

ДИПЛОМНАЯ РАБОТА

«Разработка мобильного приложения
ветеринарной клиники «ДоброЛапки»»

Выполнил:

Абдузоиров Махбуб-Али Анварович

Группа:

9ПКС-422к-18

Руководитель диплома:

Архангельская Александрина

Александровна



АКТУАЛЬ НОСТЬ

Цель дипломной работы
создание мобильного
приложения для
ветеринарной клиники.

Предмет исследования
является пошаговое
создание мобильного
приложения

Объект исследования
это ветеринарная
клиника «ДоброЛапки».

Практическая значимость
заключается в продвижении
услуг ветеринарной клиники
«ДоброЛапки»



ЗАДАЧИ ИССЛЕДОВАНИ Я

1. Разработка
дизайна
приложения

2. Разработка блок-
схем приложения

3. Разработка
интерфейса
приложения

4. Разработка
функционала
приложения

5. Разработка
функционала
приложения

ОБЗОР АНАЛОГОВ

1.

МЕДВЕ

НЕДОСТАТКИ:

1. НИЗКАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ
2. ОТСУТСТВИЕ ЗООМАГАЗИНА
3. ПОЛНОЕ ОТСУТСТВИЕ УНИКАЛЬНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ДИЗАЙНА

ДОСТОИНСТВА:

1. Огромное количество услуг медицинских
2. Различие услуг при смене филиала
3. Профиль пользователя с предыдущими посещениями

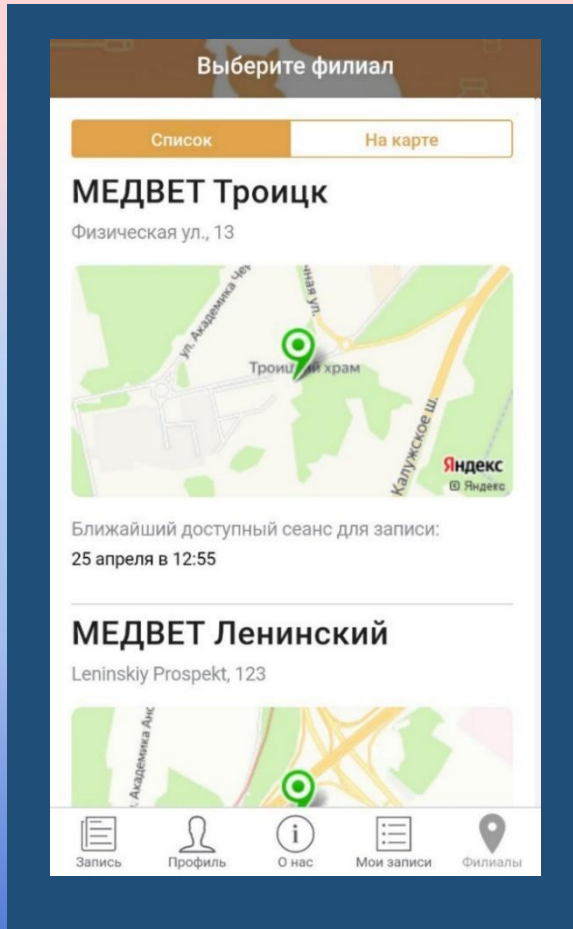


Рисунок 1. Интерфейс
«МЕДВЕТ»

2.

M-vetcentr

- НЕДОСТАТКИ:
1. **О**ТСУТСВИЕ
ВОЗМОЖНОСТИ
ЗАПИСАТЬСЯ К
ВРАЧУ
 2. **П**ЕРЕБОИ В
РАБОТЕ ПО
ВЕЧЕРАМ

- ДОСТОИНСТВА:
1. **Ш**ирокий
ассортимент
товаров
 2. **Д**обротную часть
приложения
занимает пункт
покупки кормов

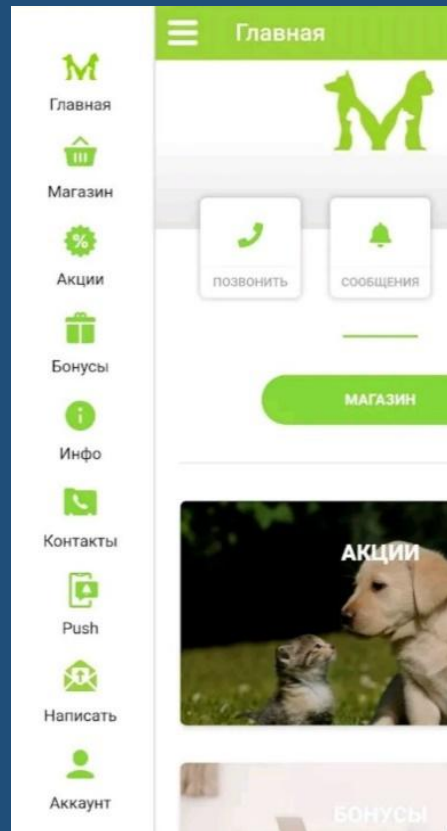
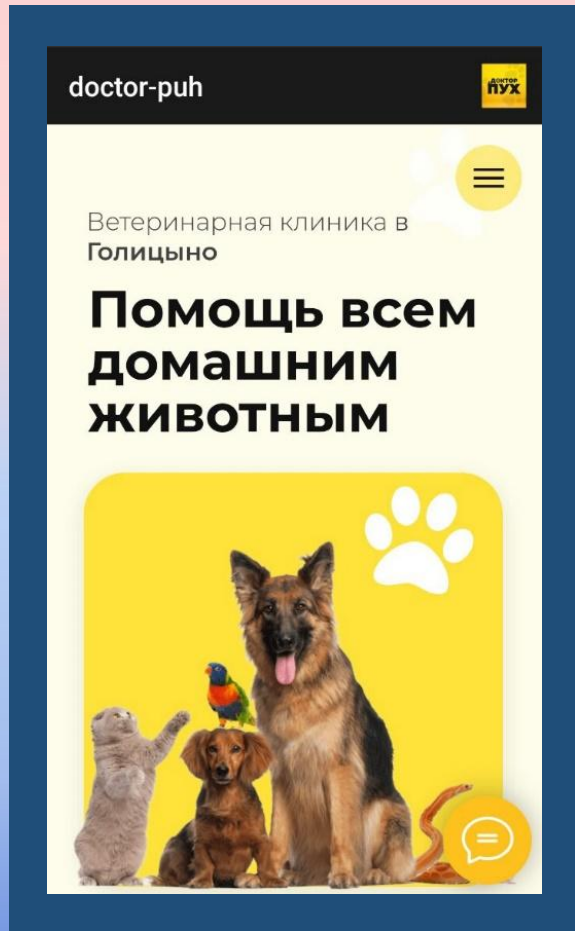


Рисунок 2. Интерфейс
«M-vetcenter»

3. Доктор Пух



НЕДОСТАТКИ:

1. ЭТО САЙТ
2. ОТСУТСТВИЕ ХАРАКТЕРИСТИК ТОВАРОВ
3. ПЕРЕБОИ В РАБОТЕ ПО ВЕЧЕРАМ

ДОСТОИНСТВА:

1. Стильный и приятный дизайн
2. Быстрота работы
3. Возможность чата с работниками клиники

Рисунок 3. Интерфейс
«Доктор Пух»

АЛГОРИТМ РЕШЕНИЯ ПОСТАВЛЕННОЙ ЗАДАЧИ

Создание приложения процесс
трудоемкий, а значит нужно продумать

- П.
- создание макета дизайна мобильного приложения;
 - создание БД в Firebase;
 - начало работ в Android Studio для создания каркаса приложения;
 - создание демонстрационной работы;
 - разработка диаграмм для наглядности процесса работы приложения;
 - тестирование;
 - доработка приложения;
 - публикация.

ДИЗАЙН-МАШИНЫ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

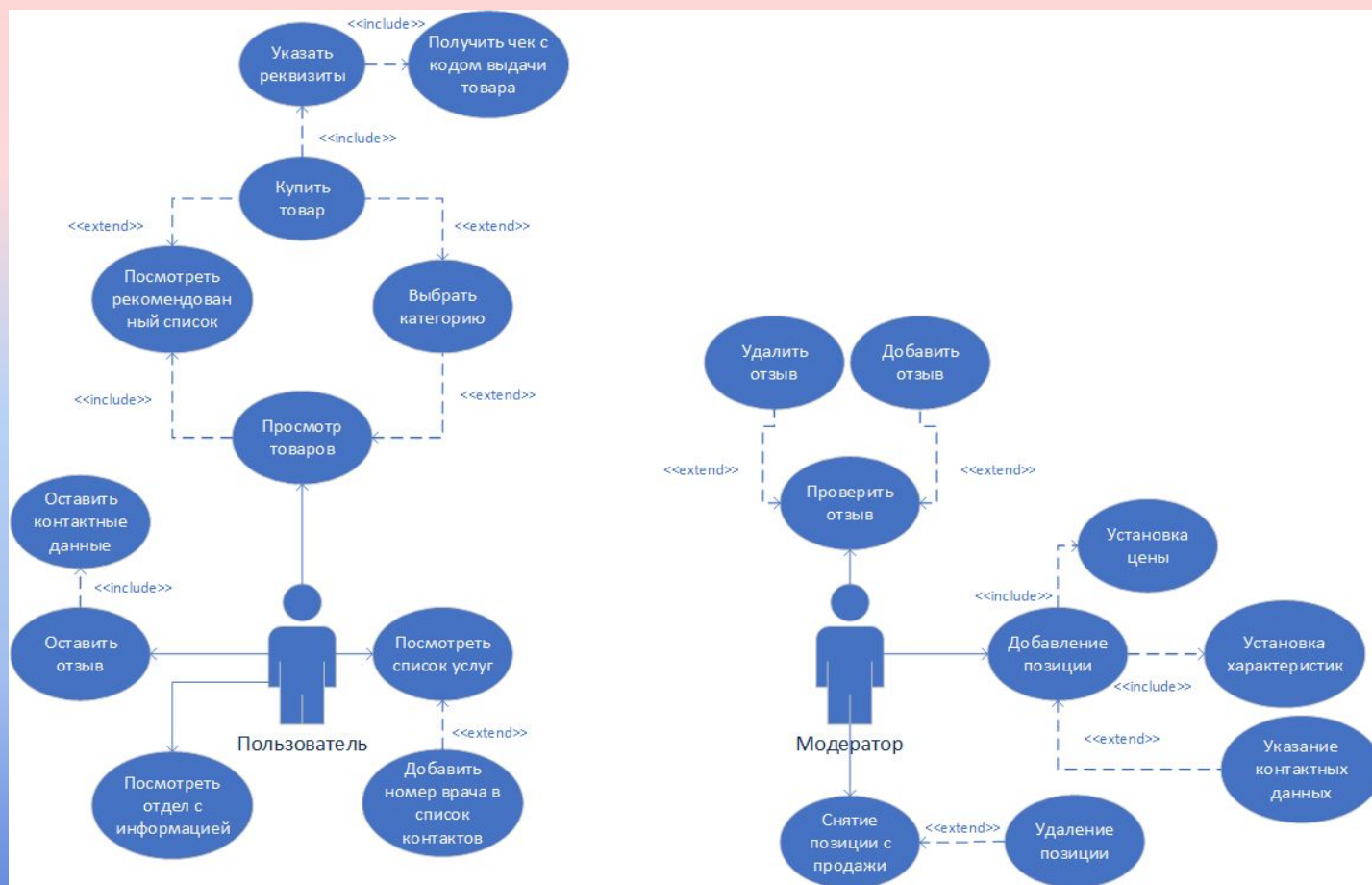


Рисунок 4. Диаграмма UseCase

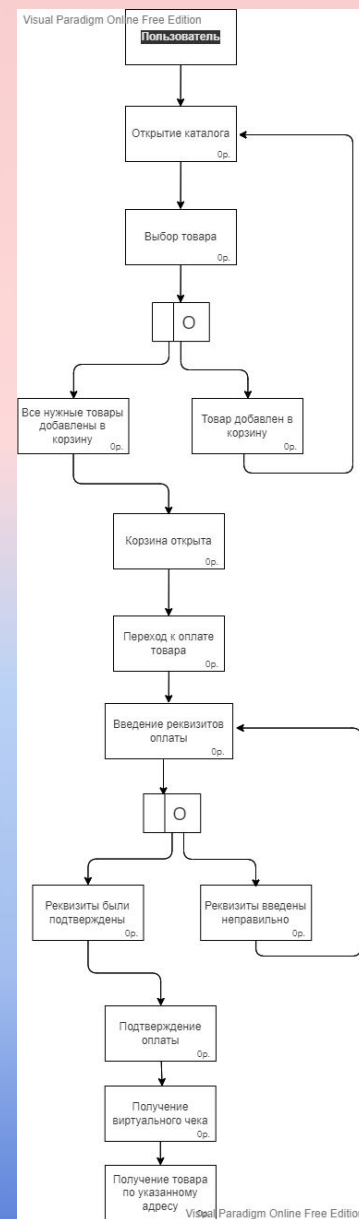


Рисунок 5. Диаграмма IDEF3



СРЕДСТВА РАЗРАБОТКИ

Средой разработки мобильного приложения был выбран **Android Studio**,
а язык программирования **Java**



Рисунок 4. Иконка
Android Studio

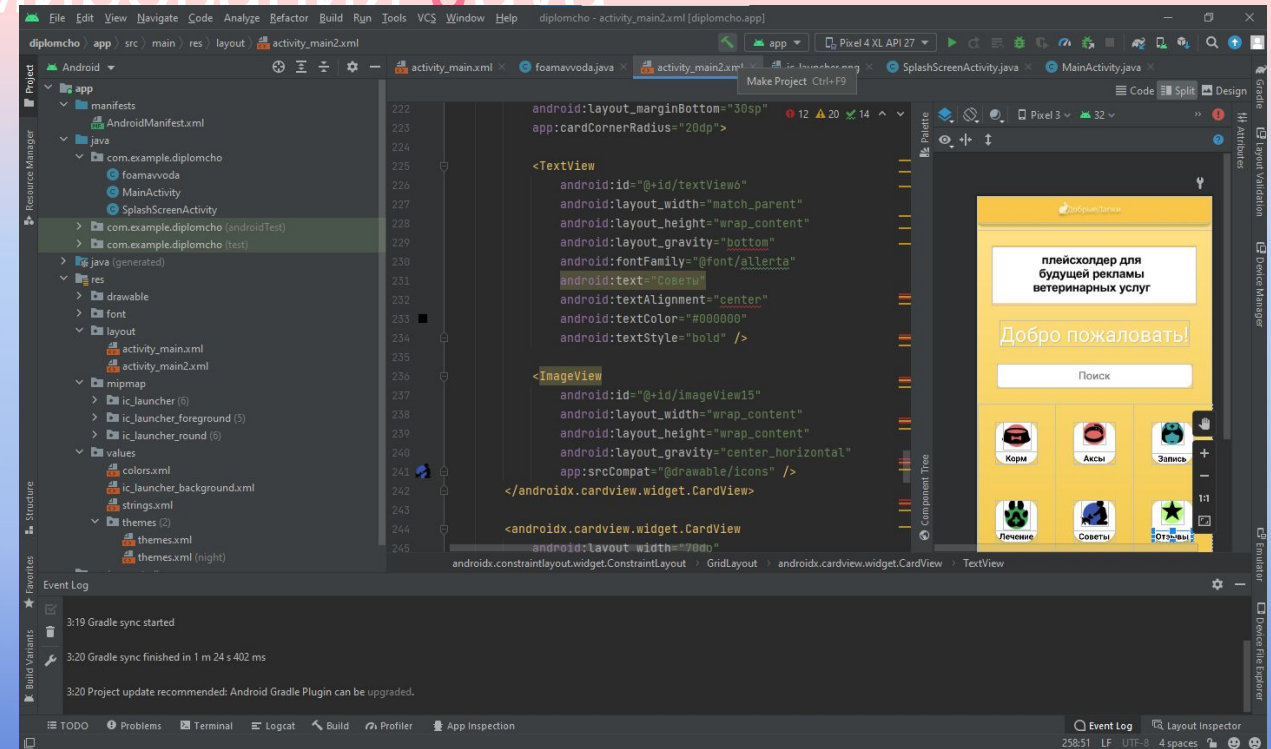


Рисунок 4. Интерфейс
Android Studio



Рисунок 6. Иконка
Java

```
4
5 private static <T> int indexedBinarySearch(List<? extends Comparable<? super T>> list, T key) {
6     int low = 0;
7     int high = list.size()-1;
8
9     while (low ≤ high) {
10         int mid = (low + high) >>> 1;
11         Comparable<? super T> midVal = list.get(mid);
12         int cmp = midVal.compareTo(key);
13
14         if (cmp < 0)
15             low = mid + 1;
16         else if (cmp > 0)
17             high = mid - 1;
18         else
19             return mid; // key found
20     }
21     return -(low + 1); // key not found
22 }
```

Рисунок 7. Пример
языка Java

РЕЗУЛЬТАТ ВЫПОЛНЕННО Й РАБОТЫ

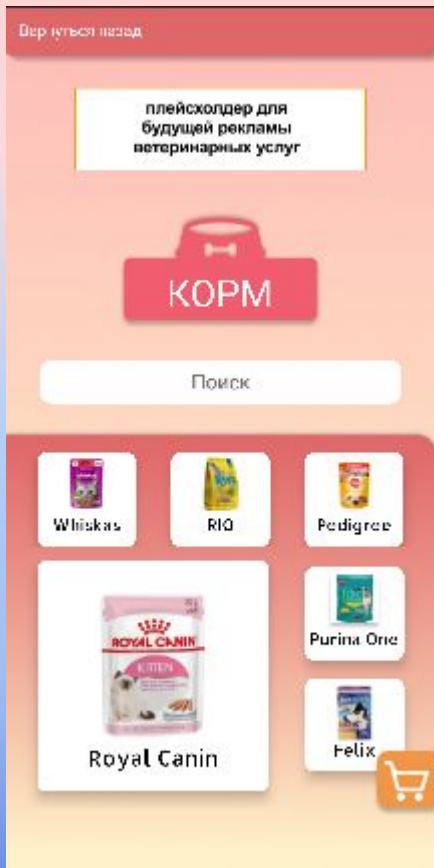


Рисунок 8. Интерфейс приложения

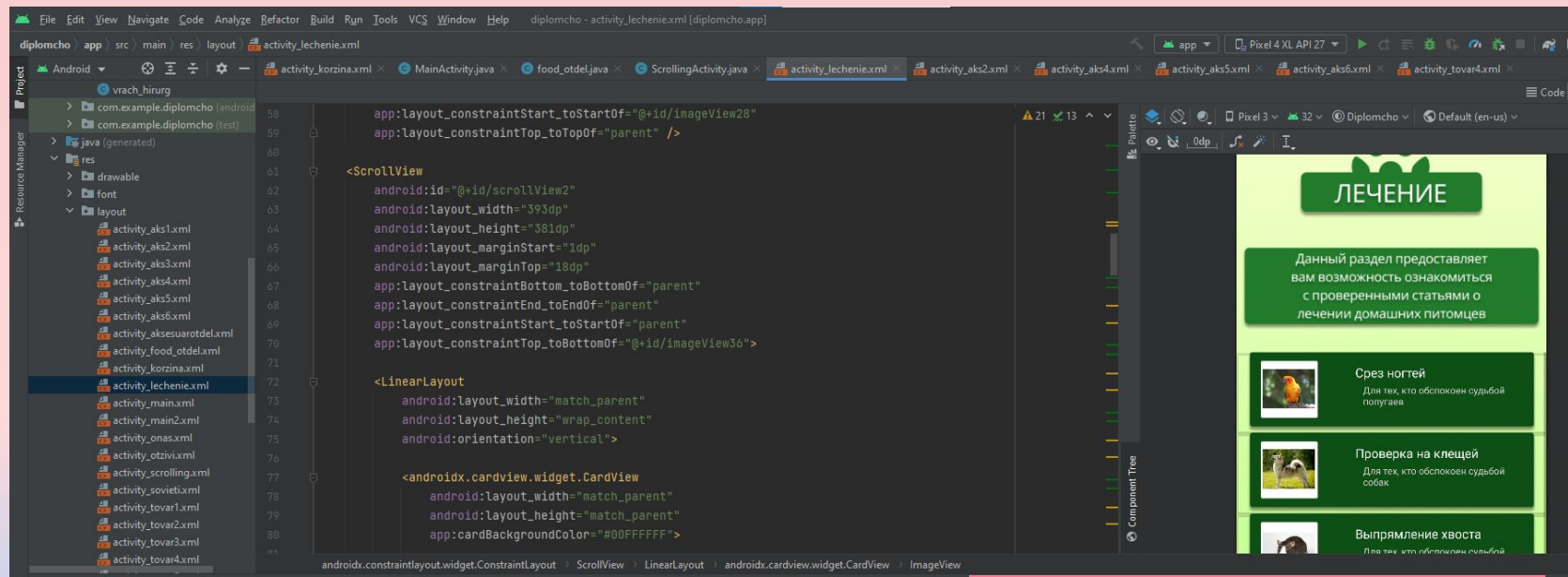


Рисунок 10. Часть кода Java

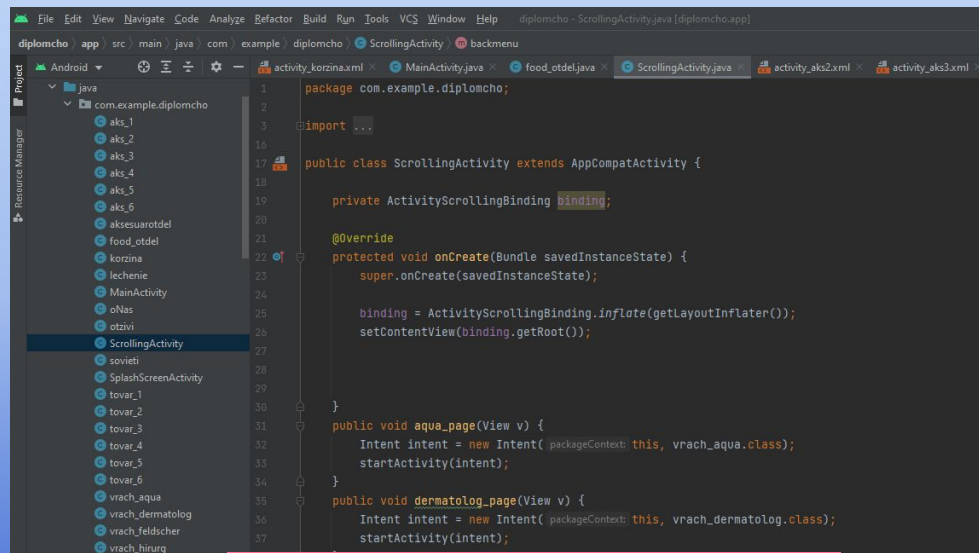


Рисунок 9. Часть кода XML



СПАС
ИБО.

