoft Access создать базу данных “Traveler\_level\_god”.
2. В базе данных создать таблицы: «Добавленные объекты», «Удалённые объекты», «Отклонённые объекты».
3. Создать формы для работы со справочниками.
4. Написать запросы на языке SQL для использования в отчётах.
5. Создать отчёты для отображения информации справочников, в качестве источника данных прописав созданные ранее запросы.
6. Создать кнопочное меню для работы с формами и отчётами, закрепив за каждой кнопкой отдельную форму или отчёт.
7. Создать отдельную кнопочную форму для формирования выборки данных, используемых в отчёте «Новый объект», «Ликвидированный объект».
8. Создать результирующий отчёт «Карточка учёта добавленных/удалённых/отклонённых объектов модератором … за период …». Задать отчёту VBA-код, который срабатывает при запуске отчёта и забирает данные из вышеуказанной формы для этого отчёта. На основании полученных данных VBA-код формирует SQL-запрос к базе данных и подменяет источник данных для отчёта, в результате формируя таким образом отчёт по требуемым параметрам.
9. Создание счётчика статистики добавленных/удалённых/отклонённых объектов модератором … за период …».
10. Выйти из системы БД “Traveler\_level\_god”.
11. **Описание созданного программного продукта**

**4.1 Описание программного продукта**

**Требования к системе в целом**

ПК “Traveler\_level\_god” в готовом варианте представляет собой программный комплекс, построенный на локально расположенной базе данных. При этом приоритетами являются простота работы с базой данных и низкая её цена (приветствуется использование бесплатного ПО или ПО, включенного в стандартный пакет MS Office).

Интерфейс ПК “Traveler\_level\_god” интуитивно понятен, без излишнего усложнения.

Норма времени на поиск требуемых объектов и маршрутов при использовании «Traveler\_level\_god» значительно ниже, чем при поиске этих объектов по разным информационным порталам. А так же портал даёт возможность фиксации заинтересовавших объектов непосредственно на ситуационном плане.

ПК “Traveler\_level\_god” содержит в себе актуальную информацию о как можно большем количестве таких туристических объектах музеи, театры, парки, рестораны, клубы и пр.

ПК “Traveler\_level\_god” предоставляет возможность он-лайн фиксации заинтересовавших объектов непосредственно на ситуационном плане для просмотра и печати.

В ПК “Traveler\_level\_god” предусмотрена система максимально быстрого исключения объектов, прекративших своё существование и постоянного пополнения новыми объектами.

**Требования к квалификации персонала**

ПК “Traveler\_level\_god” предназначен для работы персонала, уверенно владеющим персональным компьютером и навыками модерации интернет порталов.

**Требования к режимам работы персонала**

ПК “Traveler\_level\_god” рассчитан на постоянное отслеживание новых интересных объектов и внесение их в базу данных портала, а так же регулярный мониторинг специальной почты портала, предоставленный для посетителей портала с целью предложения добавить понравившиеся им объекты в базу данных портала.

**Требования к сохранению работоспособности системы в различных вероятных условиях**

Не предъявляются.

**Требования к защите информации от несанкционированного доступа**

Вход в ПК “Traveler\_level\_god” и работа с ним осуществляются только при введении правильного пароля. При введении не правильного пароля более трёх раз - сайт блокируется на 7 календарных дней.

**Требования к программному обеспечению**

ПК “Traveler\_level\_god” корректно работает под управлением операционной системы семейства Microsoft Windows, в частности требуется поддержка Windows XP и Windows 7, корректное отображение браузерами Internet Explorer различных версий, Opera, [Google Chrome](http://chrome-64-bit.ru.softonic.com/), [Mozilla Firefox](http://mozilla-firefox.ru.softonic.com/).

**Общее описание программного продукта**

«Traveler\_level\_god» предназначен для автоматизации и упрощения поиска интересующих туристических объектов различного назначения и самостоятельного составления индивидуального экскурсионного маршрута.

“Traveler\_level\_god” содержит в себе актуальную информацию о как можно большем количестве таких туристических объектах музеи, театры, парки, рестораны, клубы и пр.

ПК “Traveler\_level\_god” предоставляет возможность он-лайн фиксации заинтересовавших объектов непосредственно на ситуационном плане для просмотра и печати.

В ПК “Traveler\_level\_god” предусмотрена система максимально быстрого исключения объектов, прекративших своё существование и постоянного пополнения новыми объектами.

Для того чтобы начать работу с системой требуется запустить файл базы данных «Traveler\_level\_god» в СУБД Microsoft Access 2010 или более поздней версии.

“Traveler\_level\_god” должен корректно работать под управлением операционной системы семейства Microsoft Windows, в частности требуется поддержка Windows XP и Windows 7.

**Поиск необходимых туристических объектов**

**Каталог объектов** реализуется по принципу, так называемого «дерева» подкастов от «Части Света» => «Страны» => «Города» => «Виды достопримечательностей» => «Туристические объекты»

**«Части Света»** - 6 главных разделов с выпадающими меню, имеющих прямоугольную форму с названиями частей света: «Европа», «Азия», «Америка», «Африка», «Австралия», «Антарктида» с соответствующими их природным особенностям графическим изображениям.

**«Части света»,** каждая вкладка имеет выпадающее меню со списком доступных стран, после выбора страны, при клике разворачивается на подкаталоги с доступными городами и курортами, при клике на доступный город, осуществляется переход на отдельную страницу, выбранного города.

Каждая отдельная страница каждого города имеет следующие вкладки:

* музеи
* рестораны
* кафе/бары
* клубы
* сады/парки
* театры
* цирки
* кинотеатры
* иные объекты

Каждая вкладка имеет свой логотип, который можно в последствии отобразить на карте. При клике на любой подкаст открывается отдельная страница, с каталогом всех доступных объектов. Возможна сортировка по популярности. Каждый объект имеет краткое превью с маленьким изображением и рейтингом. При клике на любой объект, открывается новая вкладка с подробным описанием этого объекта, его адресом и комментариями посетителей.

На странице каждого объекта есть кнопка «ПОСЕТИТЬ», при нажатии на которую, появляется отметка на карте, которую, в последствии, можно распечатать.

В рамках разрабатываемого интернет-сайта предусмотрено создание многоуровнего каталога туристических достопримечательностей, с возможностью фиксирования их на карте, для создания собственных индивидуальных маршрутов.

**Каталог объектов** реализуется по принципу, так называемого «дерева» подкастов от «Части Света» => «Страны» => «Города» => «Виды достопримечательностей» => «Туристические объекты»

Таким образом, работа по заполнению каталога объектов будет состоять из двух этапов:

1. создание отдельных страниц для каждого объекта;
2. поддержка и пополнение актуального состояния объектов, с регулярными загрузками дамп-файла в БД сайта.

**Оформление маршрута** в он-лайн режиме производится непосредственно на сайте и может быть осуществлено как зарегистрированным пользователем, так и не зарегистрированным.

Сначала посетитель наполняет виртуальную карту объектами, которые планирует посетить, отображая иконки каждого из объектов. Затем он переходит к заполнению формы, указывая способ сохранения информации: сохранить, как картинку на диск или прислать на e-mail.

**Подписка на рассылку.** В рамках портала будет разработана форма подписки на рассылку и подключен модуль отправки сообщений с сервера в рамках списка подписавшихся на рассылку клиентов. Управление клиентской базой подписчиков можно будет осуществлять, используя интерфейс системы управления контентом.

«Traveler\_level\_god» предназначен для автоматизации и упрощения поиска интересующих туристических объектов различного назначения и самостоятельного составления индивидуального экскурсионного маршрута.

“Traveler\_level\_god” содержит в себе актуальную информацию о как можно большем количестве таких туристических объектах музеи, театры, парки, рестораны, клубы и пр.

ПК “Traveler\_level\_god” предоставляет возможность он-лайн фиксации заинтересовавших объектов непосредственно на ситуационном плане для просмотра и печати.

В ПК “Traveler\_level\_god” предусмотрена система максимально быстрого исключения объектов, прекративших своё существование и постоянного пополнения новыми объектами.

**Вызов туристического портала** Traveler\_level\_god”

1. Пользователь должен через браузер, установленный на ПК или ноутбуке выйти в интернет.
2. В поисковой строке набрать электронный адрес www. Traveler\_level\_god.com

**Работа с порталом** “Traveler\_level\_god”

Оказавшись на главной странице портала, пользователь может приступить к поиску туристических объектов: **Каталог объектов** реализуется по принципу, так называемого «дерева» подкастов от «Части Света» => «Страны» => «Города» => «Виды достопримечательностей» => «Туристические объекты»

**4.2 Разработка руководства для пользователя**

**Вызов туристического портала** Traveler\_level\_god”

Пользователь должен через браузер, установленный на ПК или ноутбуке выйти в интернет.

В поисковой строке набрать электронный адрес www. Traveler\_level\_god.com

**Работа с порталом** “Traveler\_level\_god”

1. Оказавшись на главной странице портала, пользователь может приступить к поиску туристических объектов: **Каталог объектов** реализуется по принципу, так называемого «дерева» подкастов от «Части Света» => «Страны» => «Города» => «Виды достопримечательностей» => «Туристические объекты»

Каждая отдельная страница каждого города имеет следующие вкладки:

* музеи
* рестораны
* кафе/бары
* клубы
* сады/парки
* театры
* цирки
* кинотеатры
* иные объекты

Каждая вкладка имеет свой логотип, который можно в последствии отобразить на карте. При клике на любой подкаст открывается отдельная страница, с каталогом всех доступных объектов. Возможна сортировка по популярности. Каждый объект имеет краткое превью с маленьким изображением и рейтингом. При клике на любой объект, открывается новая вкладка с подробным описанием этого объекта, его адресом и комментариями посетителей.

На странице каждого объекта есть кнопка «ПОСЕТИТЬ», при нажатии на которую, появляется отметка на карте, которую, в последствии, можно распечатать.

**Оформление маршрута** **в он-лайн** **режиме**

Производится непосредственно на сайте и может быть осуществлено как зарегистрированным пользователем, так и не зарегистрированным.

Сначала посетитель наполняет виртуальную карту объектами, которые планирует посетить, отображая иконки каждого из объектов. Затем он переходит к заполнению формы, указывая способ сохранения информации: сохранить, как картинку на диск или прислать на e-mail.

**Пополнение и удаление объектов из БД туристического портала**

**Посетители** имеют доступ только к общедоступной части сайта. Так же имеет доступ к «обратной связи», дающей возможность предложить разместить на портале понравившийся туристический объект, заполнив стандартную форму, или сообщить о прекращении работы, уже размещённого туристического объекта.

После окончания выбора маршрута на туристическом портале, пользователь закрывает все открытые страницы портала, нажав на кнопку «закрыть» (крестик в правом верхнем углу).

**4.3. Разработка руководства для системного программиста**

ПК “Traveler\_level\_god” предназначен для работы персонала, уверенно владеющим персональным компьютером и навыками модерации интернет порталов.

ПК “Traveler\_level\_god” рассчитан на постоянное отслеживание новых интересных объектов и внесение их в базу данных портала, а так же регулярный мониторинг специальной почты портала, предоставленный для посетителей портала с целью предложения добавить понравившиеся им объекты в базу данных портала.

**Редактор** может редактировать материалы разделов.

**Администратор** может выполнять все те же действия, что и Редактор, и кроме того:

* добавлять пользователей с правами Редактора;
* добавлять и удалять разделы сайта.

Доступ к административной части должен осуществляться с использованием уникального логина и пароля. Логин выдается администратором сайта. Пароль генерируется автоматически и высылается пользователю на адрес, указанный при регистрации. В первый раз при попытке войти в административную часть система должна предлагать пользователю сменить пароль (ввести вручную новый пароль).

Для обеспечения защиты от несанкционированного доступа к административной части при составлении паролей рекомендуется придерживаться следующих правил:

- Длина пароля должна быть не менее 8 символов.

- Пароль должен состоять из цифр и латинских букв в разных регистрах; желательно включать в пароль другие символы, имеющиеся на клавиатуре (например, символы / ? ! < > [ ] { } и т.д.)

- Пароль не должен являться словарным словом или набором символов, находящихся рядом на клавиатуре. В идеале пароль должен состоять из бессмысленного набора символов.

Все пароли необходимо менять с определенной периодичностью, оптимальный срок - от трех месяцев до года.

Вход в ПК “Traveler\_level\_god” и работа с ним осуществляются только при введении правильного пароля. При введении не правильного пароля более трёх раз - сайт блокируется на 7 календарных дней.

**Требования к модификации содержимого разделов**

Модификация содержимого разделов должна осуществляться посредством администраторского веб-интерфейса (системы управления сайтом), который без применения специальных навыков программирования (без использования программирования и специального кодирования или форматирования) должен предусматривать возможность редактирования информационного содержимого страниц сайта. Наполнение информацией должно проводиться с использованием шаблонов страниц сайта.

1. **Технико-экономическое обоснование**

**5.1 Расчёт экономической эффективности создания и внедрения программного комплекса «Туристический портал, для самостоятельного подбора индивидуальных экскурсий»**

Прибыль от программного комплекса «Туристический портал, для самостоятельного подбора индивидуальных экскурсий» заключается в следующем:

1. Основной: предоставление площадок для размещения рекламных объявлений объектов, размещённых непосредственно на туристическом портале, размещение и монетизация вирусных рекламных роликов продукции различной направленности.
2. Сопутствующий: предоставление площадок для баннерной рекламы, монетизация посещений и просмотра видеопродукции, размещённой на портале.

### **Заработок на контекстной рекламе**

Достаточно распространенным способом заработка на сайтах является контекстная реклама. Суть ее проста — в статьях размещаются ссылки на сторонние ресурсы, однако рекламный текст полностью или частично соответствует тематики статьи. Заработок на контекстной рекламе осуществляется из средств рекламодателя, который платит за количество переходов по рекламной ссылке, также владелец ресурса, размещающего контекстную рекламу, получает определенную сумму за количество кликов уникальных пользователей. Сумму, которую принесет такой заработок на сайте можно подсчитать, учитывая процент, который удерживает система контекстной рекламы за посредничество. Этот процент определен самой системой, поскольку рекламодатель и веб-мастер находят друг друга именно там.

На сегодняшний день, заработок на контекстной рекламе является наиболее престижным видом заработка в интернете. Уровень требований к сайтам у систем, обеспечивающих данный вид заработка, достаточно высок, что ставит ресурсы, зарегистрированные в этих системах, на порядок выше сайтов, которые зарегистрироваться в системе не могут из-за несоответствия требованиям системы. Многие называют заработок на контекстной рекламе наиболее легальным и престижным заработком в интернете.

Остановимся подробнее на самых популярных системах контекстной рекламы:http://mixmarket.biz/uni/c.php?zid=1294933325

* [Яндекс.Директ](http://www.internet-technologies.ru/mixmarket)[Яндекс.Директ](http://www.internet-technologies.ru/mixmarket). Плюсами этой системы, обеспечивающей заработок на контекстной рекламе, является огромное количество различных инструментов для веб-мастеров и очень большой охват нужной рекламодателю целевой аудитории. Интерфейс сервиса интуитивно понятен, так что новички не будут чувствовать себя не в своей тарелке при первой попытке получить заработок на сайте. Однако не следует забывать и о том, что для работы с Яндекс.Директ посещаемость Вашего сайта должна быть не ниже 300 уникальных посетителей в день; Рекомендуем!
* [Begun (Бегун)](http://www.internet-technologies.ru/begun)[Begun (Бегун)](http://www.internet-technologies.ru/begun). Самая первая система контекстной рекламы в русскоязычном сегменте глобальной сети. Запущен сервис был в 2002 году. Сервис имеет много преимуществ для тех, кто хочет иметь заработок на контекстной рекламе. Среди них удобство управления как аккаунтом рекламодателя, так и аккаунтом веб-мастера. Также стоит отметить, что Бегун предлагает кроме географического таргетинга, таргетинг гендерный — это означает, что объявления будут видны только пользователям определенного пола. Также Бегун крайне демократичен по отношению к своим пользователям. Для работы с системой Ваш сайт должно посещать ежедневно не менее 2х человек;
* [Google Adsense (Гугл Эдсенс)](http://www.internet-technologies.ru/adsense)[Google Эдсенс (Гугл Эдсенс)](http://www.internet-technologies.ru/adsense). Поисковая система Google занимает в англоязычном сегменте мировой паутины лидирующие позиции, однако в Рунете позицию лидера до сих пор удерживает Яндекс. Интерфейс Гугл Эдсенс достаточно сложен, однако, для тех, кого это не остановило, открывается множество новых возможностей, которых нет ни в Яндекс.Директ, ни в Бегуне. Поэтому Гугл Эдсенс чаще всего используют в совокупности с другими системами для заработка на контекстной рекламе.

### **Заработок на биржах ссылок**

Монетизация сайта при помощи бирж ссылок с автоматическим размещением — это достаточно простой и нетрудоемкий процесс. Фактически, биржи ссылок позволяют осуществить мечту — человеку не нужно ничего делать, а деньги будут сами поступать на его счет. Рассматривая способы монетизации сайта, можно смело заявить, что биржи ссылок — это, зачастую, наиболее прибыльный способ заработка в интернете.

Заработок на биржах ссылок с автоматическим размещением осуществляется следующим образом: владелец того, или иного сайта регистрируется в системе, получает специализированный код, который он обязан разместить на своем ресурсе. Далее веб-мастер определяет место на страницах его сайта, где будут размещаться рекламные ссылки и начинает получать доход. Деньги ежедневно поступают на счет владельца сайта, списываясь со счета рекламодателя. Биржа, само собой, удерживает из этих денег комиссионные сборы за посредничество.

Администрация биржи также берет на себя обязанности по слежению за корректностью размещения ссылок и правильностью денежных расчетов. Заработок на биржах ссылок зависит от многих факторов, среди которых индексация страницы поисковыми системами, показатели ТИЦ и PR страницы и сайта в целом, уровень вложенности конкретной страницы и другие.

Рассмотрим краткий обзор основных бирж ссылок:

* [Sape](http://www.internet-technologies.ru/make-money-with-sape.html)[Sape](http://www.internet-technologies.ru/make-money-with-sape.html). Самая первая биржа ссылок с автоматическим размещением. Среди оптимизаторов и веб-мастеров слово «Сапа» давно стало именем нарицательным, которое является синонимом словосочетания монетизация сайта. Первопроходец на рынке продажный ссылок, Sape имеет огромную базу как площадок для размещения ссылок, так и рекламодателей, готовых за размещение ссылок платить;
* [TrustLink](http://www.internet-technologies.ru/make-money-with-trustlink.html)[TrustLink](http://www.internet-technologies.ru/make-money-with-trustlink.html). Монетизация сайта при помощи этой, самой молодой, но очень перспективной биржи ссылок, имеет множество преимуществ, таких как, модерация сайтов вручную, внешний вид размещаемых ссылок выглядит как объявления контекстной рекламы и гарантированный выкуп 60% ссылко-мест в течении 2х недель. Данная биржа напрямую работает с SeoPult, что обеспечивает высокую доходность в очень короткие сроки;
* [Mainlink](http://www.internet-technologies.ru/mainlink)[Mainlink](http://www.internet-technologies.ru/mainlink). Эта биржа ссылок делает сильный акцент на размещение ссылок на главных страницах сайтов, однако, пользователи системы, осуществляющие заработок на биржах ссылок, имеют возможность продавать место и на остальных страницах своих площадок;

### **Заработок на биржах статей**

Заработок на сайте можно осуществлять и через такие сервисы, как биржи статей и обзоров. Монетизация сайта при помощи таких бирж несколько отличается от вышеописанных способов заработка. Ссылки, размещаемые при помощи бирж статей и обзоров, окружаются большим количеством текста и имеют статус вечных, то есть размещаются на странице на постоянной основе, что делает их более или менее естественными для человеческого глаза, не отталкивают от страницы и являются крайне привлекательными для рекламодателей.

Заработок на биржах статей более трудоемок, но цены на размещенные ссылки значительно выше.

Основными биржами статей и обзоров являются:

* [MiraLinks](http://www.internet-technologies.ru/miralinks)[MiraLinks](http://www.internet-technologies.ru/miralinks). Этот сервис предлагает ряд услуг по размещению статей на лучших сайтах русскоязычного сегмента сети Интернет. К его плюсам можно отнести гарантию размещения, размещение уникальных статей навсегда и ручную модерацию;
* [Gogetlinks](http://www.internet-technologies.ru/gogetlinks)[Gogetlinks](http://www.internet-technologies.ru/gogetlinks). Эта биржа имеет одну отличительную черту, крайне привлекательную для тех, кто собирается осуществлять заработок на сайте. Сервис дает возможность размещать как краткие заметки, так и контекстные ссылки и ссылки-картинки. Ссылки, как и обзоры, размещаются на площадках навсегда с гарантией индексации;
* [RotaPost](http://www.internet-technologies.ru/rotapost)[RotaPost](http://www.internet-technologies.ru/rotapost). Биржа статей и обзоров, которая заслуживает вашего внимания — это RotaPost. Сервис также ориентирован на размещение рекламных постов и постовых в блогах. Система очень проста в использовании.
* [Liex](http://www.internet-technologies.ru/liex)[Liex](http://www.internet-technologies.ru/liex). Монетизация сайта при помощи этой биржи статей напоминает работу с «Сапой», за одним маленьким исключением — вместо ссылок продаются и покупаются рекламные статьи, которые эти самые ссылки содержат. Liex является лидером среди бирж статей и ссылок;
* [Блогун](http://www.internet-technologies.ru/blogun)[Блогун](http://www.internet-technologies.ru/blogun). Популярный сервис, через который можно осуществлять заработок на биржах статей. Отличительной особенностью Блогуна является то, что ориентирован он на размещение рекламных обзоров исключительно в блогах. Система размещения мало чем отличается от других бирж — Блогун осуществляет связь между блогером и рекламодателем, за что берет комиссионный сбор;

### **Заработок на баннерных сетях**

Заработок на сайте при помощи вышеописанных методов можно осуществлять совместно друг с другом и с размещением баннерной рекламы. Баннерные сети предлагают рекламодателям эффективную раскрутку их проектов при помощи размещения баннеров на сторонних веб-сайтах. Способы монетизации сайта на продаже места на сайте под баннерную рекламу крайне популярны в интернете. Стоимость клика по баннеру, как правило, ниже, нежели аналогичный показатель контекстной рекламы, но у баннерных сетей есть свои плюсы, такие, например, как очень продуманный таргетинг, не позволяющий показывать баннеры нежелательной тематики и баннеры конкурентов.

В зависимости от посещаемости Вашего сайта, Вы можете получать деньги за количество показа баннера, или за количество кликов по нему. Для этого нужно всего лишь зарегистрировать Ваш сайт в одной из баннерных сетей и установить на сайт специальный код для вызова баннеров.

Самые популярные баннерные сети:

* [RotaBan](http://www.internet-technologies.ru/rotaban)[RotaBan](http://www.internet-technologies.ru/rotaban). Имеет множество плюсов как для рекламодателей, так и для владельцев сайтов. Для последних крайне привлекательным является то, что 85% денег, которые платят рекламодатели, переходят веб-мастеру. RotaBan берет очень невысокие комиссионные.

### **Заработок на партнерских программах**

Помимо наиболее распространённых способов заработка в Интернете, монетизация сайта может осуществляться и через заработок на партнерских программах. Большая часть из вышеперечисленных сервисов готова платить за привлечённых вами людей (другими словами - рефералов, зарегистрировавшихся на сервисе по Вашей ссылке). Поэтому немаловажным моментом является корректное и своевременное донесение партнёрских ссылок до пользователей. Подобный способ заработка желательно рассматривать в долгосрочной перспективе, поскольку требуется время на привлечение рефералов и распространения Вашей реф.ссылки.

Уже более 4х лет наш сайт работает по партнёрской программе с крупнейшим интернет-магазином Рунета -[OZON.ru](http://www.internet-technologies.ru/ozon).

Кроме того, существует достаточно широкий спектр ресурсов в Интернете, предоставляющих сотрудничество на основе партнёрских программ. Один из самых полных списков партнерских программ представлен на сайте - [путеводитель по партнерским программам](http://www.internet-technologies.ru/ad1ru).

### **Сотрудничество с прямыми рекламодателями**

Прямые рекламодатели — один из методов, который, наверное, гораздо более трудоемок, чем все остальные способы заработка на сайте. Владельцу хорошего сайта прямые рекламодатели готовы платить немалые деньги, но общение с ними напрямую отнимает немало сил и времени, да и рекламу приходится размещать вручную.

**Расчёт экономической эффективности:**

Несмотря на то, что ИС стали крупнейшей статьей корпоративных расходов, инвестирование в них совершается вслепую, без ясного видения результатов. Такое положение, дел является следствием, причина которого заключается в сложности определения результатов, ожидаемых в процессе эксплуатации информационной инфраструктуры вообще и ИС в частности. Проблемным является также и процесс подсчета затрат, так же, с одной стороны затраты на информационные технологии распределяются по многим направлениям бухгалтерского учета, а с другой – существуют невидимые затраты, объем которых значителен.

Если каким-либо образом, например с помощью экспертных или других оценок, доходы удается определить, то экономическую эффективность ИС можно рассматривать как разность между результатами, полученными в процессе ее применения, и затратами, имеющими место в процессе ее эксплуатации. Формально данное определение можно представить в следующем виде:

**Э** **=** **R** – **Z**

где **Э** – экономическая эффективность ИС;

**R**, **Z** – результаты (доход и затраты соответственно).

Разумеется, данная формула иллюстрирует лишь общий взгляд на определение эффективности, так как в ней не учитываются многие факторы. К таковым, прежде всего, следует отнести факторы времени и неопределенности. Первый фактор требует соблюдения соизмеримости одних и тех же величин, полученных в разные периоды, а второй – учета влияния на величину доходов и затрат событий, которые не поддаются предвидению.

Расширенный вариант приведенной формулы, очерчивающий периоды до и после внедрения системы, может быть следующим:

**Э=(Rпосле** – **Rдо)** – **(Zдо** – **Zпосле)**

где **Rпосле,** **Rдо** – результаты, полученные после и до внедрения ИС;

**Zдо,** **Zпосле** – затраты, имеющие место до и после внедрения ИС.

Определение доходов, получаемых в результате эксплуатации ИС, – достаточно сложная задача. Для ее решения вначале следует рассмотреть источники возникновения доходов.

Доходы влияют на такие интегрированные показатели, как прибыль, рентабельность, фондоотдача, производительность труда, конкурентоспособность и т.д. Эти доходы составляют часть всех доходов, получаемых на предприятии, что можно представить следующим образом:

**D** **=** **Dост** + **Dис**

где **D** – общие доходы предприятия;

**Dост** – доходы, полученные не за счет ИС (других структурных подразделений предприятия);

**Dис** – доходы, полученные за счет эксплуатации ИС.

В соответствии с введенными типами доходов второе слагаемое можно представить в виде формулы:

**Dис =** **D1ис +** **D2ис** + **D3ис**

где **Diис** – доходы ***i***-го типа, полученные за счет эксплуатации ИС.

Как уже отмечалось, перечисленные слагаемые в данной формуле, за исключением второго, определить достаточно сложно. Для решения данной проблемы ученые и практики прилагают серьезные усилия. Уже накоплен международный опыт оценки эффективности информационного обслуживания, который свидетельствует о том, что необходимо разработать систему параметров, характеризующих информационный сервис, с одной стороны, и требования пользователей сервиса к этим параметрам – с другой. Тогда удовлетворенность пользователей может измеряться выполнением предварительно согласованных условий, характеризуемых определением этих параметров. Оценки информационного сервиса фиксируются в специальном документе – соглашении об уровне сервиса (СУС)(*Service Level Agreement,SLA).*

В работе описываются и анализируются следующие параметры:

* производительность (например, число обработанных документов, время, потраченное на решение задач, и т. д.);
* доступность сервиса (например, возможность работы в нескольких часовых поясах);
* надежность сервиса (например, возможность потерь в случае простоя).

Определение финансовых результатов, т.е. сопоставление доходов и затрат, предлагается осуществлять в разрезе конкретных информационных сервисов.

Что касается затрат, то в современной литературе имеется весьма обширный арсенал методов, позволяющих осуществить их расчет с достаточной точностью. В частности, введено специальное понятие – «совокупная стоимость владения», или СС (*Total Cost of Ownership,TCO),* которая определяется в соответствии с жизненным циклом системы. Жизненный цикл любой системы содержит все этапы ее эволюции. Однако жизненный цикл ИС имеет специфику и, как правило, содержит следующие этапы:

* создание;
* внедрение;
* эксплуатация (обслуживание, ремонт, предоставление сервиса);
* поддержка (модернизация, внедрение новых и замена старых информационных технологий);
* ликвидация ИС.

Для расчетов удобно все затраты, сопровождающие жизненный цикл, разделить на две группы – **первоначальные и эксплуатационные**. Первоначальные распределяются по периодам эксплуатации в соответствии с прогнозируемым жизненным циклом или требованиями о сроках возврата средств инвестором. Эксплуатационные затраты рассчитываются за месяц, квартал и год. Если расчеты выполнять в разрезах информационных сервисов на уровне задач, то доход второго типа (результат), полученный, например, за год за счет экономии заработной платы работников какого-либо отдела (планового, бухгалтерского, диспетчерского и т.д.) или экономии за счет повышения производительности труда, полученного в результате автоматизации ввода первичных документов, и т.д., можно рассчитать по формуле:

**Di** **=** **Ei** **+** **Ki**

где **Di** – доход, полученный в результате обращения к информационному сервису, предназначенному для решения задач в **i**-году эксплуатации;

**Ki** – объем первоначальных затрат, который должен быть возвращен в i-году инвестору.

Затраты и доходы, полученные в разные периоды, для сопоставимости должны быть приведены к единому знаменателю. Для этого выбирается некоторая точка отсчета (начало и конец периода), а затем результаты и затраты пересчитываются на этот момент времени. Пересчет осуществляется с помощью коэффициентов дисконтирования.

Будущие доходы, полученные в результате какой-либо деятельности, должны корректироваться из-за изменения курса рубля. Доход, полученный через год, имеет меньшую стоимость, чем сегодня. Однако вложенные сегодня в информатизацию предприятия средства в будущем должны быть возвращены в денежном эквиваленте сегодняшнего дня. Определение денежного эквивалента будущей суммы по отношению к сумме, которая вложена сегодня, называется дисконтированием*.* Оно базируется на форме сложных процентов. Например, курс рубля ежегодно снижается на 20%, тогда, очевидно, сумме в 100 руб. через год будет соответствовать сумма в 120 руб.(100х(1+0,2)).

Дисконтирование осуществляется с целью восполнения в будущем вложенных денег в проект информационного сервиса (услуги). Для этого используется ставка дисконта, устанавливаемая для каждого года. Если курс рубля равен 12,5%, то ставка дисконта для первого года равна (1+0,125)1=1,125; для второго (1+0,125)2=1,266; для третьего (1+0,125)3=1,424 и т.д. Если требуется не только восполнять обесценение денег от инфляции, но и заплатить процент за пользование кредитом, то ставка дисконта должна состоять из двух частей:

**С** = **С1** + **С2,**

где **С1** – часть, учитывающая обесценение денег за счет инфляции;

**С2** –процент, который следует заплатить за пользование кредитом.

Возвращение денег, вложенных в информационный сервис, осуществляется согласно установленным инвестором коэффициентам эффективности капитальных вложений. Например, если требуется возвратить деньги после первого года эксплуатации в объеме 75% от всех вложений, после второго – 20%, а оставшиеся средства после третьего, то нормативные коэффициенты будут равны 0,75;0,20 и 0,05.

Для учета фактора неопределенности используют иной подход. Достаточно распространенной методикой является переход от точечных оценок затрат и результатов к интервальным с использованием принципа минимакса. Это означает, что отыскивается величина экономической эффективности в предположении, что будут иметь место максимальные затраты и минимальные результаты (пессимистический прогноз). Тогда при положительном результате проект ИС рентабелен.

Например, подсчитано, что в результате применение ИС за год будет получено 10 ед. дохода при 7 ед. затрат. Ошибки, связанные с неопределенностью, составляют для результатов 15%, а для затрат 17%. Тогда возможный наихудший результат будет равен 8,5 ед., а в наибольшие затраты соответственно 8,19 ед.[(8,5-8,19)>0].Данный вариант проекта рентабелен. Если принять процент ошибок, равный для обоих факторов, например, 20%, то получим возможный наихудший результат, равный 8 ед., неприемлемости данного варианта.[(8,5-8,19)<0].

Если речь идет о годовой экономии, полученной, например, за счет автоматизации вода и обработки первичных документов (Е1), то данный показатель рассчитывается следующим образом:

**E1** =

где **Ziдо**, **Ziпосле** – среднее снижение затрат в **i**-году на ввод и обработку первичных документов до и после обращения к информационному сервису,

**с** – индекс изменения курса валюты.

Расчет сумм, которые следует погашать ежегодно, производится по формуле:

**Ki** **=** **ei** **K0(1+c)i**

где **еi** – коэффициент окупаемости первоначальных затрат, установленный на текущий год.

Если экономия меньше суммы, которую следует погасить в i-м году, то разница, соответственно скорректированная на уровень инфляции следующего года, переходит на следующий год:

**Ki** **=** **ei-1** **Ki-1(1+c)i**

Срок окупаемости ПК «Туристический портал, для самостоятельного подбора индивидуальных экскурсий» рассчитывается с помощью приведенного ниже метода. Рассмотрим вариант расчета, когда производится ежегодное погашение долгов согласно указанным инвестором объемам.

Допустим, что дисконтная ставка равна 1,1. Объем первоначальных затрат (в ценах июль 2016 года) составил:

Покупка хостинга — обязательно 40 руб.

Регистрация домена в зоне BY 79 руб.

Настройка хостинга 15 руб.

Эксклюзивный дизайн сайта 1400 руб.

Установка CMS — обязательно 250 руб.

Сложное программирование. Интерактивный каталог 1040 руб.

Создание интерактивной анкеты 80 руб.

Баннерная сеть на сайте 90 руб.

Схема проезда 40 руб.

Поиск по сайту 25 руб.

Разработка концепции сайта 600 руб.

Написание текстов, копирайтинг 70 руб./шт.

Подготовка рекламной статьи 125 руб./шт.

Размещение 1 страницы 10 руб. (всего 30)

Программная оптимизация сайта 190 руб.

Регистрация в поисковых системах 150 руб.

Продвижение сайта в Яндексе 210 руб.

Продвижение сайта в Tut.by 150 руб.

**Общая стоимость: 4829 руб**

Выделенные средства должны быть погашены двумя частями: первая часть, равная 0,6 от первоначальных затрат, – в течение первого года эксплуатации, а вторая, равная 0,4, – в течение второго. Тогда после первого года необходимо вернуть следующую сумму:

К1 = 0,6 **×** 4829 **×** 1,1 = 3187 руб.

После второго соответственно:

К1 = 0,4 **×** 4829 **×** 1,21 = 2337 руб.

Когда ожидаемая ежегодная экономия в результате предоставления информационного туристического портала равняется 16 000  руб., то с поправкой на падение курса рубля она составит:

за первый год Е1 = 16000 : 1,1 = 14546 руб.;

за второй год Е2 = 16000 : 1,21 = 13223 руб.;

за третий год Е3 = 16000 : 1,33 = 12030 руб.

Разница между сэкономленными средствами и дисконтированными суммами составит:

за первый год 14546 – 3187 = 11358 руб.;

за второй год 13223 – 2337 = 10885 руб.;

за третий год 12030 руб. – 0.

Таким образом, срок окупаемости, при прогнозируемой экономии составит меньше года.

Приведенные формулы позволяют рассчитать частные показатели эффективности некоторых информационных услуг, что может служить обоснованием для их потребления. Выбор между приобретением готового программного продукта (ПК) и изготовлением его собственными силами осуществляется на основе следующего, достаточно очевидного неравенства:

**Zприоб** **>** **Zсобств ,**

где **Zприоб**– затраты, связанные с приобретением, адаптацией и эксплуатацией готового программного продукта;

**Zсобств**– затраты, связанные с разработкой программного продукта собственными силами и его эксплуатацией.Если в результате анализа обоснован первый путь, то готовый программный продукт следует выбрать среди множества других, предлагаемых на рынке.

1. **Охрана труда и техника безопасности при организации работы с программным продуктом**

Повсеместная автоматизация и внедрение компьютерных технологий принципиально изменило характер труда офисных работников и требования к организации и охране труда.

Несоблюдение требований безопасности приводит к тому, что при работе за компьютером сотрудник может ощущать дискомфорт: возникают головные боли и резь в глазах, появляются усталость и раздражительность. У некоторых людей нарушается сон, аппетит, ухудшается зрение, начинают болеть руки, шея, поясница и тому подобное. При ненормированной работе возможно нервное истощение.

Основные вредные факторы, воздействующие на работников, занятых на работе с видеодисплейными терминалами (далее — ВДТ), электронно-вычислитель-ными машинами (далее — ЭВМ) и персональными электронно-вычислительными машинами (далее — ПЭВМ):

* воздействие электромагнитных полей (радиочастот), статического электричества;
* неудовлетворительный микроклимат помещений;
* недостаточная освещенность; психоэмоциональное напряжение.

Особенности характера и режима труда, значительное умственное напряжение и другие нагрузки приводят к изменению у работников функционального состояния центральной нервной системы, нервно-мышечного аппарата рук (при работе с клавиатурой при вводе информации). Нерациональные конструкции мебели и неудобное расположение элементов рабочего места вынуждают операторов принимать неудобную позу. Длительный дискомфорт вызывает повышенное напряжение мышц и обуславливает развитие общего утомления и снижение работоспособности. При длительной работе за экраном дисплея у операторов отмечается выраженное напряжение зрительного аппарата, головные боли, раздражительность, нарушение сна, усталость и болезненные ощущения в глазах, в пояснице, в области шеи, в руках и т.д. Исследования, проведенные во многих развитых странах, прошедших стадию всеобщей компьютеризации, выявили непосредственную связь злокачественных новообразований, развития лейкозов, опухолей мозга, выкидышей, рождения детей с врожденными дефектами и ряда других серьезных заболеваний с работой на компьютерах.

Для предотвращения неблагоприятного воздействия на человека вредных факторов, сопровождающих работы с ВДТ, ЭВМ и ПЭВМ, постановлением Главного государственного санитарного врача Республики Беларусь от 10 ноября 2000 г. № 53 утверждены Санитарные правила и нормы СанПиН 9-131 РБ 2000 «Гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, электронно-вычислительным машинам и организации работы» (далее — Санитарные правила). Также вступила в действие **"Типовая инструкция по охране труда при работе с персональными электронными вычислительными машинами*"*** (была утверждена Постановлением Минтруда и соцзащиты РБ от 24 декабря 2013 г. № 130.) Санитарные правила определяют режимы труда и отдыха, организацию рабочих мест операторов и учащихся, проходящих обучение на ЭВМ; требования к производственным помещениям, их микроклимату и освещению; предусматривают защиту от воздействия вредных производственных факторов и профилактические мероприятия.

***Режим труда и отдыха работающих с ЭВМ, ПЭВМ и ВДТ***

Режим труда и отдыха при работе с ЭВМ, ПЭВМ и ВДТ должен определяться продолжительностью, видом и категорией трудовой деятельности. Виды трудовой деятельности разделяются на 3 группы:

* группа А — работа по считыванию информации с экрана с предварительным запросом;
* группа Б — работа по вводу информации;
* группа В — творческая работа в режиме диалога с ЭВМ.

Для видов трудовой деятельности устанавливаются 3 категории тяжести и напряженности при работе с ЭВМ, ВДТ и ПЭВМ:

* I категория работы: считывание информации — до 20 000 знаков; ввод информации — до 15 000 знаков; творческая работа в режиме диалога с ЭВМ — до 2 часов в смену;
* II категория работы: считывание информации — до 40 000 знаков; ввод информации — до 30 000 знаков; творческая работа в режиме диалога с ЭВМ — до 4 часов в смену;
* III категория работы: считывание информации — до 60 000 знаков; ввод информации — до 40 000 знаков; творческая работа в режиме диалога с ЭВМ — до 6 часов в смену.

Для обеспечения оптимальной работоспособности и сохранения здоровья работников на протяжении рабочей смены должны устанавливаться регламентированные перерывы.

При 8-часовой рабочей смене и работе с ВДТ, ЭВМ и ПЭВМ устанавливаются регламентированные перерывы:

для I категории работ через 2 часа от начала рабочей смены и через 2 часа после обеденного перерыва продолжительностью 15 минут каждый. Суммарное время регламентированных перерывов составляет 30 минут;

для II категории работ через 2 часа от начала рабочей смены и через 1,5–2 часа после обеденного перерыва продолжительностью 15 минут каждый или продолжительностью 10 минут после каждого часа работы. Суммарное время перерывов составляет 50 минут;

для III категории работ через 1,5–2 часа от начала рабочей смены и через 1,5–2 часа после обеденного перерыва продолжительностью 20 минут каждый или продолжительностью 15 минут после каждого часа работы. Суммарная продолжительность перерывов составляет 70 минут.

При 12-часовой рабочей смене регламентированные перерывы устанавливаются в первые 8 часов работы аналогично перерывам при 8-часовой рабочей смене, а в течение последних 4-х часов работы, независимо от категории и вида работ, после каждого часа работы продолжительностью 15 минут. При этом суммарная продолжительность перерывов составит:

* для I категории работ — 70 минут;
* для II категории работ — 90 минут;
* для III категории работ — 120 минут.

При работе с ВДТ, ПЭВМ и ЭВМ в ночную смену (с 22 до 6 часов), независимо от категории и вида трудовой деятельности, суммарная продолжительность перерывов увеличивается на 60 минут.

**Заключение**

Автоматизация базы данных туристических объектов различной направленности является сегодня очень актуальным вопросом. Обширная база данных позволяет экономить деньги на обращении в специализированные туристические фирмы, предоставляющие, как правило, в основном только стандартные туристические маршруты, ориентированные на массового посетителя. Так же туристический портал «Traveler\_level\_god» позволяет оптимизировать своё время, потраченное на сам поиск интересующих объектов и иметь автономность от организованных туристических групп в посещении выбранных объектов культуры и досуга.

Цель проекта состояла в создании специализированного портала, позволяющего самостоятельным путешественникам:

* упростить самостоятельный поиск туристических маршрутов
* самостоятельно составить экскурсионный маршрут
* зафиксировать заинтересовавшие объекты непосредственно на ситуационном плане.

Выполнен аналитический обзор современных туристических порталов, предназначенных для осуществления самостоятельных путешествий, и приведены обоснования внедрения ПК «Traveler\_level\_god».

На основании проведённого анализа сформированы требования к автоматизации БД и её модерации.

Исходя из разработанных структур связей, между каталогами базы данных, был создан программный комплекс «Туристический портал, для самостоятельного подбора индивидуальных экскурсий».

Разработанный программный продукт позволяет экономить деньги на обращении в туристические фирмы, создавать более интересные туристические маршруты и адаптация их под удобное для посещения время путешественников.

**Список используемой литературы**

1. Дмитрий Котеров, Алексей Костарев. PHP. В подлиннике. /Спб.: [«БХВ-Петербург»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%A5%D0%92-%D0%9F%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%B3_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2005.
2. Костарев А. Ф. PHP 5. /Спб.: [«БХВ-Петербург»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%A5%D0%92-%D0%9F%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%B3_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2008
3. Мэтт Зандстра. PHP: объекты, шаблоны и методики программирования, 3-е издание = PHP Objects, Patterns and Practice, Third Edition. / М.: [«Вильямс»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%92%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D1%8F%D0%BC%D1%81_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2010.
4. Кристиан Дари, Эмилиан Баланеску. PHP и MySQL: создание интернет-магазина = Beginning PHP and MySQL E-Commerce: From Novice to Professional. /М.: [«Вильямс»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%92%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D1%8F%D0%BC%D1%81_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2010. .
5. Джейсон Ленгсторф. PHP и jQuery для профессионалов = Pro PHP and jQuery. / М.: [«Вильямс»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%92%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D1%8F%D0%BC%D1%81_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2010.
6. Стив Суэринг, Тим Конверс, Джойс Парк. PHP и MySQL. Библия программиста, 2-е издание = PHP 6 and MySQL 6 Bible. / М.: [«Диалектика»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%94%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2010.
7. Квентин Зервас. Web 2.0: создание приложений на PHP = Practical Web 2.0 Applications with PHP. / М.: [«Вильямс»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%92%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D1%8F%D0%BC%D1%81_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2009.
8. Кузнецов Максим, Симдянов Игорь. PHP 5/6. / Спб.: [«БХВ-Петербург»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%A5%D0%92-%D0%9F%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%B3_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2009.
9. Кузнецов Максим, Симдянов Игорь. Объектно-ориентированное программирование на PHP. / Спб.: [«БХВ-Петербург»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%A5%D0%92-%D0%9F%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%B3_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2007.
10. Эд Леки-Томпсон, Алек Коув, Стивен Новицки, Хьяо Айде-Гудман. PHP 5 для профессионалов = Professional PHP 5. / М.: [«Диалектика»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%94%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2006.
11. Кузнецов Максим, Симдянов Игорь. Самоучитель PHP 5/6. — 3-е изд., перераб. и доп. / Спб.: [«БХВ-Петербург»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%A5%D0%92-%D0%9F%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%B3_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2009.
12. Кузнецов Максим, Симдянов Игорь. PHP. Практика создания Web-сайтов. — 2-е изд. перераб. и доп. / Спб.: [«БХВ-Петербург»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%A5%D0%92-%D0%9F%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%B3_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2008.
13. Кузнецов Максим, Симдянов Игорь. Головоломки на PHP для хакера. — 2-е изд. перераб. и доп. / Спб.: [«БХВ-Петербург»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%A5%D0%92-%D0%9F%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%B3_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2008.
14. Кузнецов Максим, Симдянов Игорь. PHP на примерах. — 2-е изд. перераб. и доп. / Спб.: [«БХВ-Петербург»](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%91%D0%A5%D0%92-%D0%9F%D0%B5%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%B3_(%D0%B8%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE)&action=edit&redlink=1), 2011.

**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

**Главная**

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<meta charset="utf-8">

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<meta name="description" content="Программный комплекс Traveler\_level\_god">

<meta name="author" content="автор">

<link rel="icon" href="/favicon.ico">

<title>Главная страница</title>

<link href="/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">

<link href="/css/style.css" rel="stylesheet">

</head>

<body>

<div class="container">

<div class="masthead">

<h3 class="text-muted">Traveler\_level\_god</h3>

<nav class="primary\_nav">

<ul class="nav nav-justified">

<li class="active"><a href="#">Главная</a></li>

<li><a href="#">Части света</a></li>

<li><a href="#">Новости</a></li>

<li><a href="#">Акции</a></li>

<li><a href="#">Партнерам</a></li>

<li><a href="#">Контакты</a></li>

<li><a href="#">Карта</a></li>

</ul>

</nav>

<nav class="secondary\_nav">

<ul class="nav nav-justified">

<li><a href="#">Регистрация</a></li>

</ul>

</nav>

</div>

<div class="jumbotron">

<h1>Добро пожаловать</h1>

<p class="lead">Место для текста</p>

<p><a class="btn btn-lg btn-success" href="#" role="button">Зарегистрируйся сегодня!</a></p>

</div>

<div class="row" id="places">

<div class="col-sm-4">

<img src="/" class="img-responsive" />

<h2>Новое место 1</h2>

<p class="text-danger">Описание 1</p>

<p><a class="btn btn-primary" href="#" role="button">Подробнее &raquo;</a></p>

</div>

<div class="col-sm-4">

<img src="/" class="img-responsive" />

<h2>Новое место 2</h2>

<p class="text-danger">Описание 2</p>

<p><a class="btn btn-primary" href="#" role="button">Подробнее &raquo;</a></p>

</div>

<div class="col-sm-4">

<img src="/" class="img-responsive" />

<h2>Новое место 3</h2>

<p class="text-danger">Описание 3</p>

<p><a class="btn btn-primary" href="#" role="button">Подробнее &raquo;</a></p>

</div>

</div>

<footer class="footer">

<p>&copy; 2016 Traveler\_level\_god</p>

</footer>

</div>

</body>

</html>

Там где «#» - там адреса страниц должны быть

**ПРИЛОЖЕНИЕ 2**

**Об ПК “Traveler\_level\_god”**

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<meta charset="utf-8">

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<meta name="description" content="Программный комплекс Traveler\_level\_god">

<meta name="author" content="автор">

<link rel="icon" href="/favicon.ico">

<title>Об ассоциации</title>

<link href="/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">

<link href="/css/style.css" rel="stylesheet">

</head>

<body>

<div class="container">

<div class="masthead">

<h3 class="text-muted">Traveler\_level\_god</h3>

<nav class="primary\_nav">

<ul class="nav nav-justified">

<li><a href="#">Главная</a></li>

<li><a href="#">Части света</a></li>

<li><a href="#">Новости</a></li>

<li><a href="#">Акции</a></li>

<li><a href="#">Партнерам</a></li>

<li><a href="#">Контакты</a></li>

<li><a href="#">Карта</a></li>

</ul>

</nav>

<nav class="secondary\_nav">

<ul class="nav nav-justified">

<li><a href="#">Регистрация</a></li>

</ul>

</nav>

</div>

<div class="row">

<div class="col-sm-12 blog-main">

<div class="blog-post">

<h1 class="blog-post-title">Об ассоциации</h2>

<p>текст об ассоциации</p>

</div>

</div>

</div>

</div>

<footer class="footer">

<p>&copy; 2016 Traveler\_level\_god</p>

</footer>

</body>

</html>

**ПРИЛОЖЕНИЕ 3**

**Предоставляемые услуги**

<!DOCTYPE html>

<html lang="en">

<head>

<meta charset="utf-8">

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">

<meta name="description" content="Программный комплекс Traveler\_level\_god">

<meta name="author" content="автор">

<link rel="icon" href="/favicon.ico">

<title>Услуги</title>

<link href="/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">

<link href="/css/style.css" rel="stylesheet">

</head>

<body>

<div class="container">

<div class="masthead">

<h3 class="text-muted">Traveler\_level\_god</h3>

<nav class="primary\_nav">

<ul class="nav nav-justified">

<li><a href="#">Главная</a></li>

<li><a href="#">Части света</a></li>

<li><a href="#">Новости</a></li>

<li><a href="#">Акции</a></li>

<li class="active"><a href="#">Партнерам</a></li>

<li><a href="#">Контакты</a></li>

<li><a href="#">Карта</a></li>

</ul>

</nav>

<nav class="secondary\_nav">

<ul class="nav nav-justified">

<li><a href="#">Регистрация</a></li>

</ul>

</nav>

</div>

<div class="row">

<div class="col-sm-12 blog-main">

<div class="blog-post">

<h1 class="blog-post-title"> Услуги </h2>

<p>текст об услугах, иконки располагаются тут</p>

</div>

</div>

</div>

</div>

<footer class="footer">

<p>&copy; 2016 Traveler\_level\_god</p>

</footer>

</body>

</html>

Веб-приложение – программа, которая запускается на веб-сервере. Обычно его собирают в модульный пакет с расширением WAR и поставляют интегрируют с сервером, как Tomcat, JBOSS или GlassFish. Однако встроенные сервера предлагают интересную альтернативу. Вместо встраивания приложеиня в сервер, сервер встраивается в приложение. В результате можно получить самостоятельное приложеине, упакованное в файл с расширением jar, который можно запустить из командной строки.

Веб-приложение принято разделять на две части: клиентскую и серверную. Серверная часть определяет функционирование сайта и отвечает за вычисление, бизнес-логику, общение с базой данных и производительность. Клиентская часть отвечает за интерфейс, через который с приложением взаимодействуют пользователи. Обычно клиентская часть сочетает HTML, CSS, и JavaScript, контролируемый браузером.

Большинство современных веб-проектов используют какие-либо фреймворки для того, чтобы сделать процесс разработки веб-приложения быстрее, проще и стандартизированнее. Фреймворк Bootstrap является одним из наиболее популярных и широко используемых для создания веб-приложений.

Bootstrap – это фреймворк для работы с клиентской частью, который содержит набор инструментов, предназначенных для быстрого создания веб-приложений. Он включает основанные HTML и CSS шаблоны с общеиспользуемыми компонентами дизайна, такими как формы, печать, кнопки, навигация, таблицы, вкладки, списки, всплывающие сообщения, а также различные опциональные расширения JavaScript.

Bootstrap легок в использовании и поддерживается большинством браузеров, такими как Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Internet Explorer и Opera.

Ночь. Арбалетная ловушка

CREATE DATABASE `polyglot`

05-Feb-2017 20:07:55.813 SEVERE [http-nio-8088-exec-3] org.apache.catalina.core.ApplicationDispatcher.invoke Servlet.service() for servlet jsp threw exception

javax.servlet.jsp.JspTagException: Neither BindingResult nor plain target object for bean name 'userForm' available as request attribute