

**РАЗРАБОТКА АРХИТЕКТУРЫ ПРИЛОЖЕНИЯ  
«ТРЕКЕР ПРИВЫЧЕК»**

**Габдуллин Д.Р.**, студент

**Гилёв А.Ю.**, старший преподаватель

Бирский Филиал УУНиТ, г. Бирск, Россия

**Аннотация.** В статье рассматривается проектирование структуры учебного приложения в соответствии с современными практиками. Основная задача - разумное выделение классов и разделение обязанностей между ними. Приведены основные классы приложения и диаграмма классов.

**Ключевые слова:** Проектирование программного обеспечения, Принципы SOLID, шаблоны проектирования.

### Введение

В рамках изучения дисциплины «Проектирование информационных систем», мы поставили перед собой задачу разработки архитектуры небольшого учебного приложения с применением лучших практик разработки больших и сложных информационных систем.

Приложение «Трекер привычек» предназначено для напоминания пользователю о необходимости периодически выполнять некоторые действия, которые помогут сформировать привычки. Надеемся, что только полезные.

Далее под «привычкой» будет пониматься задача для приложения, которую оно должно периодически предоставлять пользователю.

...

*полный текст во вложении*