

Politechnika Wrocławska

Wydział Elektroniki

Kierunek: Informatyka
Specjalność Inżynieria Internetowa

Projekt Inżynierski

Internetowy system wspomagania
treningów aerobowych z aplikacją
mobilną

Internet system for aerobic training with
a mobile application

Autor:

Jacek Wieczorek

Prowadzący pracę:

dr inż. Tomasz Walkowiak

Ocena pracy:

Wrocław, 2012

Spis treści

| | |
|---|-----------|
| Spis treści | 2 |
| 1. Wprowadzenie | 4 |
| 1.1. Cel pracy | 4 |
| 1.2. Istniejące rozwiązania | 4 |
| 2. Komponenty wykorzystywane w projekcie | 6 |
| 2.1. C# i .NET | 6 |
| 2.2. Framework ASP.NET MVC 3 | 6 |
| 2.3. Windows Communication Foundation | 7 |
| 2.4. Baza danych | 7 |
| 2.4.1. Microsoft SQL Server 2012 | 7 |
| 2.4.2. SQLite | 7 |
| 2.5. Windows Azure | 7 |
| 2.6. Android SDK | 8 |
| 2.7. CoffeeScript | 8 |
| 2.8. HTML5 i CSS3 | 8 |
| 2.9. Inne biblioteki wykorzystane w projekcie | 8 |
| 2.9.1. Entity Framework | 8 |
| 2.9.2. AutoMapper | 9 |
| 2.9.3. Unity | 9 |
| 3. Aplikacja internetowa | 10 |
| 3.1. Architektura aplikacji | 10 |
| 3.1.1. Wzorzec Model-Widok-Kontroler | 10 |
| 3.1.2. Wzorzec Repozytorium | 11 |
| 3.1.3. Odwrócenie sterowania | 12 |
| 3.1.4. Bezpieczeństwo | 13 |
| 3.2. Baza Danych | 14 |
| 3.3. Warstwa prezentacji | 14 |

| | |
|--|-----------|
| 3.4. Funkcjonalności | 15 |
| 3.4.1. Treningi | 15 |
| 3.5. Funkcje portalu społecznościowego | 16 |
| 4. Aplikacja mobilna | 18 |
| 4.1. Architektura system | 18 |
| 4.1.1. Aktywności | 18 |
| 4.1.2. Moduł GPS | 19 |
| 4.1.3. Baza danych | 20 |
| 4.1.4. Autoryzacja | 20 |
| 4.1.5. Wyświetlanie mapy | 20 |
| 5. REST Api | 22 |
| 5.1. Architektura | 22 |
| 5.2. Komunikacja API <-> Aplikacja mobilna | 23 |
| 5.2.1. Autoryzacja | 23 |
| 5.2.2. Synchronizacja treningów | 25 |
| 6. Optymalizacja wydajności aplikacji | 27 |
| 7. Podsumowanie | 31 |
| 7.1. Realizacja założeń | 31 |
| 7.2. Napotkane problemy | 31 |
| 7.3. Kierunki rozwoju | 31 |

Rozdział 1

Wprowadzenie

1.1. Cel pracy

Celem niniejszego projektu inżynierskiego jest zaprojektowanie oraz zaimplementowanie systemu do wspomagania treningów areobowych. Główną częścią systemu jest aplikacja internetowa wspomagana przez aplikację mobilną. By zapewnić możliwość przesyłania danych do serwera, konieczne jest stworzenie API, będącego pośrednikiem między aplikacją mobilną, a bazą danych. System ma pozwolić użytkownikom zarządzać treningami, prezentować swoje osiągnięcia innym osobom korzystającym z portalu i swobodnie komunikować się z nimi.

Podstawowe wymagania, które ma spełniać projekt :

- Tworzenie i edycja treningów
- Tworzenie i edycja profili użytkowników
- Komunikacja pomiędzy użytkownikami
- Synchronizacja danych z aplikacji mobilnej
- Zarządzanie prywatnością profilu użytkownika
- Możliwość przeglądania treningów innych użytkowników
- Stworzenie formy małego portalu społecznościowego

1.2. Istniejące rozwiązania

Na rynku dostępne jest wiele rozwiązań pozwalających na zarządzanie treningami. Jednak większość z nich jest aplikacjami komercyjnymi, których darmowe produkty obarczone są dużą liczbą reklam lub ograniczoną liczbą dostępnych funkcjonalności. Ponadto aplikacje te często

zatraciły swoją ideę wspierania treningów i stały się kolejnymi portalami typu Social Media. Celem tego projektu jest stworzenie systemu, oferującego podobne możliwości jak oferowane na rynku rozwiązania, nie tracąc przy tym na prostocie użytkowania i przejrzystości interfejsu użytkownika.

Rozdział 2

Komponenty wykorzystywane w projekcie

2.1. C# i .NET

C# jest obiektowym językiem programowania stworzonym dla firmy Microsoft przez zespół Andersa Hejlsberga. Język ten powstał jako alternatywa dla Javy. Programy napisane w C# kompilowane są do natywnego języka Common Intermediate Language (CLI), czyli kodu pośredniego w środowisku takim jak .NET czy Mono.

.NET Framework jest platformą programistyczną obejmującą środowisko uruchomieniowe CLR (Common Language Runtime) oraz biblioteki klas z podstawowymi funkcjonalnościami. Zadaniem .NET jest zarządzanie elementami systemu, takimi jak : kod aplikacji, pamięć oraz zabezpieczenia. .NET umożliwia uruchamianie aplikacji zarówno na systemie, w którym istnieje działająca implementacja platformy, a także po stronie serwera IIS. Platforma .NET nie określa jednoznacznie języka programowania. Aplikacje działające na niej mogą być napisane w C#, F#, J#, VB.NET, C++/CLI czy Delphi 8.

2.2. Framework ASP.NET MVC 3

ASP.NET MVC 3 jest platformą do budowy aplikacji internetowych korzystającą z wzorca MVC (Model - Widok - Kontroler) bazującej na platformie ASP.NET. Zaletą z korzystania ze wzorca MVC jest odseparowanie warstw aplikacji i logiki biznesowej. Aplikacje stworzone za pomocą tego frameworka są z reguły łatwiejsze w rozbudowie i testowaniu (testy jednostkowe).

ASP.NET MVC bazuje na tradycyjnym silniku ASP.NET, dzięki czemu można wykorzystać wiele mechanizmów stworzonych dla tej platformy jak zarządzanie cachem, autoryzacja czy monitorowanie. Mechanizm mapowania adresów umożliwia łatwą budowę aplikacji w oparciu

o architekturę REST. Model programistyczny silnie bazuje na interfejsach, co pozwala na łatwą rozbudowę i testowanie komponentów.

2.3. Windows Communication Foundation

Windows Communication Foundation (w skrócie WCF) jest platformą służącą do budowy aplikacji zorientowanych serwisowo. Pozwala na budowę aplikacji, które mogą działać na serwerze IIS lub jako część systemu. WCF pozwala na komunikację między platformową za pomocą technologii SOAP przy użyciu prostych formatów XML lub JSON. Kluczowym aspektem biznesowym platformy WCF jest zapewnienie wysokiej wydajności, przy równie wysokiej niezawodności działania systemu.

2.4. Baza danych

2.4.1. Microsoft SQL Server 2012

Microsoft SQL Server (MS SQL) to system zarządzania relacyjnymi bazami danych. Jako język zapytań używany jest Transact-SQL będący rozwinięciem standardu ANSI/ISO. MS SQL jest platformą bazodanową typu klient-serwer charakteryzującą się wysoką wydajnością, niezawodnością i bezpieczeństwem.

2.4.2. SQLite

SQLite jest systemem zarządzania bazą danych i biblioteką języka C, implementującą taki system. Charakteryzuje się przetrzymywaniem danych w jednym pliku (do 2 TB). Baza utrzymywana jest przy użyciu B-drzewa. Bazy danych zapisywane są jako pliki binarne. SQLite jest szeroko wykorzystywany w systemach wbudowanych jak i przez platformę Android.

2.5. Windows Azure

Windows Azure jest platformą chmurową stworzoną przez firmę Microsoft. Udostępnia ona mechanizmy do przetwarzania danych (Windows Azure Compute) oraz do ich przechowywania (Windows Azure Storage i SQL Azure).

Windows Azure pozwala na budowanie aplikacji we wszystkich technologiach, które można wykorzystać na zwykłym systemie Windows. Poza C# i innymi językami platformy .NET można tworzyć oprogramowanie w takich językach jak Java, C++, PHP czy Python. Windows

Azure zapewnia integracją z popularnymi środowiskami programistycznymi jak Microsoft Visual Studio czy Eclipse.

W celu ułatwienia procesu wytwarzania oprogramowania po tę platformę, firma Microsoft udostępniła dedykowane dla różnych języków zestawy narzędzi programistycznych. Ważną ich częścią jest emulator chmury, dzięki któremu można w wygodny sposób testować działanie aplikacji, bez konieczności instalacji oprogramowania w chmurze.

2.6. Android SDK

Android SDK jest paczką narzędzi programistycznych, niezbędnych w procesie tworzenia i testowania aplikacji na platformę Android. Ważnymi elementami Android SDK są wtyczki dla środowiska programistycznego Eclipse, symulator systemu.

2.7. CoffeeScript

CoffeeScript jest językiem skryptowym kompilowalnym do kodu JavaScript. Główną zaletą tego języka jest wyeliminowanie nawiasów, klamr i średników, co zmniejsza ryzyko popełnienia składniowych błędów, uniemożliwiających poprawne działanie aplikacji internetowej.

2.8. HTML5 i CSS3

HTML5 jest językiem wykorzystywanym do tworzenia stron WWW. Jest rozwinięciem standardu języka HTML4, posiadając wiele udogodnień dla programistów. Główne technologie wersji 5 jest obsługa grafiki 2D3D, audio i video oraz pełne wsparcie dla kaskadowych arkuszy stylów w wersji 3 (CSS3). Dzięki temu, nie trzeba posiłkować się bibliotekami JavaScript oraz technologią Flash, by osiągnąć oczekiwane efekty wizualnej użyteczności aplikacji.

2.9. Inne biblioteki wykorzystane w projekcie

2.9.1. Entity Framework

Entity Framework jest biblioteką służącą do relacyjno-obiektowego mapowania w środowisku ADO.NET. Dzięki zastosowaniu tej biblioteki wraz z narzędziami będącymi integralną częścią języka C#, można w wygodny sposób zarządzać bazą danych bez konieczności używania języka SQL.

2.9.2. AutoMapper

AutoMapper jest biblioteką służącą do mapowania obiektów jednego typu na drugi. Pozwala to w szybki sposób odzielić warstwę aplikacji od warstwy biznesowej na poziomie modelu aplikacji.

2.9.3. Unity

Unity jest lekkim, łatwo rozszerzalnym kontenerem do wstrzykiwania zależności, działająca na platformie .NET. Umożliwia ono programistą osiągnięcie następujących korzyści :

- Uproszczenie tworzenia obiektów
- Zwiększenie elastyczności poprzez konfigurację komponentów w kontenerze
- Możliwość lokowania serwisów

Rozdział 3

Aplikacja internetowa

3.1. Architektura aplikacji

3.1.1. Wzorzec Model-Widok-Kontroler

Model-Widok-Kontroler (*ang. Model-View-Controller*) w skrócie MVC, jest wzorcem projektowym rozdzielający aplikację internetową na 3 warstwy : model, widok i kontroler, które komunikują się ze sobą wzajemnie (Rysunek 3.1).

Model

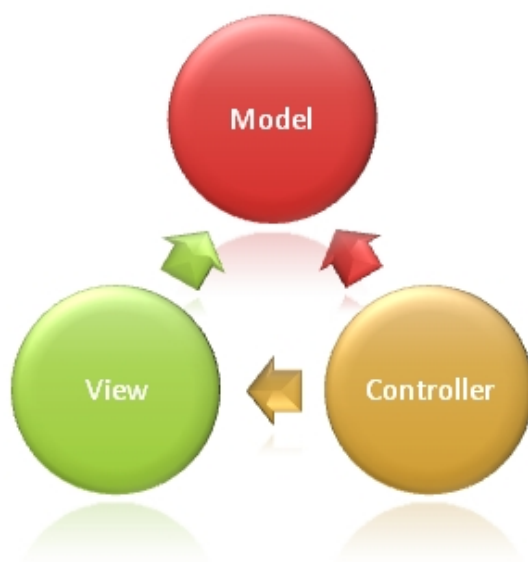
Warstwa modelu odpowiada za reprezentację logiki systemu oraz dostęp do bazy danych. W projekcie za tę część aplikacji odpowiadają dwie biblioteki DLL : **PI.Service** oraz **PI.Data**.

Widok

Widok jest warstwą odpowiedzialną za wyświetlanie interfejsu użytkownika. Najczęściej widoki generowane są na podstawie modelu. W aplikacjach MVC widoki tylko wyświetlają informacje. Ta warstwa znajduje się w bibliotece **PI.Web**.

Kontroler

Kontrolery to komponenty odpowiedzialne za utrzymanie interakcji z użytkownikiem, pracę z modelem i renderowaniem odpowiednich widoków. Kontrolery obsługują zapytania użytkowników, konwertują parametry zapytań na modele i przekazują je do kolejnej warstwy. Kontrolery, podobnie jak widoki znajdują się w bibliotece **PI.Web**.



Rys. 3.1: Schemat graficzny wzorca Model-Widok-Kontroler

3.1.2. Wzorzec Repozytorium

Wzorzec *Repozytorium* (*Repository Pattern*) to popularna technika mająca na celu podział warstwy biznesowej na dwie części : *Serwis* i *Repozytorium*. *Serwis* jest elementem odpowiedzialnym za logikę aplikacji oraz komunikację między kontrolerem, a repozytorium. *Repozytorium* natomiast jest komponentem, którego zadanie polega na komunikacji z bazą danych : zapisywanie, pobieranie, edytowanie i usuwanie danych (model *CRUD*). Takie rozszepienie poszczególnych elementów pozwala na łatwe testowanie kodu, programowanie zorientowane na testy (ang. *Test Driven Development*), szybką modernizację istniejącej logiki oraz rozbudowę aplikacji.

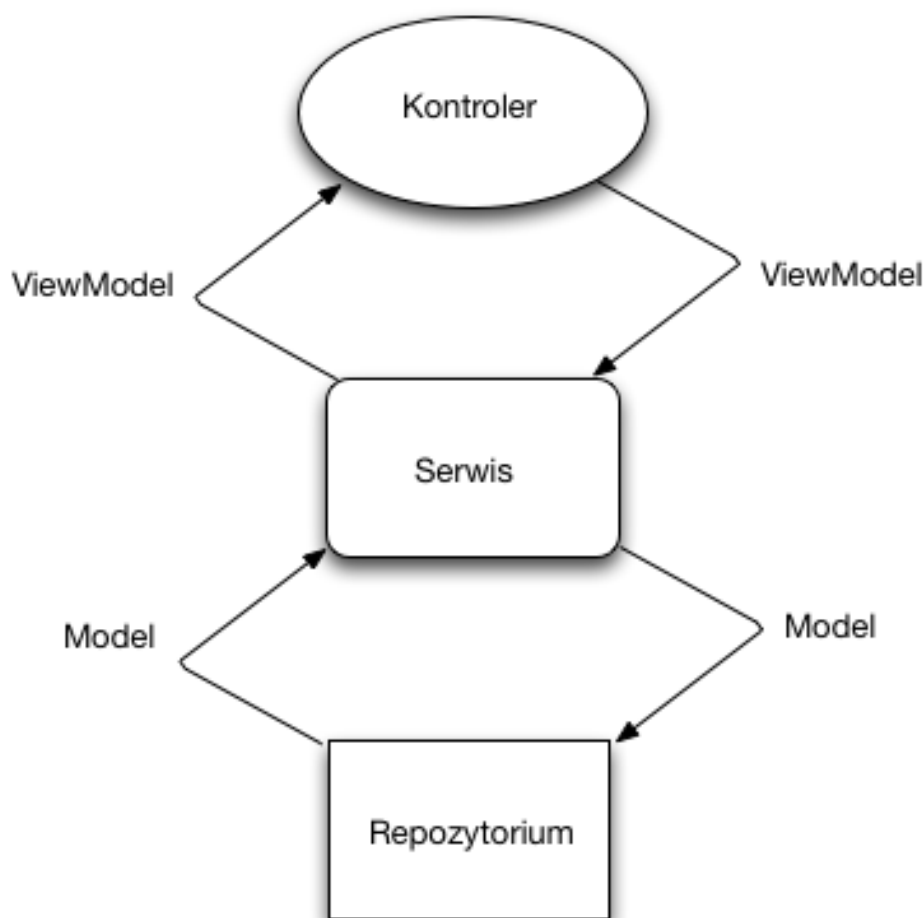
W projekcie Wzorzec *Repozytorium* został zaimplementowany poprzez biblioteki **PI.Service** (**Serwis**) i **PI.Data** (**Repozytorium**). Dane z kontrolerów przekazywane są do *Serwisu* pod postacią *ViewModles* lub typów prymitywnych. **PI.Service** odpowiada za odpowiednią logikę przetwarzania danych, konwersji *ViewModels* na *Models* (przy wykorzystaniu narzędzia *AutoMapper* ¹) i przekazaniu ich do *Repozytorium*.

Funkcją biblioteki **PI.Data** jest odbieranie danych z *Serwisu* i dokonanie odpowiednich operacji bazodanowych przy użyciu *EntityFramework* ²

¹ AutoMapper - Sekcja 2.9.2

² EntityFramework - Sekcja 2.9.1

Schemat działania logiki biznesowej w oparciu o *Wzorzec Repozytorium* został przedstawiony na Rysunku 3.2 .



Rys. 3.2: Schemat przepływu danych przy wykorzystaniu Wzorca Repozytorium

3.1.3. Odwrócenie sterowania

Odwrócenie sterowania (ang. *Inversion of Control*) to pradygmat odpowiedzialny za przeniesienie na zaawnątrz obiektu odpowiedzialnego za kontrolę niektórych czynności. Termin ten jest często utożsamiany z *Wstrzykiwaniem zależności* (ang. *Dependency Injection*), jednak jest to tylko jedna z realizacji *Odwrócenia sterowania*.

Wstrzykiwanie zależności zostało zrealizowane w projekcie za pomocą biblioteki *Unity*³ na dwóch poziomach :

- W warstwie Modelu - wszystkie serwisy i repozytoria, oraz kontekst bazodanowy wstrzykiwane są jako parametry w konstruktorze

³Unity - Sekcja 2.9.3

- W warstwie Kontrolorów - wstrzykiwany jest dostawca serwisów

Takie rozdzielenie wstrzykiwania serwisów pozwoliło na całkowite odseparowanie logiki bazodanowej i elementów za nią odpowiedzialnych od warstwy aplikacji.

3.1.4. Bezpieczeństwo

Autoryzacja

Do autoryzacji użytkowników, w projekcie wykorzystany został popularny z technologii ASP.NET system *Forms authentication*. *Forms authentication* wykorzystuje znacznik uwierzytelniający, który zostaje utworzony w momencie gdy użytkownik zaloguje się na stronie. Znacznik *Forms authentication* zwykle przechowywane jest wewnątrz szyfrowanego ciasteczka.

W momencie gdy użytkownik będzie chciał uzyskać dostęp do strony wymagającej uwierzytelnienia, a nie przechodził wcześniej procesu logowania, zostanie przekierowany na zdefiniowaną w pliku konfiguracyjnym stronę logowania, na której będzie mógł wprowadzić nazwę użytkownika i hasło. Te dane są następnie przekazane do serwera, który sprawdza czy takowy użytkownik istnieje w bazie danych. Po pomyślnej weryfikacji danych, użytkownik zostaje uwierzytelniony, stworzony zostaje znacznik i następuje przekierowanie na stronę główną aplikacji.

Przechowywanie hasła

Przechowywane w systemie hasła, szyfrowane są poprzez wygenerowanie funkcji skrótu *SHA-2* o wilekości 256 sklejeonego z *Solą* hasła. *Sól* stanowi wygenerowany w momencie rejestracji *GUID* - *identyfikator globalnie unikatowy*. W aplikacji został wykorzystany algorytm *SHA-2*, ponieważ jest znacznie silniejszy od swoich poprzedników z rodziny *SHA-1*, w którym zidentyfikowano luki w bezpieczeństwie. Ogólny algorytm szyfrowania wygląda następująco :

Listing 3.1: Szyfrowanie hasła

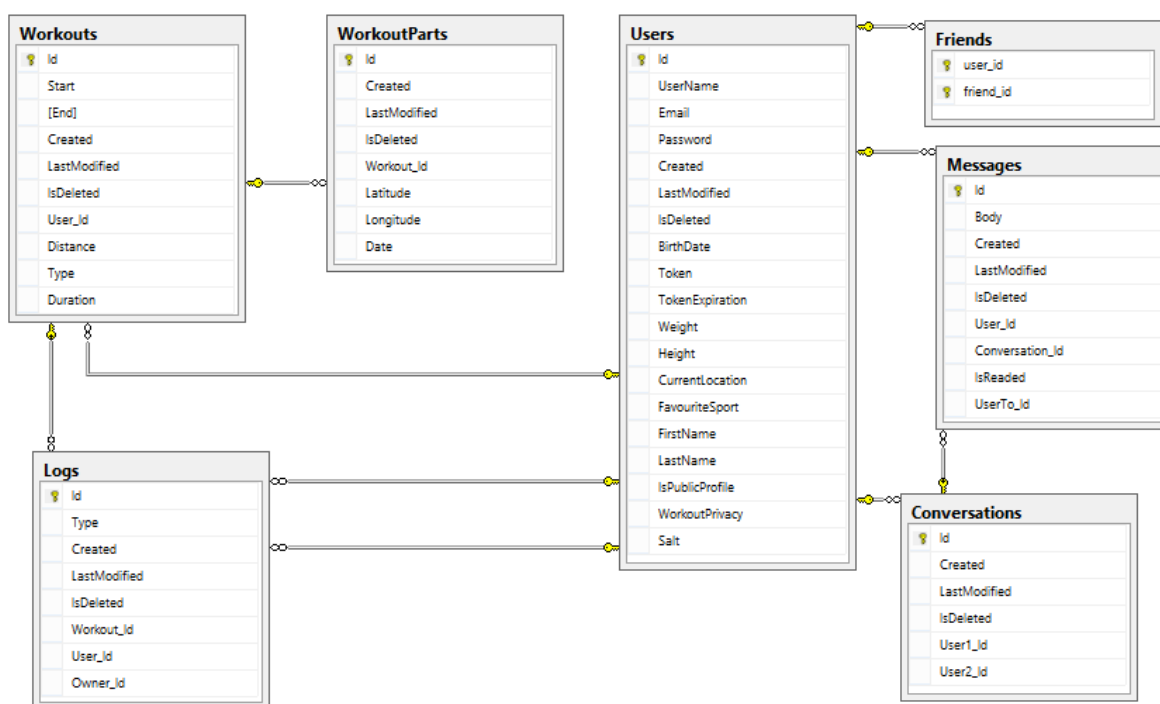
```
SHA256( concat ( password , salt ) )
```

Dzięki zastosowaniu *sol*i zmniejszone zostaje prawdopodobieństwo złamania hasła popularnymi atakami : brutal force, atakiem słownikowym czy wykorzystującym tablice tęczowe.

3.2. Baza Danych

Baza danych, do której dostęp ma aplikacja internetowa działa na serwerze *Microsoft SQL Server 2012*⁴. Do zarządzania danymi wykorzystany został wykorzystana bibliotek *EntityFramework*⁵. W bazie danych przechowywane są informacje o profilu użytkownika, ustawieniach konta oraz zarejestrowane przez aplikację mobilną współrzędne GPS.

W tworzeniu i zarządzaniu bazą danych wykorzystane zostało podejście *Code First*, polegające na modelowaniu bazy danych pod postacią klas języka *C#*, a następnie wygenerowaniu gotowej bazy danych przy pomocy *EntityFramework*. By zabezpieczyć dane składowane w bazie danych przed usunięciem ich w wyniku zmiany modelu w kodzie projektu, użyty został mechanizm migracji Schemat bazy danych przedstawiony został na Rysunku 3.3.



Rys. 3.3: Schemat bazy danych

3.3. Warstwa prezentacji

By aplikacja internetowa była przyjazna i łatwa w użyciu, należy zadbać o przejrzysty, łatwy w obsłudze i estetyczny interfejs. W tym celu wykorzystana została popularna biblioteka stylów CSS *Twitter-Bootstrap*⁶. Dzięki dużej ilości gotowych komponentów, można w łatwy i szybki

⁴MS SQL 2012 - Sekcja 2.4.1

⁵EntityFramework - Sekcja 2.9.1

⁶<http://twitter.github.com/bootstrap/>

sposób projektować wygląd strony internetowej, spełniający oczekiwania współczesnego użytkownika. Twitter-Bootstrap to nie tylko biblioteka stylów CSS, ale również zbiór elementów JavaScript takich jak okna modalne czy zakładki.

W celu poprawienia funkcjonalności aplikacji i interakcji z użytkownikiem wykorzystane zostały dodatkowe moduły takie jak :

- jQuery Data Table ⁷
- pNotify ⁸
- jQuery DatePicker ⁹
- jQuery DateTimePicker ¹⁰
- FullCalendar ¹¹
- Google Maps JavaScript API v3 ¹²

3.4. Funkcjonalności

3.4.1. Treningi

Moduł do obsługi treningów jest najważniejszym elementem projektu. Pozwala on na śledzenie dodawanie i archiwizowanie danych dotyczących. Zapisane w systemie treningi wyświetlane są na kalendarzu (Rysunek 3.4), przez co można w uporządkowany sposób zarządzać treningami, planować następne sesje, archiwizować dane i wyszukiwać wcześniejsze rekordy. Po kliknięciu na wybrany przez nas trening, wyświetlone zostaje modalne okno zawierające wszystkie informacje dotyczące aktywności : typ, data początku i końca, czas, dystans i jeżeli w bazie danych są przechowane współrzędne GPS, to również mapa z zaznaczoną trasą (Rysunek 3.5).

Dodawanie treningu może odbywać się na dwa sposoby : poprzez synchronizację z danymi przechowywanymi przez aplikację mobilną lub dodając rekord bezpośrednio poprzez interfejs aplikacji internetowej (Rysunek 3.6).

⁷<http://datatables.net/>

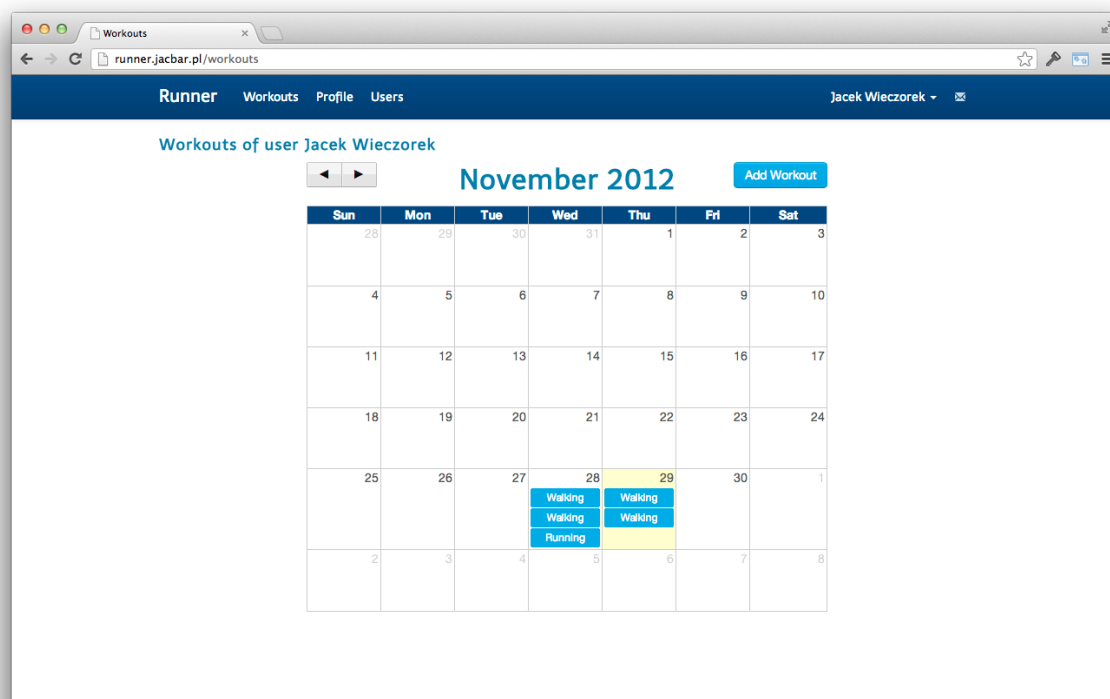
⁸<http://pinesframework.org/pnotify/>

⁹<http://jqueryui.com/>

¹⁰<http://trentrichardson.com/examples/timepicker/>

¹¹<http://arshaw.com/fullcalendar/>

¹²<https://developers.google.com/maps/documentation/javascript/>

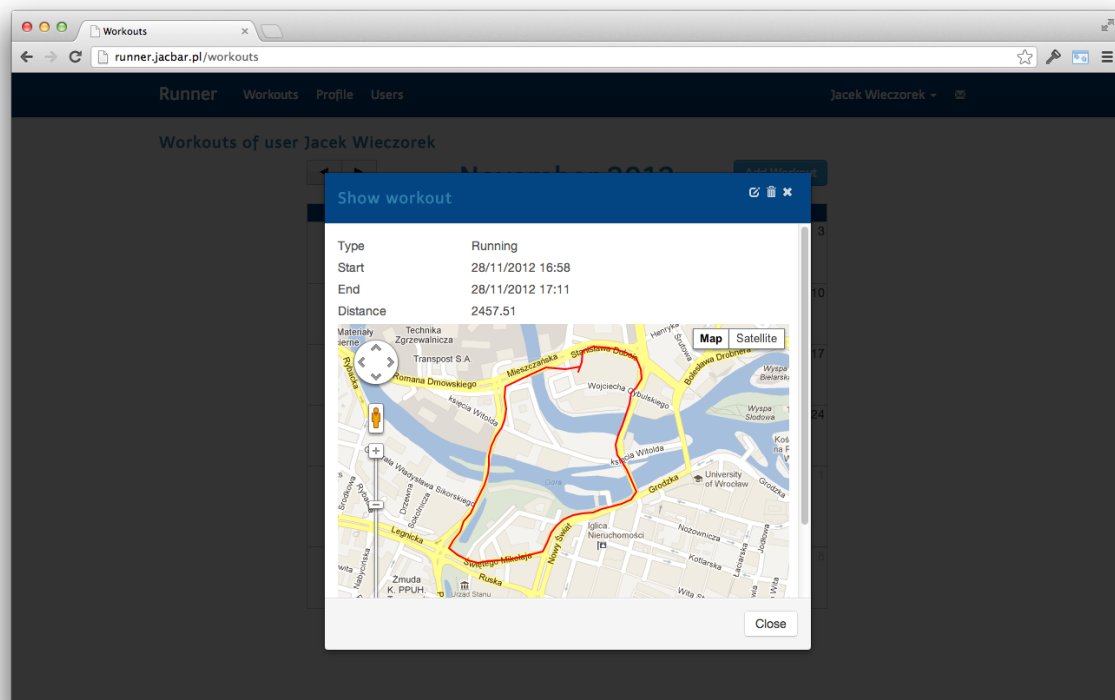


Rys. 3.4: Widok strony agregującej dodane rekordy

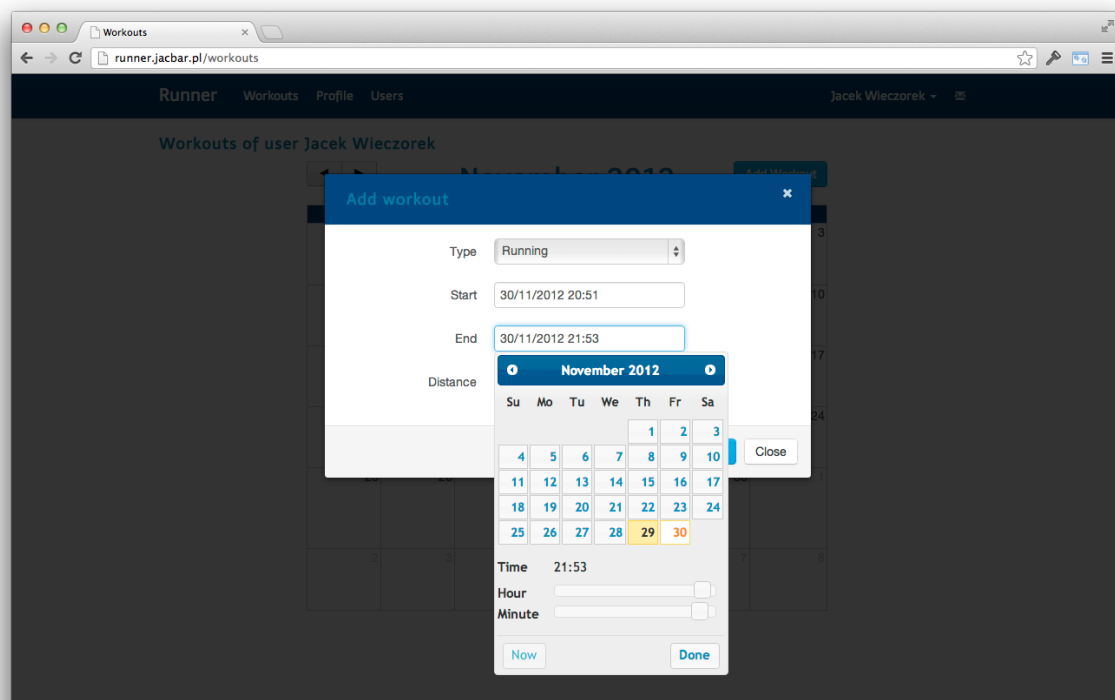
3.5. Funkcje portalu społecznościowego

By zapewnić powodzenie aplikacji w dzisiejszych czasach należy zadbać również o dodatkowe funkcjonalności aplikacji, pozwalające na interakcję z użytkownikami między sobą. Możliwość podążania za użytkownikami, przeglądanie ich aktywności, osiągnięć, możliwość komunikacji poprzez wysyłanie wiadomości sprawia, iż aplikacja staje się małym portalem społecznościowym.

Jednak by zadowolić użytkowników, chcących wykorzystywać serwis tylko i wyłącznie jako internetowy dziennik treningów, zaimplementowane zostały różne poziomy udostępniania treści innym użytkownikom portalu. Podstawowe wiadomości jak imię i nazwisko oraz nazwa użytkownika są widoczne dla wszystkich, jednak resztę informacji w tym adres email można ukryć, wyłączając w widoku edycji profilu flagę "Profil publiczny". Również istnieje możliwość udostępniania swoich treningów innym użytkownikom na trzech poziomach : dostępne dla wszystkich, dostępne dla użytkowników podążających, niewidoczne dla nikogo.



Rys. 3.5: Widok treningu z zaznaczoną trasą



Rys. 3.6: Dodawanie treningu poprzez aplikację internetową

Rozdział 4

Aplikacja mobilna

Aplikacja mobilna jest integralną częścią całego systemu do wspierania treningów areobowych. Jej zadaniem jest pobieranie informacji o przebytej trasie za pomocą odbiornika GPS, obliczanie dystansu i czasu trwania treningu, przetrzymywanie informacji w bazie danych oraz synchronizacja rekordów z aplikacją internetową.

4.1. Architektura system

Aplikacja została napisana w języku Java i działa na mobilnej platformie Android w wersji 4.0.3. Najważniejszą częścią programów napisanych na system Android jest *Aktywność* (ang. *Activity*), charakteryzująca się określonym cyklem życia. Sposób w jaki zarządza się cyklem życia aplikacji, uruchamia odpowiednie zdarzenia w określonych momentach i zachowanie aktywności ma fundamentalny wpływ na działanie całej aplikacji.

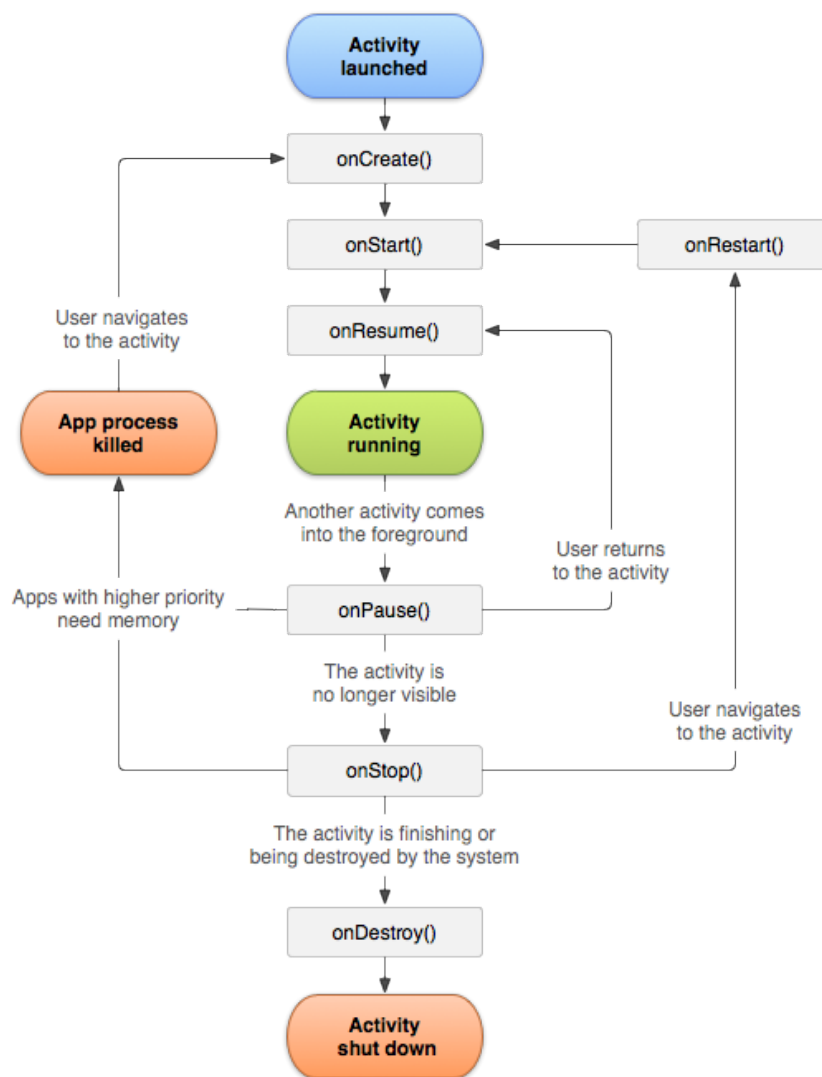
4.1.1. Aktywności

Aktywności wyróżniają się czterema stanami :

- Aktywna (ang. *active*) lub chodząca (ang. *running*) - gdy aktywność znajduje się w warstwie szczytowej aplikacji
- Wstrzymana (ang. *paused*) - gdy aktywność jest widoczna, ale nie znajduje się na pierwszym planie. W tym stanie może zostać zakończona przez system, w przypadku braku pamięci
- Zatrzymana (ang. *stopped*) - gdy aktywność zostanie zasłonięta przez inną aktywność. W tym stanie system przechowuje pełną informację na temat aktywności, lecz nie jest ona widoczna dla użytkownika

- Gdy aplikacja jest w stanie wstrzymania lub zatrzymania, może zostać usunięta z pamięci systemu. W momencie ponownego uruchomienia aktywności, będzie musiała być stworzona od początku.

Pełny cykl życia aktywności został przedstawiony na Rysunku 4.1



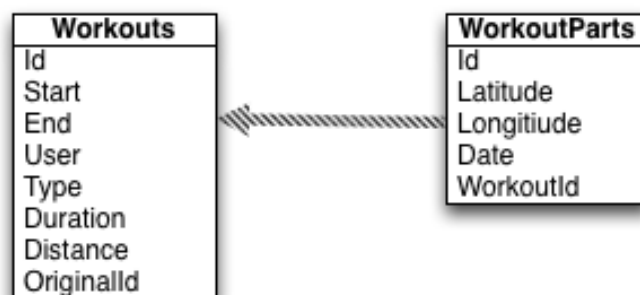
Rys. 4.1: Pełny cykl życia aktywności

4.1.2. Moduł GPS

Obsługa modułu GPS polega na zaimplementowaniu interfejsów odpowiedzialnych za szczytywanie informacji (*LocationListener*) na temat położenia i badanie stanu odbiornika GPS (*Gps-StatusListener*). Oba interfejsy są uruchamiane w zdarzeniu `onCreate()` głównej aktywności.

4.1.3. Baza danych

Informacje na temat treningów przechowywane są w bazie danych SQLite ¹. Model bazy danych (Rysunek 4.2) stanowią dwie tabele : *Workout* i *WorkoutDetails*. Pierwsza z nich służy do przechowywania podstawowych informacji o treningu : początek, koniec, czas trwania, dystans. W drugiej tabeli natomiast przechowywane są współrzędne geograficzne zczytane z GPS.



Rys. 4.2: Schemat bazy danych w aplikacji mobilnej

4.1.4. Autoryzacja

Po wprowadzeniu nazwy użytkownika i hasła w formularzu na aktywności Login, wysłane zostaje zapytanie autoryzacji do REST API. Po pozytywnej weryfikacji danych zwrócona zostaje odpowiedź o statusie HTTP 200 wraz z tokenem, służącym do dalszej autoryzacji aplikacji. Zweryfikowane dane użytkownika (login i hasło) przechowywane są w *SharedPreferences*. Szczegółowy opis autoryzacji znajduje się w sekcji 5.2.1.

4.1.5. Wyświetlanie mapy

W celu wyświetlenia przebytej trasy w aplikacji mobilnej wykorzystane zostało *Google Map Android API*. Pozwala ono na pobranie z serwisu Google mapy o wskazanej pozycji i przybliżeniu, a także na rysowaniu linii pomiędzy punktami na jednej z jej warstw.

Aby wyznaczyć środek wyświetlanego obszaru, trzeba znaleźć cztery wartości : maksymalną i minimalną długość i szerokość. Punkt środka mapy wyznacza się z następującego wzoru :

$$CenterLatitude = \frac{MaxLatitude + MinLatitude}{2} \quad (4.1)$$

¹SQLite - Sekcja 2.4.2

$$CenterLongitude = \frac{MaxLongitude + MinLongitude}{2} \quad (4.2)$$

Następnym etapem jest pobranie z bazy danych współrzędnych zarejestrowanych punktów i połączenie ich za pomocą linii.

Rozdział 5

REST Api

5.1. Architektura

REST, czyli Representational State Transfer jest wzorcem opartym na doświadczeniach z tworzenia protokołu *HTTP 1.0*. W dzisiejszych czasach *REST* stał się dominującym modelem do projektowania usług sieci WEB. Opiera się na czterech głównych metodach znanych z protokołu *HTTP* :

- GET - pobieranie danych
- POST - tworzenie danych
- PUT - modyfikowanie danych
- DELETE - usuwanie danych

Systemy w tej architekturze składają się z przynajmniej dwóch elementów : klienta i serwera. Aplikacje klienckie wysyłają zapytania do serwera, który odpowiada za przetworzenie ich i zwrócenie odpowiedzi. *World Wide Web* jest największym znanym przykładem systemu zgodnego z architekturą *REST*.

RESTowe Web Services, zwane także , są serwisami zaimplementowanymi przy użyciu *HTTP* i głównych założeń *REST*. Standardowe serwisy składają się z :

- bazowego *URI* (Uniform Resource Identifier) identyfikującego serwis np. <http://runner.jacbar.pl/Api.svc>
- Internetowego nośnika danych obsługiwanego przez serwis, najczęściej *XML* lub *JSON*
- Zbioru operacji bazujących na podstawowych metodach protokołu *HTTP*

W projekcie do zaimplementowania *RESTowego API* wykorzystana została popularna technologia wspierana przez Microsoft : *Windows Communication Foundation* ¹. Jako nośnik danych użyty został czytelny dla człowieka format zapisu danych *JSON*. Api zostało stworzone w celu umożliwienia aplikacji mobilnej komunikację z bazą danych, zapisywaniem do niej informacji i autoryzacją użytkowników.

Podobnie jak w przypadku aplikacji internetowej, również w serwisie zastosowany został Wzorzec Repozytorium.

5.2. Komunikacja API <-> Aplikacja mobilna

5.2.1. Autoryzacja

Autoryzacja w aplikacji przebiega w dwóch etapach : zalogowanie się i autoryzacja rządów z wykorzystaniem tokenu.

Proces logowania

W celu poprawnej identyfikacji użytkownika starającego się uzyskać dostęp do aplikacji mobilnej, wysyłane jest rządanie identyfikacji do API. W tym etapie wykorzystana została podstawowa metoda autoryzacji : *Basic Authentication*. Do wysyłanego requestu wstawiany jest nagłówek *RunnerAuthorization*, którego wartość wyznaczana jest w następujący sposób :

Listing 5.1: Parametr nagłówka rządania autoryzacji

`RunnerAuthorization : Base B64(username:password)`

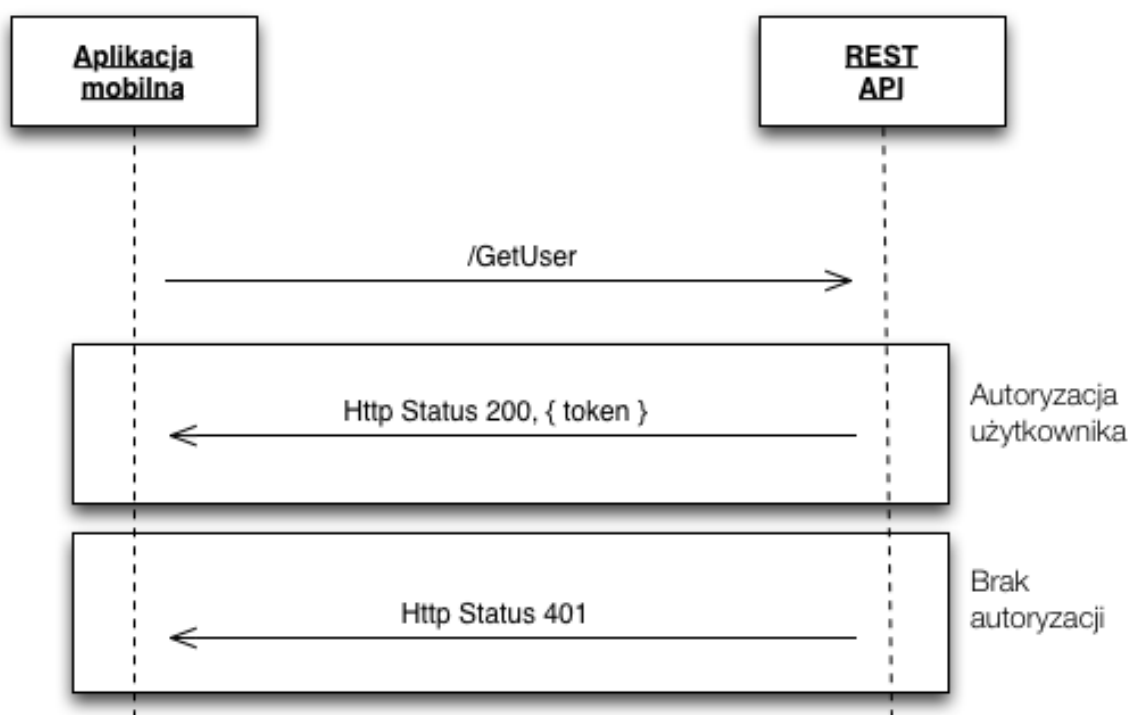
Gdy proces dekodowania danych i autoryzacji użytkownika przebiegnie pomyślnie (Rysunek 5.1), zwracana jest odpowiedź o statusie HTTP 200 zawierająca token, którego okres życia wynosi 30 minut. Od tego czasu aplikacja w celach autoryzacji posługuje się tokenem. Każdy kolejne zautoryzowane rządanie z aplikacji mobilnej do web serwisu ustawia ważność tokenu na 30 minut. W przypadku, gdy okres ten zostanie przekroczony, API zwraca odpowiedź o statusie 401. W tym momencie aplikacja mobilna pobiera zapisane w *SharedPreferences* login i hasło i wysyła podstawowe rządanie autoryzacji. W przypadku braku autoryzacji ze strony serwera, lub braku danych autentykujących w *SharedPreferences*, użytkownik przenoszony jest na aktywność logowania. Szczegółowy opis parametrów rządania autoryzacji przedstawiony został w tabeli 5.1 .

¹ Windows Communication Fundation - Sekcja 2.3

Tab. 5.1: Rządanie autoryzacji

| | |
|-----------------------|--|
| Metoda | GET |
| URI | http://runner.jacbar.pl/Api.svc/GetUser |
| Autoryzacja | Basic Authentication |
| HTTP Status | 200 - ok 401 - brak autoryzacji 400 - nieprawidłowe rządanie |
| Przykładowa odpowiedź | { "username" : "jacek" "token" : "030B4A82-1B7C-11CF-9D53-00AA003C9CB6" } |

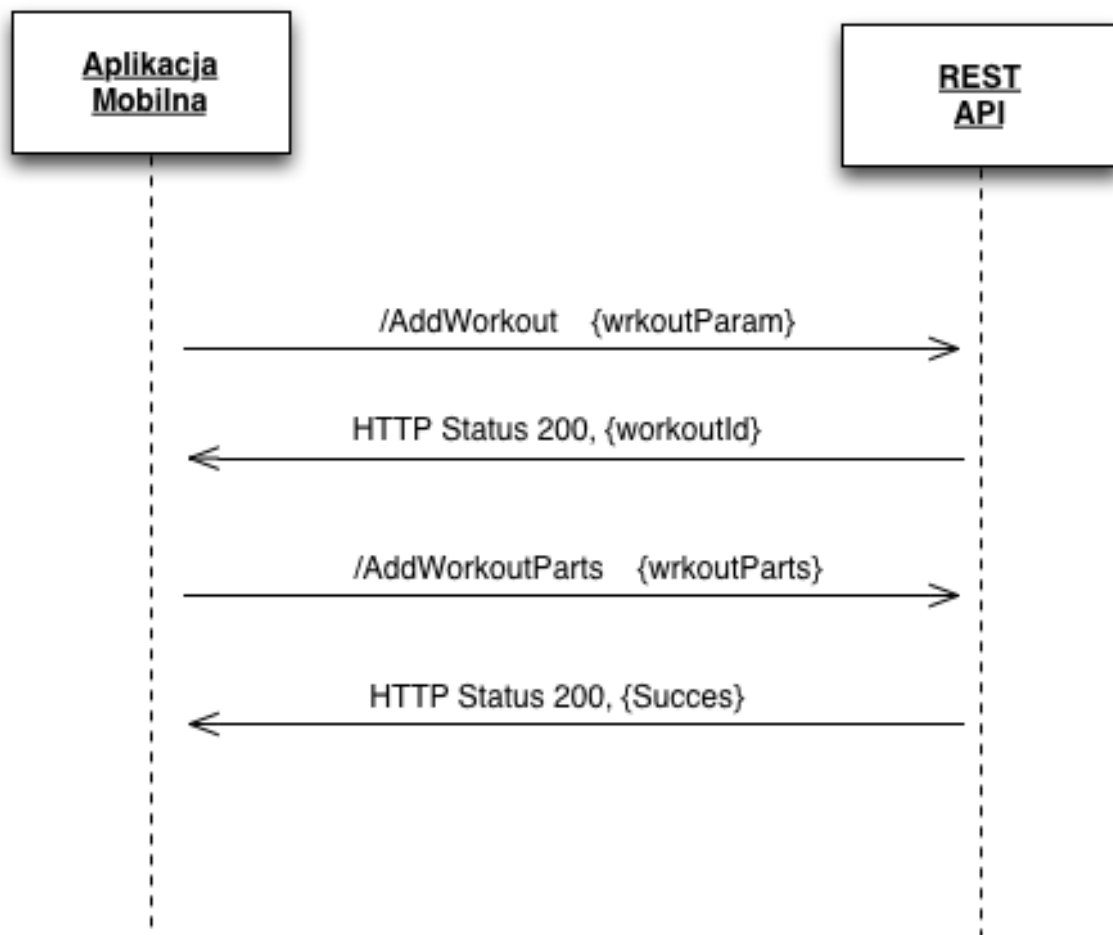
By zapewnić bezpieczeństwo tego rozwiązania, należy zadbać o szyfrowanie połączenia za pomocą standardu *SSL*, np. poprzez wykorzystanie szyfrowanego protokołu *HTTPS*.



Rys. 5.1: Schamt autoryzacji użytkownika

5.2.2. Synchronizacja treningów

W celu umożliwienia użytkownikowi możliwości zarządzania treningami, nagranych za pomocą aplikacji mobilnej, w serwisie internetowym, web serwis posiada metody pozwalające na przesyłanie danych z urządzenia na serwer. Proces synchronizacji polega na wysłaniu dwóch rządań : pierwsze w celu stworzenia nowego treningu w bazie na serwerze i wygenerowaniu jego unikalnego identyfikatora, a następny przesyłający pozycje zczytane z GPS, jeżeli takowe zostały zapisane w pamięci telefonu. Celem rozdzielenia tych dwóch procesów jest zapewnienie możliwości wysyłania pozycji GPS w paczkach. W przyszłości pozwoli to na zmniejszenie ryzyka utraty danych oraz ułatwi proces retransmisji danych, które nie zostały zapisane w bazie danych na serwerze. Szczegółowe parametry dotyczące wysyłanych rządań przedstawione zostały w tabelach 5.2 i 5.3 .



Rys. 5.2: Schamt synchronizacji treningów

Tab. 5.2: Tworzenie treningu na serwerze

| | |
|-----------------------|--|
| Metoda | POST |
| URI | http://runner.jacbar.pl/Api.svc/AddWorkout |
| Autoryzacja | token |
| HTTP Status | 200 - ok 401 - brak autoryzacji 400 - nieprawidłowe zarządzanie |
| Przykładowe dane | { "Distance" : "2000", "Duration": "300", "Start" : "2012-12-03 23:45:00", "End" : "2012-03-12 23:59:00", "Type" : "1" } |
| Przykładowa odpowiedź | { "workoutId" : "5" } |

Tab. 5.3: Rządzanie autoryzacji

| | |
|-----------------------|--|
| Metoda | POST |
| URI | http://runner.jacbar.pl/Api.svc/AddWorkoutParts |
| Autoryzacja | token |
| HTTP Status | 200 - ok 401 - brak autoryzacji 400 - nieprawidłowe zarządzanie |
| Przykładowe dane | { "WorkoutId" : "5", "WorkoutParts" : [{ "Latitude" : "51.09309479832", "Longitude" : "51.09309479832", "Date" : "2012-03-12 23:57:00" }, { "Latitude" : "51.09309479832", "Longitude" : "51.09309479832", "Date" : "2012-03-12 23:57:10" }] } |
| Przykładowa odpowiedź | { "Success" : "true" } |

Rozdział 6

Optymalizacja wydajności aplikacji

W celu poprawienia wydajności aplikacji oraz sprawdzenia zachowania w przypadku obciążenia dużą liczbą jednoczesnych zapytań pobierających rekordy z bazy danych, przeprowadzone zostały testy obciążeniowe aplikacji. Jako środowisko testowe, wykorzystany został program *Gatling Tool* ¹. *Gatling* jest wolnym oprogramowaniem cechującym się :

- Wysoką wydajnością
- Prostotą założeń
- Wsparciem dla protokołu *HTTP*
- Możliwością nagrywania scenariuszy
- Złożoną analizą rezultatów

Gatling jest programem napisanym w języku *Scala* ² i działającym na wirtualnej maszynie *javy*. Dzięki temu, teoretycznie, testy można przeprowadzić na każdym systemie wspierającym technologie *JVM*. Komputer testowy miał następujące parametry :

- Procesor : Intel Pentium i5 - 2,3 GHz
- Pamięć RAM : 8GB DDR3
- System operacyjny : OSX 10.8 Mountain Lion

Aplikacja internetowa została wdrożona na serwer o następujących parametrach :

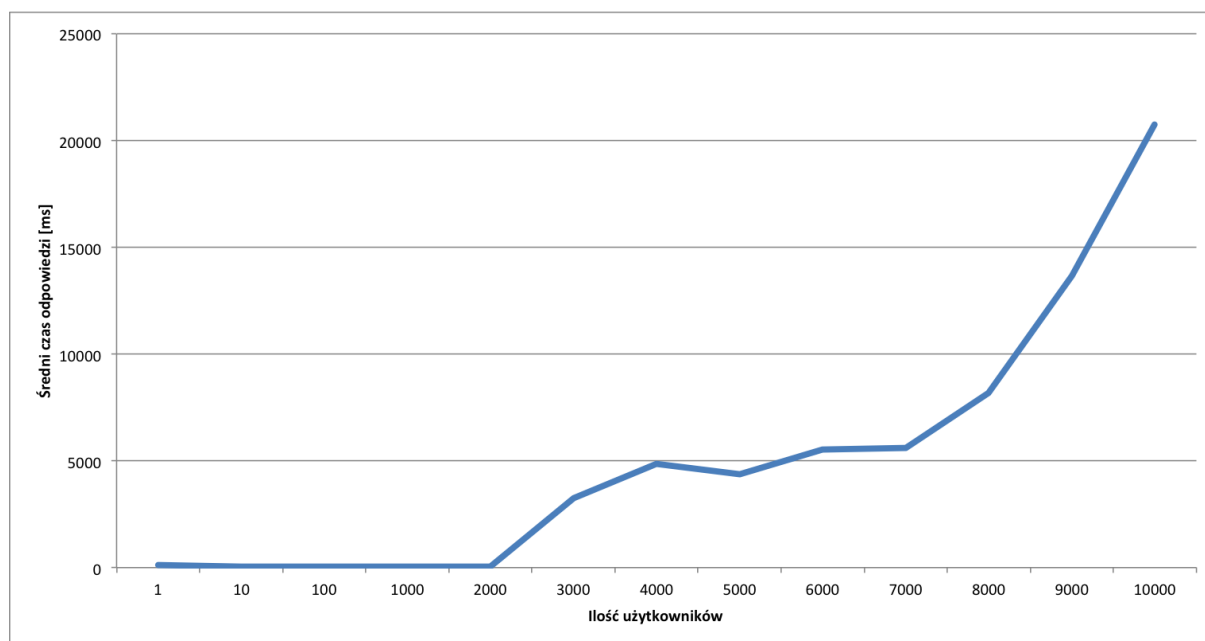
- Procesor : Intel Pentium Dual Core 1,83 GHz
- Pamięć RAM : 3 GB DDR2

¹Gatling Tool - <http://gatling-tool.org/>

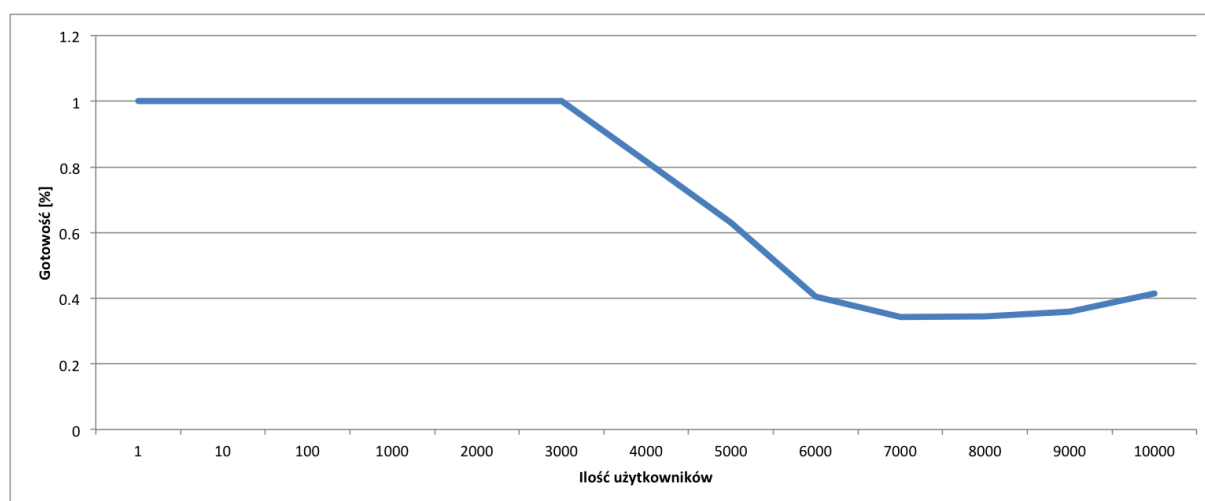
²Scala - <http://scala.org>

- System operacyjny : Windows 7
- Oprogramowanie : IIS 7, Microsoft SQL Server 2012

Scenariusz testów obejmował załadowanie strony głównej aplikacji, a następnie wyświetlenie profilu o id = 1 i id = 2. Testy wykonane zostały dla zmiennej liczby użytkowników od 1 do 10000 (1, 10, 100, 1000, 2000,..., 10000). Wyniki symulacji przedstawione zostały na Rysunkach 6.1 i 6.2

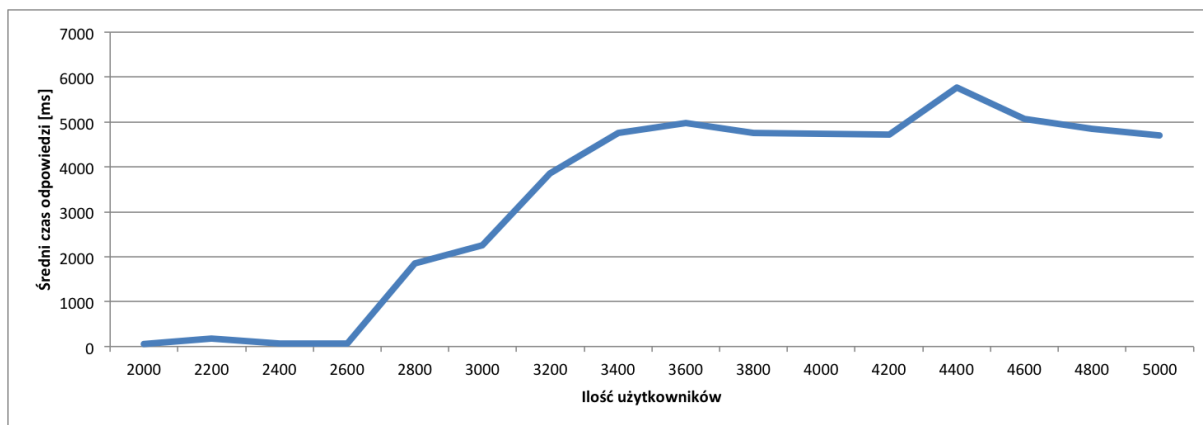


Rys. 6.1: Przebieg średniego czasu odpowiedzi dla całego testu

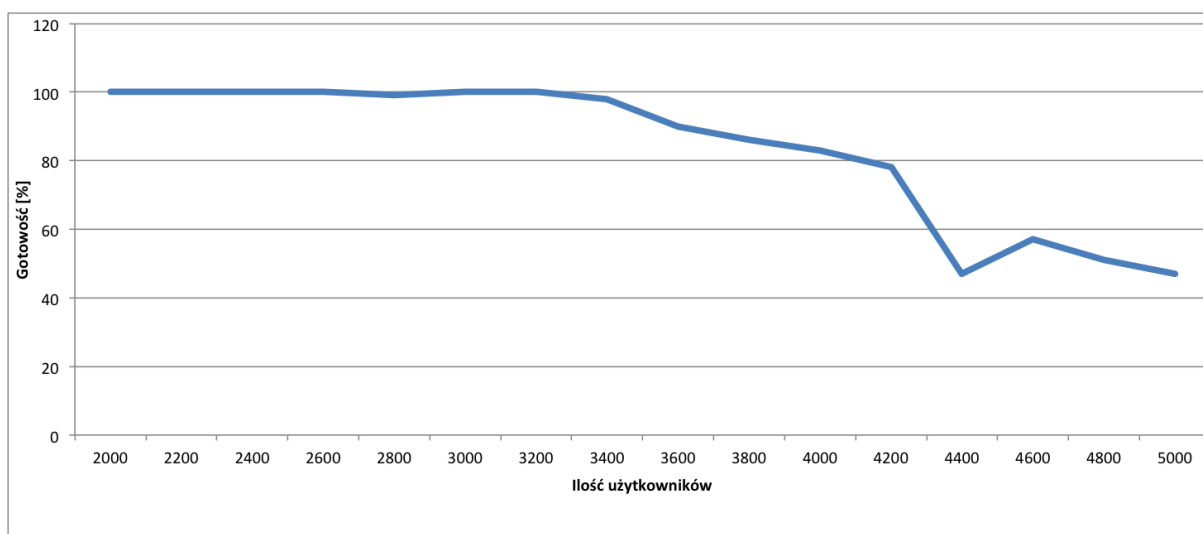


Rys. 6.2: Przebieg gotowości systemu dla całego testu

Z danych odczytanych na wykresach można zauważyć, że istotny z punktu poprawy wydajności systemu jest zakres jednoczesnych użytkowników systemu od 2000 - 5000. Powyżej 7000 użytkowników, komputer testowy nie dawał rady z obsługą przychodzących rządów, powodując błędy programu testowego. Na Rysunkach 6.3 i 6.4 przedstawiono wyniki dokładniejszego próbkowania, wspomnianego zakresu użytkowników.



Rys. 6.3: Przebieg średniego czasu odpowiedzi dla zakresu użytkowników od 2000 do 5000



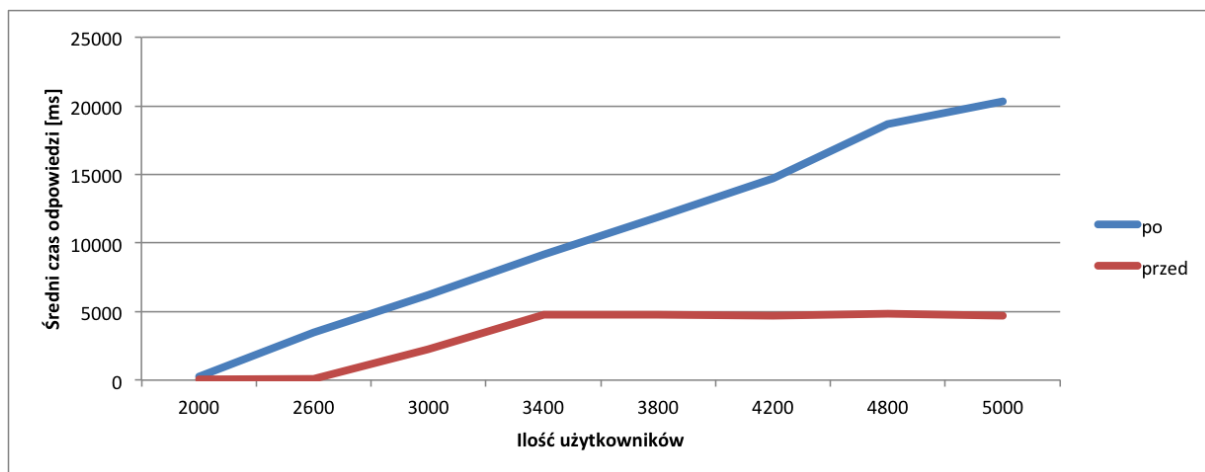
Rys. 6.4: Przebieg gotowości systemu dla zakresu użytkowników od 2000 do 5000

Powyższe testy wykonane zostały na bazie danych, która została zindeksowana przez *EntityFramework*³ przy kreowaniu jej. Poprawa wydajności aplikacji została wykonana poprzez modyfikację ustawień serwera IIS poprzez zwiększenie czasu odpowiedzi na rządania i przetwarzanej ich liczby. W tym celu wykorzystany został program *IIS Tuner*⁴, służący do optymalizacji puli aplikacji. Wyniki symulacji po rekonfiguracji ustawień serwera przedstawione

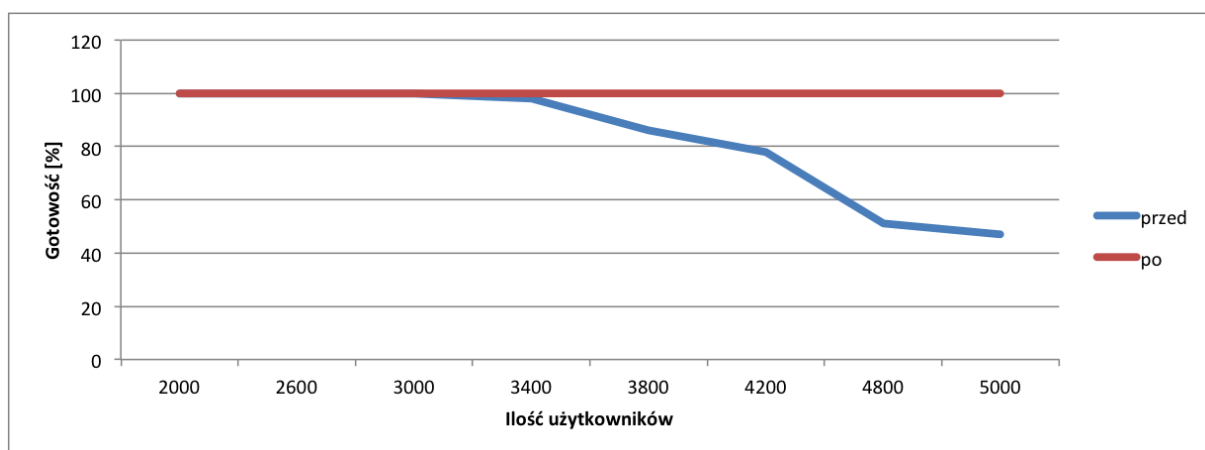
³EntityFramework - 2.9.1

⁴IIS Tuner - <http://iistuner.codeplex.com/>

zostały na Rysunkach 6.5 i 6.6. Średni czas odpowiedzi serwera znacząco wzrósł, ale za to gotowość systemu utrzymywała się cały czas na stu procentowym poziomie.



Rys. 6.5: Przebieg średniego czasu odpowiedzi dla zakresu użytkowników od 2000 do 5000 po rekonfiguracji serwera



Rys. 6.6: Przebieg gotowości systemu dla zakresu użytkowników od 2000 do 5000 po rekonfiguracji serwera

Rozdział 7

Podsumowanie

7.1. Realizacja założeń

Przedstawiony projekt w pełni realizuje założenia przedstawione w Sekcji 1.1. Jest w pełni funkcjonalnym i działającym systemem, pozwalającym na kontrolowanie swoich treningów oraz interakcje z innymi użytkownikami portalu.

7.2. Napotkane problemy

Głównym problemem napotkanym podczas implementacji i testowania systemu była konfiguracja serwera *IIS*, która na domyślnych parametrach nie zezwalała na sposoby autoryzacji zastosowane w projekcie.

7.3. Kierunki rozwoju

By zapewnić sukces marketingowy projektowi, należałoby zaimplementować aplikacje mobilne na inne systemy operacyjne niż tylko *Android*. W dzisiejszych czasach najpopularniejsze, i systemami operacyjnymi są : *iOS*, *Android*, *BlackBerry*, w ostatnich czasach również *Windows 7.5* i *8*. Nie można również zapomnieć o użytkownikach posiadających starsze telefony działające na systemie *Symbian OS*.

W celu zapewnienia bezpieczeństwa przesyłanych danych pomiędzy aplikacją mobilną, a *REST API*, wykupiony powinien zostać certyfikat *SSL*, pozwalający na szyfrowanie przesyłanych danych.

Ważnym elementem jest również niezawodność działania aplikacji internetowej. By zapewnić skalowalność serwera i łatwą konfigurowalność parametrów instancji na jakich działa system, wdrożony powinien zostać na platformę Windows Azure, doczego został dostosowany.