

المُلخَص

قد تكون القراءة من أهم العادات التي قد يكتسبها الإنسان، لكنّها ليست سهلة لاكتسابها والاعتقاد عليها، ودخلت تطبيقات محاكاة مجموعات وغرف القراءة بشكلٍ افتراضي حيّز التطوير المستمر لمحاولة حل هذه المشكلة المتمثلة في صعوبة وتحديات اكتساب عادة القراءة.

خير جليس هو نادي قراءة إلكتروني صنع في محاولة لجمع أكبر عدد من محبي القراءة من مختلف الثقافات والتفضيلات وإعطائهم القدرة على قراءة ومناقشة وتحليل الكتب المقروءة خلال وقت محدد، ويُضاف إلى ذلك محاولة المنصة لجعل عادة القراءة محببة أكثر وأكثر متعة حيث أنها توفر بيئة تفاعلية قائمة على لعبة القراءة (Gamification) وإضافة طبيعة تنافسية في التطبيق حيث تعطي المستخدمين فرصة للتفاعل مع بعضهم البعض ومع مكتباتهم بكل الطرق الممكنة. يقدم أيضاً خير جليس نظام ترشيح كتب يعتمد على نوع الكتاب المفضل للمستخدم لجعل عملية اختيار الكتب وتصنيفها وتفضيل بعضها عن بعض أسهل وأمتع.

خير جليس هو تطبيق على الهاتف المحمول تم بناؤه باستخدام لغة البرمجة (Dart) وإطار العمل المبني باستخدامها (Flutter UI). يحتوي أيضاً المشروع على واجهة برمجة تطبيقات (API) تم بناؤها باستخدام لغة البرمجة (PHP) لتدعم استخدام قواعد البيانات، حيث يستخدم التطبيق نوعين منها، قواعد البيانات الترابطية (Relational Database) وتم استخدام نظام إدارة قواعد البيانات (MySQL) لتخزين البيانات الرئيسية في التطبيق (المستخدمين، غرف القراءة، الكتب). في حين تم تنفيذ الخصائص اللحظية مثل المحادثة في غرف القراءة تمت باستخدام خدمة الرسائل المقدمة من (Firebase). أما للإشعارات اللحظية فتم استخدام خدمة (Firestore) المقدمة أيضاً من (Firebase). تم بناء نظام الترشيح المعتمد على نوعية الكتاب المفضل للمستخدم باستخدام لغة البرمجة (Python) ومكتبة (SciKit-Learn). تم الابتداء في المشروع منذ بناء قواعد البيانات وتصميمها حتى تصميم واجهة المستخدم وتحديد المميزات في التطبيق وتنفيذها بنجاح.