

## О РАЗРАБОТКЕ ПРИЛОЖЕНИЯ НА ОСНОВЕ ПЛАТФОРМЫ ANDROID

Ярмоц Иван Александрович

*УО «Брестский государственный университет им. А.С. Пушкина»*

Нами разрабатывается приложение для мобильных устройств, предназначенное для получения информации об окружающих пользователя объектах. Платформой, на которой и для которой разрабатывается данное приложение, является ОС ANDROID. В качестве средства разработки кода данного приложения выбран на настоящий момент популярный кроссплатформенный высокоуровневый язык программирования *Java* и относительно недавно разработанный язык от *jetBrains* – *Kotlin*, работающий поверх *JVM*.

Средой программирования выбрана современная среда разработки Android Studio.

Состав основного меню следующий:

- Пункт меню *Search* (поиск). При его выборе открывается камера, содержимое которой – информация об окружающих объектах, соответствующих интересам пользователя и настройкам поиска. При этом учитывается ориентация телефона относительно объекта (то есть элементы, которые расположены позади пользователя, не попадают на экран). Данные объекты предполагается хранить в библиотеке Google Places API. Отображение данных предполагается реализовывать за счет средств библиотеки Metaio SDK. Данные об объекте будут отображаться в полупрозрачных контейнерах поверх самого объекта.
- Пункт меню *Settings* (настройки). Этот пункт будет содержать настройки радиуса отображения объектов по интересам пользователя (бары, рестораны, спортивные сооружения и т. д. – это объекты типа Google Places) и чувствительность поиска при изменении местоположения пользователя.
- Пункт меню *Help* (помощь). В этом пункте меню находится инструкция по использованию приложения.

Стиль оформления приложения – это стиль Material Design. Поэтому меню приложения будет представлено в виде выдвижного бокового меню.

Для полноценной работы приложения потребуются устройства мультимедиа, такие как камера, модуль GPS и соединение с интернетом.