

БУДАРЕВА МАРИЯ ВИТАЛЬЕВНА

Населённый пункт: г. Апатиты

Учебное заведение: муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
г. Апатиты «Средняя общеобразовательная школа № 5»

Класс/курс: 11 класс

Направление: Инженерные науки: информатика, вычислительная техника и программное обеспечение

СОЗДАНИЕ МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ-ПОМОЩНИКА ДЛЯ УЧЕТА ДОСТИЖЕНИЙ ПО СКАЛОЛАЗАНИЮ

В наше время существует много популярных видов спорта: футбол, баскетбол, горные и беговые лыжи и т.д. Скалолазание стало развиваться и постепенно входит в этот список. Скалолазание – вид спорта и вид активного отдыха, который заключается в лазании по естественному (скалы) или искусственному (скалодром) рельефу. Зародившись как разновидность альпинизма, скалолазание в настоящее время – самостоятельный вид спорта.

Целью работы является, создание приложения, которое даст возможность спортсменам записывать и анализировать свои результаты. Его создание было поделено на части: первая часть - создание прототипа, вторая часть – разработка приложения. Прототип создавался в Balsamiq Mockups, а приложение разрабатывалось в среде программирования Android Studio на языке Kotlin.

Актуальность выбранной темы основывается на том, что в современном мире популярно использование различных приложений для занятий спортом. Но из-за того, что скалолазание только набирает популярность приложений для скалолазов не так много и большинство неудобно в использовании. Для процесса тренировок важен учёт достижений, особенно в дисциплине «скорость».

Цель проекта: создать мобильное приложение-помощник для учёта достижений по скалолазанию.

Задачи:

1. Обзор аналогичных приложений и выделение функционала;
2. создание прототипа;
3. выбор среды и языка программирования;
4. программирование и отладка.

Предмет исследования: прикладное программирование.

Объект исследования: тренировка скалолазов в дисциплине скорость.

Методы исследования: анализ источников, проектирование, программирование.

В результате была выполнена первая часть работы: создан прототип интерфейса приложения, а также идёт доработка второй части.

Ключевые слова: приложение, скалолазание, программирование.