

33336 Разработка мобильного приложения Квест-путеводитель для туристов

ВВЕДЕНИЕ 2

1 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ В ТУРИЗМЕ 4

1.1 Развитие мобильных приложений в туризме 4

1.2 Тенденции и перспективы использования мобильных приложений в туризме города Калининград 16

2 ИССЛЕДОВАНИЕ МЕТОДОВ РЕАЛИЗАЦИИ КЛИЕНТ-СЕРВЕРНОЙ АРХИТЕКТУРЫ И ИНТЕРФЕЙСА 20

2.1 Технологии реализации архитектуры информационной системы 20

2.1.1 Технология файл-сервер 20

2.1.2 Технология клиент-сервер 21

2.1.3 Многоуровневая архитектура 24

2.2 Выбор средств разработки компонентов приложения 27

2.3 Проектирование интерфейса 38

3 ОПИСАНИЕ РАЗРАБОТАННОЙ ИГРЫ 41

4 ЭКОНОМИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ 57

4.1 Расчет трудозатрат и составление сметы затрат на выполнение проекта 57

4.2 Определение численности исполнителей 60

4.2.1 Анализ структуры затрат проекта 62

4.2.2 Затраты на выплату заработной платы 62

4.2.3 Материальные затраты 64



4.2.4 Затраты на организацию рабочих мест	65
4.2.5 Накладные расходы	67
4.2.6 Суммарные затраты на реализацию программного проекта	67
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	69
Список литературы	70
Приложение. Листинг программных модулей	73

