

ЭРГОНОМИЧЕСКИЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ СЕРВИСА ПО РЕМОНТУ НОУТБУКОВ

Боловинцев А.С., Корчеменко Е.В.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники,
г. Минск, Республика Беларусь*

Научный руководитель: Пилиневич Л.П. – д-р техн. наук, профессор, профессор кафедры ИПиЭ

Аннотация. Целью данной работы является разработка эргономической системы веб-приложения, предназначенного для автоматизации сервиса по ремонту ноутбуков. Данная система позволяет пользователю сократить время, затрачиваемое на выбор и оформление заказа на интересующую услугу из списка услуг, предоставляемого веб-приложением.

Ключевые слова: веб-приложение, Java, Spring, MySQL.

Введение. В настоящее время наблюдается тенденция к использованию веб-приложений для совершения таких действий, как заказ, бронирование или покупка каких-либо товаров и услуг. Это позволяет пользователю избежать необходимости самостоятельно совершать телефонный звонок, который может обернуться длительным ожиданием, недоступностью абонента и тратой денежных средств или избежать похода в магазин, сервис и длительного ожидания своей очереди или вообще попасть на обеденный перерыв или выходной.

Объектом разработки является веб-приложение сервиса для ремонта ноутбуков, которое представляет собой компьютерную систему, обеспечивающую бесконтактное взаимодействие клиента с услугами сервиса. [1]

Спроектированная система решает следующие задачи: информационное обслуживание клиента, посредством предоставления актуальных данных о услугах и акциях сервиса; обработка поступающих заказов, посредством предоставления администратору системы данных о заказах; автоматизация деятельности работников ремонтного сервиса и улучшение опыта взаимодействия клиента с ремонтным сервисом.

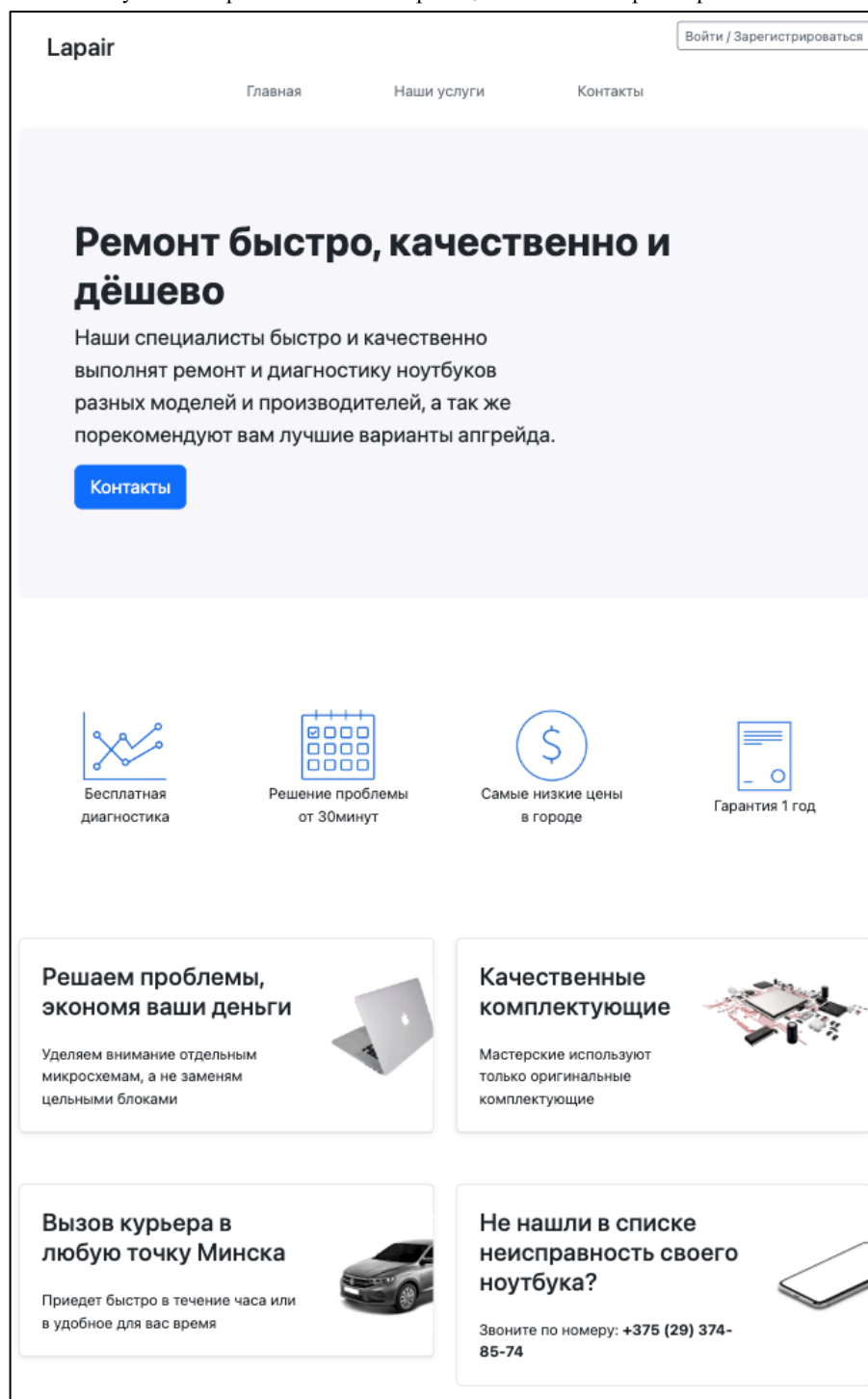
Система отличается от своих конкурентов благодаря удобному дизайну и гибкому интерфейсу, упрощенной функции оформления заказа, отсутствию карточек с продукцией, которую невозможно заказать, возможность пользователю просмотреть свои заказы, а также наличие возможности удаления аккаунта пользователем. [2]

Основная часть. Разработка приложения основывалась на клиент-серверном подходе проектирования архитектуры, с использованием языка программирования Java, фреймворка Spring и СУБД MySQL в среде разработки IntelliJ IDEA. [3]

В системе присутствуют функции: авторизация пользователя (позволяет пользователю просматривать желаемых товаров и корзину); оформление пользователем заказов на товары в корзине (только авторизованным пользователям позволяет совершать); изменение авторизационных данных пользователя (дает возможность изменить имя, фамилию, электронную почту, номер телефона пользователя); удаление аккаунта пользователем (позволяет самостоятельно удалить пользователю свой аккаунт); удаление информации о продукции и пользователях администратором (позволяет администратору удалять неактуальную информацию о товарах и пользователях); добавление информации о продукции и пользователях администратором (позволяет администратору добавлять новую информацию о товарах и пользователях); редактирование информации о продукции администратором (позволит администратору изменять характеристики товаров); просмотр списка пользователей администратором (позволяет администратору изменять роль и активность пользователя).

Прототипы мобильной и компьютерной версии на рисунке 1,2.

Рисунок 1 – Прототип главной страницы мобильной версии приложения



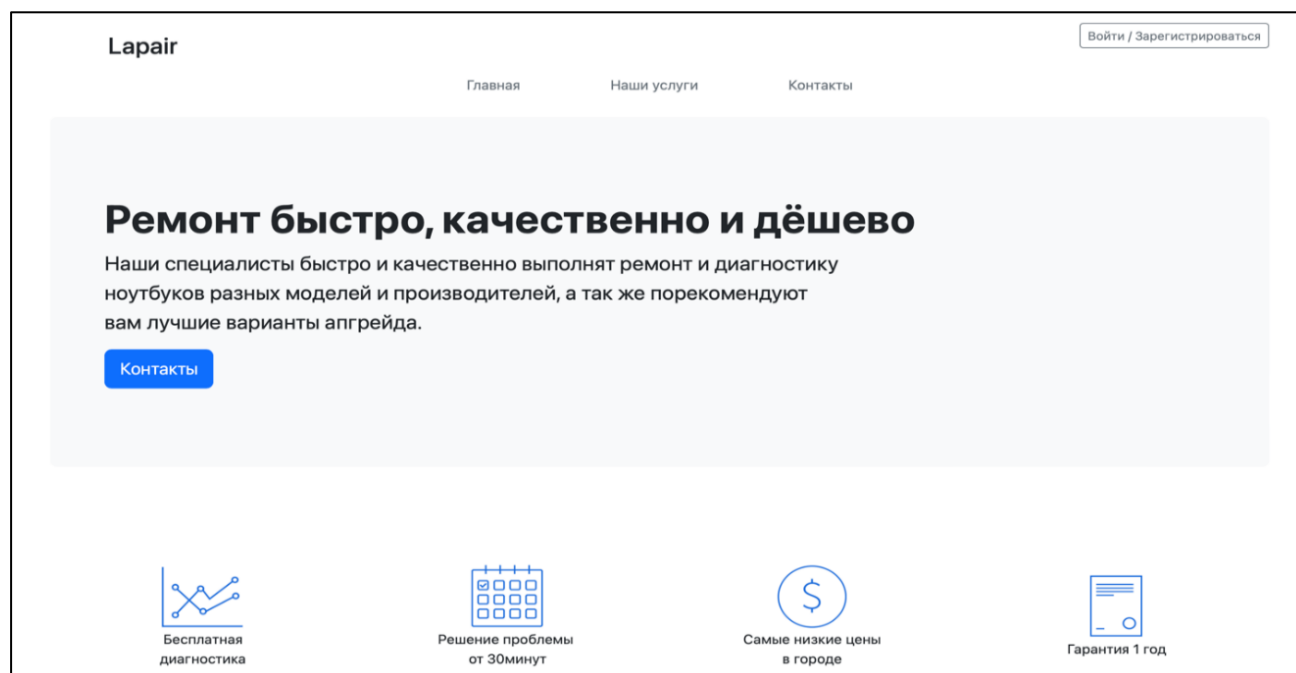


Рисунок 2 - Прототип главной страницы компьютерной версии приложения

Заключение. В процессе разработки системы были выделены задачи, связанные с созданием удобной среды взаимодействия человека и компьютера. Были изучены аналоги разрабатываемой системы, проведен анализ основных функций и подобран список необходимой литературы. В результате реализации системы была достигнута упрощенная функция оформления заказа, сокращено время на обработку заказов и систематизированы имеющиеся данные в приложении.

Список литературы

1. Redlab [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://redlab.dev/blog/java-commerce/> – Дата доступа: 20.03.2023.
2. Htmlbook [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://htmlbook.ru/css> – Дата доступа: 20.03.2023.
3. Шутейко, И. Г. Эргономическое проектирование систем «человек-компьютер-среда». Курсовое проектирование / Шутейко, И.Г. Минск: БГУИР, 2012– 110 с.

UDC 331.101.1:004.415.2

ERGONOMIC WEB APP DESIGN LAPTOP REPAIR SERVICES.

Bolovincev A.S., Korchemenko E.V.

Belarusian State University of Informatics and Radio electronics, Minsk, Republic of Belarus

Pilinevich L.P. – doctor of technical science, full professor, professor of the Department of EPE

Annotation. The purpose of this work is to develop a web application designed to automate a laptop repair service. This system allows the user to reduce the time spent on choosing and placing an order for the service of interest from the list of services provided by the web application.

Keywords: web application, Java, Spring, MySQL.