

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ XAMARIN И МОБИЛЬНЫХ СЛУЖБ AZURE ДЛЯ РАЗРАБОТКИ КРОССПЛАТФОРМЕННЫХ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Кураленко И. А.

*Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь,
e-mail: kuralenko.201334@gmail.com*

В настоящее время огромное количество людей занимается командными видами спорта как профессионально, так и на любительском уровне. Но найти подходящее место и компанию для спортивной игры бывает не так просто. Для организации спортивных мероприятий целесообразно использовать приложение. Однако на данный момент подобных приложений не было найдено. Поэтому в качестве реализации проекта было выбрано создание такого приложения.

Согласно статистике в настоящее время подавляющее большинство всех существующих приложений являются кроссплатформенными. Так же разработка кроссплатформенных приложений дешевле в реализации и разработке. Поэтому производство таких приложений является актуальным решением.

Разработанное приложение позволяет собрать команду из зарегистрированных пользователей, найти уже существующую команду и подать заявку на участие в ней, создать спортивное мероприятие или принять участие в уже созданных. Команды и мероприятия отображаются на встроенной карте, где можно увидеть ближайшие события. В приложении реализован чат, позволяющий пользователям общаться друг с другом и отвечать на входящие уведомления. Так же можно создавать чаты с добавлением участников команды или всех игроков соревнования.

Для реализации клиентской части данного приложения была выбрана платформа .Net и фреймворк Xamarin, так как он занимает одно из лидирующих положений среди фреймворков для кроссплатформенной разработки. Для быстрой разработки и доставки кода рационально использовать облачные технологии. В качестве серверной части среди облачных технологий были выбраны сервисы Microsoft Azure, чтобы оставаться в экосистеме, так как и клиентская часть использует технологии Microsoft.

Реализованное приложение эффективно и удобно в использовании. При тестировании приложение хорошо себя зарекомендовало и собрало положительные отзывы, что мотивирует продолжать разработку. В качестве дальнейшего развития функциональности возможно добавление комментариев и оценок прошедших мероприятий и уровня игры пользователей, видео нарезок прошедших событий и сбор статистики игрока в том числе используя фитнес браслеты.

Литература

1. Xamarin [Электронный ресурс] / Microsoft 2021. – Режим доступа: <https://dotnet.microsoft.com/apps/xamarin>. – Дата доступа: 29.03.2021.
2. Microsoft Azure Blog [Электронный ресурс] / 2021 Microsoft. – Режим доступа: <https://azure.microsoft.com/en-us/overview/what-is-azure/>. – Дата доступа: 29.03.2021.
3. App Service [Электронный ресурс] / 2021 Microsoft. – Режим доступа: <https://azure.microsoft.com/en-us/services/app-service/>. – Дата доступа: 29.03.2021.