



دانشکده فنی و مهندسی

گروه مهندسی کامپیوتر و فناوری اطلاعات

کارشناسی ارشد مهندسی کامپیوتر نرم افزار

گزارش سمینار

طراحی نرم افزار خدمات دانشجویی

نگارش:

محمد امانعلیخانی

استاد راهنما:

دکتر سید علی رضوی ابراهیمی

خردادماه ۱۴۰۰

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

چکیده

سیستم‌های کامپیوتری در مدت زمانی که وارد جامعه ما شده‌اند جای خود را در میان افراد جامعه باز کرده‌اند. همچنین جامعه نیز نیاز به این سیستم‌ها را احساس کرده است تا بتواند با این سیستم‌ها کارها را سریع‌تر انجام دهد. سیستم‌های کامپیوتری نیز نرم‌افزارهای پیشرفته‌تری را طلب می‌کنند، از این رو بر ماست که با ساخت نرم‌افزارهای لازم این نیازها را برطرف کنیم. سیستم خدمات دانشجویی نیز می‌تواند یکی از این نرم‌افزارها باشد تا بتواند قسمتی از این نیازها را برطرف کند. از طرفی برای تولید این نرم‌افزارها نیاز به دانستن زبان برنامه نویسی می‌باشد که زبان NodeJS نیز یکی از این زبان‌ها می‌باشد که با فرا گرفتن مهارت‌های لازم در این زبان می‌توان به سادگی نرم‌افزارهای مورد نیاز را تولید کرد. سیستم خدمات دانشجویی برای تعریف پروژه (کارفرما) و انجام پروژه (فریلنسر) می‌باشد که دارای امکاناتی از قبیل درج پروژه، پذیرش دانشجویان، جستجو در میان دانشجویان و جستجو در میان پروژه‌ها و ویرایش کردن و تصحیح اطلاعات و ... می‌باشد. در گذشته برای کسب درآمد نیاز به کار در بیرون از منزل مرسوم بوده و اشتغال در منزل تعریف به خصوصی نداشت. اما اخیراً در چند سال گذشته با افزایش چشمگیر فضای اینترنت و در طبع آن کسب و کارهای اینترنتی، مشاغل خانوادگی از جمله فریلنسینگ مطرح شد. شغل‌های فریلنسری نیاز به معرفی حضوری ندارند و کسانی که مهارت کافی را در زمینه فعالیت خود داشته باشند بدون شک خواهند توانست در این زمینه موفق شوند و درآمد خوبی را کسب کنند.

کلمات کلیدی: فریلنسر، کارفرما، سایت خدماتی، مشتری، آزادکار، پروژه محور

فهرست مطالب

فصل ۱: مقدمه

۲	مقدمه	۲
۲	تعریف و بیان کار	۱.۱
۳	سابقه و ضرورت	۲.۱
۴	هدف‌ها	۳.۱
۴	کاربردها	۴.۱
۵	روش کار	۵.۱
۵	مراحل کار	۶.۱
۵	ساختار گزارش	۷.۱

فصل ۲: مفاهیم و دانش فنی

۷	مقدمه	۷
۷	BackEnd	۱.۲
۷	JavaScript	۱.۱.۲
۹	NodeJS	۲.۱.۲
۱۱	NoSQL	۳.۱.۲
۱۲	MongoDB	۴.۱.۲
۱۴	FrontEnd	۲.۲
۱۴	Html	۱.۲.۲
۱۶	CSS	۲.۲.۲
۱۷	Scss	۳.۲.۲
۱۷	Figma	۴.۲.۲
۱۸	الگوی معماری MVC	۳.۲
۱۸	MVC چیست ؟	۱.۳.۲
۱۹	تاریخچه MVC	۲.۳.۲
۱۹	ویژگی های MVC	۳.۳.۲
۱۹	اجزای MVC	۴.۳.۲
۲۰	مزایای MVC	۵.۳.۲
۲۱	معایب MVC	۶.۳.۲

فصل ۳: تجزیه و تحلیل نرم افزار

۲۴	مقدمه
۲۴	ثبت نام ۱.۳
۲۸	ورود ۲.۳
۳۱	لیست پروژه ها ۳.۳
۳۴	لیست فریلنسر ها ۴.۳
۳۶	داشبورد کاربر ۵.۳
۳۸	داشبورد کارفرما ۶.۳
۳۹	ایجاد پروژه ۱.۶.۳
۴۲	ویرایش پروژه ۲.۶.۳
۴۵	حذف پروژه ۳.۶.۳
۴۹	پرداخت هزینه پروژه ۴.۶.۳
۵۲	واگذاری پروژه ۵.۶.۳
۵۵	داشبورد فریلنسر ۷.۳
۵۵	ایجاد رزومه ۱.۷.۳
۵۸	ویرایش رزومه ۲.۷.۳
۶۱	حذف رزومه ۳.۷.۳
۶۴	درخواست پروژه ۴.۷.۳
۶۷	دریافت هزینه پروژه ۵.۷.۳
۷۰	داشبورد مدیریت ۸.۳
۷۰	مدیریت مالی ۱.۸.۳
۷۱	مدیریت اختلافات ۲.۸.۳
۷۱	مدیریت کاربران ۳.۸.۳

فصل ۴: طراحی و پیاده سازی نرم افزار

۷۳	مقدمه
۷۴	پوشه تنظیمات (config) ۱.۴
۷۴	پوشه کنترل (controllers) ۲.۴
۷۵	فایل middleware ۱.۲.۴
۷۶	فایل auth ۲.۲.۴
۸۰	فایل employer ۳.۲.۴
۸۵	فایل freelanser ۴.۲.۴
۸۹	پوشه مدل (models) ۳.۴
۸۹	فایل user ۱.۳.۴
۸۹	فایل employer ۲.۳.۴
۹۰	فایل freelanser ۳.۳.۴
۹۰	فایل admin ۴.۳.۴

۹۰	فایل chat	۵.۳.۴
۹۰	فایل config	۶.۳.۴
۹۰	فایل project	۷.۳.۴
۹۰	فایل todo	۸.۳.۴
۹۰	پوشه مسیر (routes)	۴.۴
۹۱	فایل index	۱.۴.۴
۹۱	فایل home	۲.۴.۴
۹۱	فایل auth	۳.۴.۴
۹۱	فایل dashboard	۴.۴.۴
۹۱	فایل employer	۵.۴.۴
۹۱	فایل freelanser	۶.۴.۴
۹۲	پوشه نما (views)	۵.۴
۹۲	پوشه عمومی (public)	۶.۴
۹۳	فایل اصلی/اجرا (app.js)	۷.۴
۹۳	پوشه (husky)	۸.۴
۹۳	پوشه (vscode)	۹.۴
۹۳	پوشه مستندات (docs)	۱۰.۴
۹۴	پوشه گیت‌هاب (github)	۱۱.۴
۹۴	فایل Environment (.env)	۱۲.۴
۹۵	فایل تاریخچه تغییرات (CHANGELOG)	۱۳.۴
۹۵	فایل Travis CI (.travis)	۱۴.۴
۹۵	فایل Editor Config (.editorconfig)	۱۵.۴
۹۵	فایل ESLint (.eslintrc)	۱۶.۴
۹۶	فایل Prettier (.prettierrc)	۱۷.۴
۹۶	فایل webpack (webpack.js)	۱۸.۴
۹۶	فایل gulp (gulpfile.js)	۱۹.۴

فصل ۵: جمع‌بندی و پیشنهادات

۹۸	مقدمه
----	-------

واژه‌نامه

۱۰۰	فارسی به انگلیسی
۱۰۲	انگلیسی به فارسی

فهرست تصاویر

۲۴	دیاگرام UC ساختار کلی	۱.۳
۲۶	دیاگرام فعالیت ثبت نام	۲.۳
۲۶	دیاگرام حالت ماشین ثبت نام	۳.۳
۲۷	دیاگرام توالی ثبت نام	۴.۳
۲۷	دیاگرام همکار ثبت نام	۵.۳
۲۹	دیاگرام فعالیت ورود	۶.۳
۳۰	دیاگرام حالت ماشین ورود	۷.۳
۳۰	دیاگرام توالی ورود	۸.۳
۳۱	دیاگرام همکار ورود	۹.۳
۳۲	دیاگرام فعالیت لیست پروژه‌ها	۱۰.۳
۳۲	دیاگرام حالت ماشین پروژه‌ها	۱۱.۳
۳۳	دیاگرام توالی پروژه‌ها	۱۲.۳
۳۳	دیاگرام همکار پروژه‌ها	۱۳.۳
۳۴	دیاگرام فعالیت فریلنسرها	۱۴.۳
۳۵	دیاگرام حالت ماشین فریلنسرها	۱۵.۳
۳۵	دیاگرام توالی فریلنسرها	۱۶.۳
۳۶	دیاگرام همکار فریلنسرها	۱۷.۳
۳۶	دیاگرام UC داشبورد کاربر	۱۸.۳
۳۷	دیاگرام فعالیت داشبورد کاربر	۱۹.۳
۳۷	دیاگرام حالت ماشین داشبورد کاربر	۲۰.۳
۳۸	دیاگرام توالی داشبورد کاربر	۲۱.۳
۳۸	دیاگرام همکار داشبورد کاربر	۲۲.۳
۳۹	دیاگرام UC داشبورد کارفرما	۲۳.۳
۴۱	دیاگرام فعالیت ایجاد پروژه	۲۴.۳
۴۱	دیاگرام حالت ماشین ایجاد پروژه	۲۵.۳
۴۲	دیاگرام توالی ایجاد پروژه	۲۶.۳
۴۲	دیاگرام همکار ایجاد پروژه	۲۷.۳
۴۴	دیاگرام فعالیت ویرایش پروژه	۲۸.۳

۲۹.۳	دیاگرام حالت ماشین ویرایش پروژه	۴۴
۳۰.۳	دیاگرام توالی ویرایش پروژه	۴۵
۳۱.۳	دیاگرام همکار ویرایش پروژه	۴۵
۳۲.۳	دیاگرام فعالیت حذف پروژه	۴۷
۳۳.۳	دیاگرام حالت ماشین حذف پروژه	۴۷
۳۴.۳	دیاگرام توالی حذف پروژه	۴۸
۳۵.۳	دیاگرام همکار حذف پروژه	۴۸
۳۶.۳	دیاگرام فعالیت پرداخت هزینه	۵۰
۳۷.۳	دیاگرام حالت ماشین پرداخت هزینه	۵۱
۳۸.۳	دیاگرام توالی پرداخت هزینه	۵۱
۳۹.۳	دیاگرام همکار پرداخت هزینه	۵۲
۴۰.۳	دیاگرام فعالیت واگذاری پروژه	۵۳
۴۱.۳	دیاگرام حالت ماشین واگذاری پروژه	۵۳
۴۲.۳	دیاگرام توالی واگذاری پروژه	۵۴
۴۳.۳	دیاگرام همکار واگذاری پروژه	۵۴
۴۴.۳	دیاگرام UC داشبورد فریلنسر	۵۵
۴۵.۳	دیاگرام فعالیت ایجاد رزومه	۵۷
۴۶.۳	دیاگرام حالت ماشین ایجاد رزومه	۵۷
۴۷.۳	دیاگرام توالی ایجاد رزومه	۵۸
۴۸.۳	دیاگرام همکار ایجاد رزومه	۵۸
۴۹.۳	دیاگرام فعالیت ویرایش رزومه	۶۰
۵۰.۳	دیاگرام حالت ماشین ویرایش رزومه	۶۰
۵۱.۳	دیاگرام توالی ویرایش رزومه	۶۱
۵۲.۳	دیاگرام همکار ویرایش رزومه	۶۱
۵۳.۳	دیاگرام فعالیت حذف رزومه	۶۲
۵۴.۳	دیاگرام حالت ماشین حذف رزومه	۶۳
۵۵.۳	دیاگرام توالی حذف رزومه	۶۳
۵۶.۳	دیاگرام همکار حذف رزومه	۶۴
۵۷.۳	دیاگرام فعالیت درخواست پروژه	۶۵
۵۸.۳	دیاگرام حالت ماشین درخواست پروژه	۶۵
۵۹.۳	دیاگرام توالی درخواست پروژه	۶۶
۶۰.۳	دیاگرام همکار درخواست پروژه	۶۶
۶۱.۳	دیاگرام فعالیت دریافت وجه	۶۸
۶۲.۳	دیاگرام حالت ماشین دریافت وجه	۶۸
۶۳.۳	دیاگرام توالی دریافت وجه	۶۹
۶۴.۳	دیاگرام همکار دریافت وجه	۶۹

۷۰ دیاگرام UC داشبورد مدیریت	۶۵.۳
۷۳ ساختار کلی	۱.۴
۷۴ ساختار پوشه تنظیمات	۲.۴
۷۴ ساختار پوشه کنترل	۳.۴
۸۹ ساختار پوشه مدل	۴.۴
۹۰ ساختار پوشه مسیر	۵.۴
۹۲ ساختار پوشه نما	۶.۴
۹۳ ساختار پوشه عمومی	۷.۴
۹۴ ساختار پوشه مستندات	۸.۴
۹۴ ساختار قرارگیری گیت هاب	۹.۴

فهرست علائم اختصاری

BSON	Binary JSON
CD	Continuous Delivery / Continuous Deployment تحویل مداوم / استقرار مداوم
CI	Continuous Integration یکپارچه‌سازی مداوم / ادغام مداوم
CONFIG	Configuration تنظیمات
CSS	Cascading Style Sheets
DOCS	Documents مستندات
ENV	Environment Variables متغیرهای محیطی
GUI	Graphical User Interface رابط کاربری گرافیکی
HTML	HyperText Markup Language زبان نشانه‌گذاری ابرمتن
IDE	Integrated Development Environment محیط توسعه یکپارچه
JS	JavaScript جاوا اسکریپت
JSON	JavaScript Object Notation
JSX	JavaScript XML
MVC	Model View Controller مدل نما کنترل
MVP	Minimum Viable Product حداقل محصول قابل اجرا
NoSQL	Not Only SQL
NPM	Node Package Manager مدیریت بسته node
RTA	Real-Time Application اپلیکیشن بی‌درنگ
Sass	Syntactically Awesome Style Sheets
SEO	Search Engine Optimization بهینه‌سازی موتورهای جست‌وجو
SoC	Clean Separation of Concerns تفکیک دغدغه‌ها
SPA	Single-Page Application اپلیکیشن تک‌صفحه‌ای
SQL	Structured Query Language زبان پرس‌وجو ساختار یافته
TDD	Test Driven Development توسعه آزمون‌محور
XML	Extensible Markup Language زبان نشانه‌گذاری توسعه‌پذیر

فصل ۱

مقدمه

مقدمه

امروزه با پیشرفت تکنولوژی و افزایش ضریب استفاده از اینترنت، شکل و مفهوم کار دستخوش تغییرات زیادی شده است. این تغییرات فرصت‌های فراوانی را در اختیار کارآفرینان، متخصصین و افراد علاقه‌مند به تکنولوژی‌های جدید می‌گذارد. فریلنسینگ یا دورکاری، شیوه‌ای از کار است که در آن متخصصین، بدون نیاز به حضور دائمی در دفتر کار یا تعهد بلندمدت به یک شرکت، به‌صورت پروژه‌ای، خدمات حرفه‌ای خود را به کسب‌وکارها ارائه می‌دهند. همگام شدن با تغییرات و شیوه‌های جدید، رمز موفقیت هر فرد یا سازمان موفق است. به‌منظور تسهیل ارائه خدمات و افزایش رقابت‌پذیری و همچنین فراهم آوردن فرصت کاری برابر برای متخصصین، اقدام به طراحی پلتفرم برون‌سپاری پروژه‌های کوچک و بزرگ نموده است. متخصصین فریلنسر یا دورکار، با مهارت‌هایی مانند برنامه‌نویسی، طراحی سایت، طراحی گرافیک و دیزاین، تولید محتوا، ترجمه، سئو و سایر مهارت‌ها قادرند بدون محدودیت‌های معمول مکانی یا زمانی، با ارائه خدمات خود به صورت آنلاین و اینترنتی کسب درآمد نمایند. همچنین از اهداف ما فراهم آوردن امکان کسب درآمد از طریق دورکاری برای معلولین و افراد کم‌توان بوده است. کارآفرینان و صاحبان کسب‌وکار با امکان دسترسی به بانک اطلاعاتی بزرگی از متخصصین از تمامی نقاط می‌توانند خدمات حرفه‌ای موردنیاز خود را باکیفیت بهتر و قیمت مناسب‌تری تحویل بگیرند و بهره‌وری و رقابت‌پذیری خود را افزایش دهند. این خدمات می‌تواند شامل طراحی وب‌سایت، برنامه‌نویسی، ساخت اپلیکیشن موبایل، طراحی لوگو و کاتالوگ، تهیه محتوای نوشتاری و تصویری، ساخت تیزر تبلیغاتی، تایپ، ترجمه متون و سایر خدمات حرفه‌ای باشد. هدف اصلی فراهم آوردن امکان دسترسی به بازار کار و اشتغال برای متخصصین در گوشه و کنار کشور حتی در شهرها و روستاهای کوچک و دورافتاده است. ما معتقدیم مهارت و دانش در همه‌جا وجود دارد و برابر بودن فرصت‌های کاری برای افراد باعث رونق و شکوفایی بیشتر اقتصادی می‌شود. معتقدیم فعالیت ما ضمن کمک به افزایش اشتغال‌زایی و ایجاد فرصت‌های کاری برابر، بستری تعاملی و دسترسی سریع و حرفه‌ای برای کسب‌وکارها، صاحبان ایده و کارآفرینان برای رفع نیازهای حرفه‌ای و ارتقا کسب‌وکار ایجاد می‌کند.

۱.۱ تعریف و بیان کار

به‌عنوان یک سایت فریلنسینگ امکان کسب درآمد از طریق دورکاری رو برای فریلنسرها فراهم کرده. همچنین برون‌سپاری پروژه‌های طراحی وب و برنامه‌نویسی، تولید محتوا، طراحی گرافیک، تایپ، ترجمه و بسیاری مهارت‌های دیگر هم از این طریق امکان‌پذیر است.

در این پروژه موارد زیر از دانشجو درخواست می‌شد:

۱. سیستم توانایی تعریف و پرداخت هزینه انجام پروژه را دارا باشد.

۲. این سیستم دارای انواع گزارش‌گیری از فریلنسرها و کارفرماها باشد.

۳. سیستم توانایی تعامل کارفرما و فریلنسر را دارا باشد.

۲.۱ سابقه و ضرورت

سابقه فریلنسری به جک نیلز^۱ برمی‌گردد. برای اولین بار ایده ارتباط از راه دور را مطرح کرد. در آن روزها یعنی دهه ۱۹۷۰ میلادی مشکل حمل‌ونقل در شهرها وجود داشت و کاملاً آزاردهنده بود که افراد ساکن مناطق دور برای کارهای روزمره خود به شهرهای اصلی سفر کنند. حتی دولت نگران این موضوع بود و به دنبال راه‌حلی برای آن. همیشه گفته می‌شود که نیاز مادر اختراع است. با اختراع تلفن توسط گراهام بل در سال ۱۸۷۶ میلادی تمام دنیا شگفت‌زده شد. در دهه ۱۹۷۰ میلادی تلفن برای کار در دفاتر ایالات‌متحده آمریکا مورد استفاده قرار گرفت و این همان چیزی بود که جک نیلز آن را مورد هدف قرارداد و به این فکر افتاد که از تلفن برای حل مشکل استفاده کند و در نهایت مفهوم کار در منزل با تلفن را معرفی کرد. آن زمان اینترنت هنوز دنیا را شگفت‌زده نکرده بود و بسیاری از این ایده کار کردن دلگیر شدند. نگرانی‌های زیادی در مورد کار در منزل وجود داشت و باید ثابت می‌شد که این نوع کار کردن مؤثر است. بنابراین او در آزمایشگاه دانشگاه کالیفرنیا شروع به انجام آزمایشاتی کرد و توانست نتایج خوبی را کسب کند. این‌گونه بود که وی توانست کمک‌های مالی خود را از موسسه ملی علوم دریافت کند و حتی دولت هم از این ایده حمایت کرد، چون که تنها راه‌حل برای حل مشکل حمل‌ونقل بود و می‌توانست مصرف سوخت را کاهش دهد و میزان افزایش آلودگی در آمریکا را کاهش دهد. فرانک اسچیف^۲ یکی دیگر از افرادی بود که از کار در خانه حمایت کرد. وی عمدتاً نگران افزایش مصرف بنزین و سایر سوخت‌ها بود. او به پیشنهادات جک نیلز کمک کرد و به عنوان رئیس کمیته توسعه اقتصادی از ایده کار از راه دور دفاع کرد. او در مقاله‌ای با عنوان “کار در خانه می‌تواند بنزین را نجات دهد” به توصیف زیبایی‌های مزایای کار از راه دور پرداخت. وی بیشتر این کار را با نام “محل کار انعطاف پذیر” مطرح می‌کرد. حتی در آن روزها وی توانست مفهوم استفاده از اینترنت را به صورت بسیار تحریک آمیزی مطرح کند. در نتیجه این مقاله در ایالات متحده محبوبیت زیادی به دست آورد و ایده فریلنسری موجب شد که همه به بررسی مزایا و معایب فریلنسری بپردازند. گیل گردون^۳ نام دیگری است که در اینجا باید به آن اشاره کنیم، وی کمک زیادی به انتشار ارتباط از راه دور کرد و در کنار جک نیلز دیدگاه‌های علمی در مورد مزایای دورکاری یا فریلنسری مطرح کرد. با گذشت زمان استفاده از اینترنت روز به روز بیشتر رواج یافت. در اواخر قرن بیست و بیست و یکم افراد فریلنسر برای انجام کاری خاص با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند و وقتی که کار انجام می‌گرفت اتصالات منحل می‌شد و بدین ترتیب آنها دوباره آزاد می‌شدند. از آنجا که این افراد از طریق اینترنت به یکدیگر وصل می‌شدند اصلاح جدید e-lancers متولد شد. در سال‌های اولیه قرن ۲۱ میلادی، کل حوزه اینترنتی با سرعت غیر قابل‌تصور رونق پیدا کرد و اکنون تقریباً همه به اینترنت دسترسی دارند. اولین بار در سال ۱۹۹۹ میلادی و امروز در حدود بیش از ۱۰۰۰ پرتابل فریلنسری در اینترنت تاسیس شده است. با افزایش تعداد چنین سایت‌ها و شرکت‌هایی رقابت در بازار به صورت تصاعدی در حال افزایش است و این برای مشتری و فریلنسر یک مزیت محسوب می‌شود. فریلنسرهای می‌توانند از این فرصت استفاده کنند تا بازارهایی که دارای درآمد خوبی هستند را پیدا کنند و مشتریان هم می‌توانند به دنبال پلت فرم‌هایی باشند که کمترین هزینه را برای آنها دارند. مشتری‌ها به طور کلی به فریلنسرهای با تجربه اعتماد دارند و ممکن است پروژه‌های مختلف خود را به آنها بسپارند. بنابراین بسیار مهم است که در زمینه‌های خاص تخصص کافی را بدست آورید. بعضی از مشتریان حاضرند برای یک کار با کیفیت بالا هزینه‌های خوبی پرداخت کنند. بنابراین برای اینکه این اتفاق بیافتد، برخورد خوب یکی از موضوعات ضروری است که باید در نظر داشته باشید. یکی دیگر از عواملی که می‌تواند تا حد زیادی روی درآمد یک فریلنسر تاثیر بگذارد زمینه‌ای است که وی برای کار انتخاب می‌کند. برای مثال یک برنامه نویس نرم افزار درآمد بسیار بیشتری نسبت به یک محتوا نویس کسب می‌کند. دلیل این امر هم این است که تعداد محتوانویسان بسیار زیاد است و تعداد برنامه نویسان نرم افزاری کم.

¹ Jack Nilles

² Frank Schiff

³ Gil Gordon

عرضه کمتر باعث افزایش تقاضا و در نتیجه افزایش قیمت ها می شود. امیدواریم این تاریخچه فریلنسری مختصر نظر شما را به خود جلب کرده باشد.

- سایت های فریلنسری به کارفرمایان این امکان را می دهند که از میان هزاران فرد متخصص در یک حوزه خاص بتوانند پروژه خود را با قیمتی مشخص به فرد مورد نظر تحویل دهند
- کارفرما نیاز ندارد تا برای انجام یک یا چند پروژه، کارمند استخدام کند و می تواند با برونسپاری پروژه، کار را به فریلنسرها بسپارد
- به دلیل محیط رقابتی ای که در سایت های فریلنسری وجود دارد، کارفرمایان می توانند با قیمتی مناسب تر پروژه های خود را تحویل دهند. (البته در صورت کاهش بیش از حد قیمت افراد مجرب به انجام پروژه شما ترغیب نخواهند شد)
- کارفرمایان می توانند از میان فریلنسرها، کارمندان مناسبی را انتخاب کنند و آنها را از مزایای آن شغل مطلع کنند.

۳.۱ هدفها

به راحتی بتوان برای پروژه های خود، نیروی متخصص پیدا کرد. پلتفرم فریلنسینگ و دورکاری اینترنتی، جهت استخدام فریلنسرها حرفه ای در ایران است. از جمله پروژه هایی که می توانید آنها را برون سپاری کنید و یا انجام دهید، می توان به: برنامه نویسی، ساخت اپلیکیشن و نرم افزار، طراحی سایت، تولید محتوای سایت و شبکه های اجتماعی، تایپ و ترجمه، عکاسی، طراحی (لوگو، بتر، پوستر، چهره و...)، نگارش مقاله و پروپوزال، بازاریابی، دیجیتال مارکتینگ، سئو^۱، ادیت و ویرایش عکس، ساخت و تدوین کلیپ و تیزر، ساخت اینفوگرافیک، مدل سازی، ویرایش فایل های صوتی، آهنگ سازی، پروژه های مهندسی، علوم تجربی، هنر، معماری، طراحی داخلی و... اشاره کرد.

۴.۱ کاربردها

فریلنسر یا آزادکار، شخصیست که با توجه به مهارت ها و تخصصی که دارد، به صورت اینترنتی و دورکاری، پروژه میگیرد و انجام می دهد و برای کارفرما می فرستد. فریلنسرها از طریق پروژه های دورکاری کسب درآمد می کنند. به این شیوه کاری فریلنسینگ گفته می شود. فریلنسرها، میتوانند از هر جایی که مایلند، حتی در خانه و هر ساعتی که دوست دارند، کار کنند و پروژه انجام دهند. فریلنسر ها ساعت کاری و محل کار ثابتی ندارند و خودشان محل و ساعات کاریشون رو انتخاب میکنند. فریلنسینگ نوعی سبک زندگی و کار است که امکان دورکاری و کسب درآمد از منزل رو برای فریلنسرها فراهم میکند. بنابر بررسی ها تا سال ۲۰۲۵ میلادی، نصف جمعیت شاغلان دنیا رو فریلنسرها تشکیل میدن. همچنین برونسپاری پروژه های طراحی وب و برنامه نویسی، تولید محتوا، طراحی گرافیک، تایپ، ترجمه و بسیاری مهارت های دیگه هم از این طریق امکان پذیر است.

¹SEO

۵.۱ روش کار

روش انجام طراحی برپایه مشاهده پروژه‌های مشابه بوده که به ایده پردازی بنده کمک کرده و برپایه زبان جاوا اسکریپت پیاده‌سازی شده است.

۶.۱ مراحل کار

در ابتدا با شناسایی ابزارهای لازم برای ساخت یک برنامه برپایه زبان JS از جمله Husky، ESLint، Prettier، Express، و webpack و ... (در فصل چهار توضیحات لازم ارائه شده) پرداخته شده و براساس معماری MVC پیاده‌سازی شده است.

۷.۱ ساختار گزارش

در این گزارش به پنج فصل زیر پرداخته شده است:

- در فصل اول به کلیات و اهداف پرداخته شده است.
- در فصل دوم به مفاهیم و دانش فنی پرداخته شده است.
- در فصل سوم به تحلیل نرم‌افزار پرداخته شده است.
- در فصل چهارم به طراحی نرم‌افزار پرداخته شده است.
- در فصل پنجم به جمع‌بندی و پیشنهادات پرداخته شده است.

فصل ۲

مفاهیم و دانش فنی

مقدمه

در این فصل به مفاهیم و دانش فنی لازم به جهت درک نرم افزار پرداخته شده است.

۱.۲ Backend

Backend یا بک اند، به بخشی از یک وب سایت یا نرم افزار می گویند که برای کاربران قابل مشاهده نیست. به عبارتی دیگر هسته و مغز یک سایت است که وظیفه کنترل منطق آن را بر عهده دارد. سایت های دینامیک به برنامه نویسی بک اند نیاز دارند تا منطق سایت را به وسیله زبان های برنامه نویسی پیاده سازی کنند. کاربران به کدهای نوشته شده در بک اند دسترسی ندارند و نمی توانند آن ها را مشاهده کنند. این بخش از سایت مانند قسمتی از کوه یخ است که در زیر سطح آب قرار گرفته است. سمت سرور با بخش سمت کاربر ارتباط مستقیم دارد و به اجزایی که در رابط کاربری طراحی شده اند جان می بخشد. برنامه نویسی بک اند باید اطلاعات را متناسب با اهداف مختلف از پایگاه داده دریافت کند و در صورت نیاز پس از پردازش به کاربر نمایش دهد. بنابراین Backend از دو بخش منطق سایت و پایگاه داده تشکیل شده است.

۱.۱.۲ JavaScript

جاوا اسکریپت چیست؟

JavaScript که به اختصار JS نیز نامیده می شود، یکی از محبوب ترین زبان های برنامه نویسی است. جاوا اسکریپت زبانی سطح بالا، دینامیک، شی گرا و تفسیری است که از شیوه های مختلف برنامه نویسی پشتیبانی می کند. از این زبان می توان برای برنامه نویسی سمت سرور^۱، اپلیکیشن های موبایل، بازی و اپلیکیشن های دسکتاپ استفاده کرد. بنابراین می توان اینگونه برداشت کرد که زبان برنامه نویسی جاوا اسکریپت، یک زبان همه فن حریف است. اگر با هر یک از این اصطلاحات آشنایی ندارید نگران نباشید، زیرا در ادامه به توضیح هر یک از آن ها خواهیم پرداخت. برای اینکه بهتر متوجه چستی زبان جاوا اسکریپت شوید، در ابتدا باید جواب سؤالاتی مانند زبان کامپایلری چیست و چه تفاوتی با زبان مفسری دارد؟، زبان برنامه نویسی سمت سرور و سمت کاربر به چه نوع زبان هایی گفته می شود؟ را بدانید. پس از درک این مفاهیم می توانید آموزش جاوا اسکریپت را شروع کنید. همانطور که می دانید کامپیوترها تنها به زبان صفر و یک (Binary) صحبت می کنند و زبان دیگری را متوجه نمی شوند. ما در ابتدا برای برقراری ارتباط با ماشین ها سعی کردیم به زبان خود آنها، یعنی زبانی که به زبان صفر و یک نزدیک تر است، صحبت کنیم. به این نوع زبان ها که به صورت مستقیم با پردازنده در ارتباط اند، در اصطلاح، زبان های سطح پایین^۲ گفته می شود. از جمله این زبان ها می توان به اسمبلی اشاره کرد. اما یادگیری و تسلط به این زبان ها برای برنامه نویسان فوق العاده سخت بود. بنابراین متخصصین تصمیم به ساخت زبان هایی گرفتند که به زبان انسان ها نزدیک تر باشد. در اصطلاح به این زبان ها، زبان های سطح بالا^۳ می گویند. زبان های سطح بالایی مانند JavaScript کار را برای برنامه نویسان ساده تر کردند، زیرا ساختار نوشتاری و منطق آن ها بسیار به زبان انسان ها نزدیک تر شده است. پس می توان اینگونه نتیجه گرفت که آموزش جاوا اسکریپت نسبت به سایر زبان های برنامه نویسی سطح پایین ساده تر است. همانطور که دیدید در تعریف زبان برنامه نویسی جاوا اسکریپت به این نکته اشاره شد که این زبان از نوع زبان های مفسری است. برای درک ماهیت زبان های برنامه نویسی مفسری ابتدا فکر کنید که شما یک مترجم هستید. برای ترجمه یک متن، دو راه

¹ Server Side

² Low Level

³ High Level

بیشتر ندارید. یا باید آنچه را دریافت می‌کنید به صورت خط به خط و همزمان ترجمه کنید، یا کل مطلب را یک جا ترجمه کنید. این دقیقا همان تفاوت میان زبان‌های مفسری^۱ و زبان‌های کامپایلری^۲ است.

تاریخچه زبان جاوا اسکریپت

جاوا اسکریپت اولین بار در می ۱۹۹۵ میلادی در ۱۰ روز توسط برندن ایچ، یکی از کارکنان شرکت نت اسکاپ^۳ متولد شد! در ابتدا این شرکت به این نتیجه رسیده بود که به صفحات وب پویا و جذاب‌تری احتیاج دارد. این اولین قدم به سوی ساخت زبانی ساده بود. آقای براندان ایچ از طرف این شرکت مامور شد که زبانی اسکریپتی برای صفحات وب و دست بردن در کدهای HTML بسازد. ماموریت آقای ایچ این بود زبانی را ارائه کند که نه تنها متخصصان برنامه نویسی از آن استقبال کنند، بلکه به راحتی مورد استفاده طراحان هم باشد. این شرکت در ابتدا به فکر ارتقا و ساده سازی زبان Schema افتاد اما در نهایت به این نتیجه رسید که به زبانی شبیه جاوا اما با سینتکس ساده‌تر احتیاج دارد. در ابتدای کار اسم این زبان برنامه نویسی Mocha بود که بعد به Mona تغییر پیدا کرد. در سپتامبر همان سال اسم این زبان به LiveScript تغییر کرد و در آخر سریال تغییر اسم با انتخاب اسم JavaScript به اتمام رسید. نهایتی شدن این اسم تنها به این دلیل بود که در آن روزها زبان برنامه نویسی Java بسیار پرطرفدار شده بود. انتخاب این نام برای این زبان بسیار هوشمندانه بود. زیرا در آن زمان این زبان با انتخاب این نام، توانست سهم زیادی از بازار جاوا را به خود اختصاص دهد. به هر حال در سال ۱۹۹۶ میلادی جاوا اسکریپت برای استاندارد شدن به سازمان ECMA سپرده شد. در نهایت اولین استاندارد جاوا اسکریپت با نام ECMAScript در سال ۱۹۹۷ میلادی منتشر شد. اولین اکما اسکریپت ECMA-۲۶۲ و آخرین ورژن آن با اسم ECMAScript ۲۰۱۷ در ژوئن ۲۰۱۷ میلادی منتشر شد.

نقاط قوت زبان جاوا اسکریپت

هر یک از زبان‌هایی که در دنیای برنامه نویسی مورد استفاده قرار می‌گیرند نقاط قوت و ضعف‌هایی دارند که زبان جاوا اسکریپت هم از این موضوع مستثنا نیست. این زبان به دلیل مزایای فراوانی که دارد در میان برنامه نویسان از محبوبیت زیادی برخوردار است که به طور خلاصه به برخی از آنها اشاره می‌کنیم :

- بر اساس بررسی سایت stackoverflow محبوب‌ترین زبان برنامه نویسی سال ۲۰۱۸ میلادی است
- برای پردازش و اجرا به کامپایلر احتیاجی ندارد.
- یادگیری جاوا اسکریپت نسبت به خیلی از زبان‌های برنامه نویسی راحت‌تر است.
- به صورت کراس پلتفرم روی مرورگرها یا پلتفرم‌های مختلف اجرا می‌شود.
- نسبت به زبان‌های برنامه نویسی دیگر سبک‌تر و سریع‌تر است. فریم ورک‌ها، کتابخانه‌ها و به صورت کلی ابزارهای بسیار زیادی را در اختیارتان قرار می‌دهد.
- زبان بومی مرورگر وب است و در مرورگر کاربران پردازش می‌شود. امکان ایجاد صفحات وب تعاملی و پویا را به برنامه نویسان می‌دهد.
- در جواب عمل کاربران، عکس العمل نشان می‌دهد.

¹Interpreter

²Compiled

³Netscape

نقاط ضعف زبان جاوا اسکریپت چیست؟

برخی از ضعف‌های این زبان برنامه نویسی عبارتند از :

- دشواری در تشخیص دلیل خطا دادن و مشکل در دیباگ کردن
- محدودیت در اجرای اسکریپت‌های جاوا اسکریپت با ایجاد محدودیت هایی جهت حفظ امنیت
- اجرا نشدن بر روی مرورگرهای قدیمی
- نفوذپذیری نسبت به اکسپلویت‌ها و عوامل مخرب
- می تواند برای اجرای کدهای مخرب در کامپیوتر کاربران استفاده شود.
- با رندر شدن متفاوت بر روی ابزارهای مختلف می‌تواند باعث ایجاد تناقض و نداشتن یکپارچگی شود.

کاربرد جاوا اسکریپت

پیش‌تر به محبوبیت زبان جاوا اسکریپت اشاره کردیم. این محبوبیت بی دلیل نیست چرا که با این زبان شی گرا شما قادر خواهید بود تا سایت‌های بی‌روح خود را جان بخشی کنید و با کاربران خود تعامل داشته باشید. یعنی می‌توانید فایل‌های انیمیشنی، صوتی و تصویری را روی سایت خود به نمایش بگذارید. همچنین می‌توانید روی سایت‌تان تایمر قرار دهید، رنگ‌ها را با حرکت موس تغییر دهید و بسیاری کارهای دیگر که باعث جذابیت بیشتر صفحات وب می‌شوند. اما این تمام چیزی نیست که جاوا اسکریپت در اختیار شما قرار می‌دهد. شما با استفاده از این زبان می‌توانید شروع به ساخت برنامه‌های وب و موبایل و دسکتاپ کنید. برای این منظور می‌توانید از فریم‌ورک‌های مختلف JavaScript که مجموعه‌ای از کتابخانه‌ها را در اختیار شما قرار می‌دهند استفاده کنید. یکی از کارهای سرگرم کننده دیگری که می‌توانید از طریق این زبان انجام دهید، توسعه بازی‌های رایانه ای تحت مرورگر است. پس به صورت کلی می‌توان کاربردهای زبان جاوا اسکریپت را به صورت زیر بیان کرد :

- برنامه نویسی فرانت اند
- برنامه نویسی بک اند با جاوا اسکریپت
- برنامه نویسی نرم افزارهای موبایل
- برنامه نویسی نرم افزارهای دسکتاپ

NodeJS ۲.۱.۲

Node.js چیست ؟

Node.js یک پلتفرم سمت سرور مبتنی بر موتور جاوا اسکریپت گوگل کروم (V8 engine) می‌باشد. Node.js تمام چیزهایی که برای اجرای یک برنامه نوشته شده به زبان جاوا اسکریپت را نیاز دارید برایتان فراهم می‌کند. آقای Ryan Dahl در سال ۲۰۰۹ میلادی Node.js را معرفی کرد تا نشان دهد جاوا اسکریپت قدرتمندتر از این حرف‌ها است که فقط برای پویاسازی صفحات وب در فرانت اند استفاده شود. در واقع به کمک Node.js زبان برنامه نویسی جاوا اسکریپت به جای اجرا در مرورگر

در محیط سرور اجرا می‌شود. Node.js به شما اجازه می‌دهد به آسانی و سادگی برنامه‌های تحت شبکه مقیاس پذیر و بزرگ بنویسید. جاوا اسکریپت از سال ۱۹۹۵ در حال پیشرفت بود. هر چند این زبان تا مدت‌ها قبل حضور موفقی در سمت سرور نداشت و تلاش‌هایی که توسط برنامه نویسان انجام شده بود، به مرور زمان از ذهن توسعه دهندگان دیگر محو می‌شد. تا اینکه با معرفی نود جی اس در سال ۲۰۰۹ مهره برگشت و به مرور زمان جاوا اسکریپت بیشتر و بیشتر در سمت سرور مورد استفاده قرار گرفت.

چرا باید از Node.js استفاده کنیم؟

Node.js بازدهی و انعطاف بالایی دارد نود در کنار V8 engine از زبان برنامه نویسی C++ استفاده کرده و سرعت بسیار بالایی دارد. هم V8 هم Node.js به صورت مرتب آپدیت شده و با قابلیت‌های جدید جاوا اسکریپت هماهنگ می‌شوند، همینطور بازدهی آنها بالاتر رفته و مشکلات امنیتی آنها نیز برطرف می‌شود. همینطور به دلیل استفاده از زبان جاوا اسکریپت انتقال فایل JSON (متداول‌ترین قالب انتقال داده در وب) به طور پیش فرض بسیار سریع خواهد بود.

Node.js کراس پلتفرم است پلتفرم‌هایی مثل Electron.js یا NW.js به شما اجازه می‌دهند با نود جی اس برنامه‌های دسکتاپ بسازید. به این ترتیب می‌توانید برخی از کدهای برنامه تحت وب خود را در محیط ویندوز، لینوکس و مک اواس استفاده کنید. در واقع به کمک نود جی اس، همان تیمی که روی نسخه وب محصول کار می‌کنند، بدون نیاز به دانش تخصصی در زبان‌های C# یا Objective C یا سایر زبان‌هایی که برای ساخت برنامه‌های Native به کار می‌روند، می‌توانند یک برنامه دسکتاپ بسازند.

Node.js می‌تواند با میکروسرویس‌ها ترکیب شود اکثر پروژه‌های بزرگ در اول کار ساده بودند و در یک نسخه MVP معرفی شده بودند. اما به مرور زمان این سرویس‌ها بزرگتر شده و نیاز به اضافه کردن قابلیت‌های جدید در آنها حس می‌شد. گاهی وقت‌ها بزرگ شدن سرویس و اضافه کردن امکانات جدید به محصول می‌تواند برای تیم توسعه دهندگان تبدیل به یک کابوس شود. اما یک راه حل مناسب برای حل این مشکل استفاده از میکروسرویس است. میکروسرویس کمک می‌کند برنامه خود را بخش‌های کوچک تقسیم کنید که هر بخش می‌تواند توسط تیم متفاوت و حتی زبانی متفاوت نوشته شود. نود جی اس در کار با میکروسرویس‌ها عملکرد بسیار خوبی دارد.

Node.js چه کاربردهایی دارد؟

ساخت برنامه‌های (SPA) SPA^۱ به برنامه‌هایی گفته می‌شود که تمام بخش‌های آن در یک صفحه پیاده‌سازی می‌شود. از SPA بیشتر برای ساخت شبکه‌های اجتماعی، سرویس‌های ایمیل، سایت‌های اشتراک ویدئو و غیره استفاده می‌شود. یکی از معروف‌ترین سایت‌هایی که به این شکل ساخته شده است، سرویس اشتراک ویدئو یوتیوب است. از آنجایی که نود جی اس از برنامه نویسی نامتقارن یا asynchronous به خوبی پشتیبانی می‌کند، برای ساخت برنامه‌های SPA انتخاب خوبی به حساب می‌آید.

ساخت برنامه‌های RTA RTA^۲ به برنامه‌هایی گفته می‌شود که به صورت لحظه ای دارای تغییرات مختلفی هستند. به احتمال زیاد قبلاً با این نوع برنامه‌ها کار کرده اید. برای مثال Google Sheets، Slack یا این دست

^۱ Single-Page App

^۲ Real-Time App

برنامه‌ها هستند. در کل برنامه‌های تعاملی، ابزارهای مدیریت پروژه، کنفرانس‌های ویدئویی و صوتی و سایر برنامه‌های RTA عملیات‌های سنگین ورودی/خروجی انجام می‌دهند.

ساخت بازی‌های آنلاین تحت مرورگر وب ایده ساخت چت روم جذاب است، اما جذابیت آن زمانی بیشتر می‌شود که یک بازی هم برای مرورگر وب بنویسید و کنار آن بازی یک چت روم هم ارائه کنید. به کمک نود جی اس می‌توان به توسعه بازی تحت وب پرداخت. در واقع با ترکیب تکنولوژی‌های HTML5 و ابزارهای جاوا اسکریپت (مثل Express.js یا Socket.io و ...) می‌توانید بازی‌های دوبعدی جذابی مثل Ancient Beast یا PaintWar بسازید.

۳.۱.۲ NoSQL

NoSQL چیست؟

در برنامه نویسی سنتی، پایگاه‌های داده معمولاً از نوع SQL هستند؛ که یک پایگاه داده رابطه‌ای^۱ است. پایگاه‌های داده رابطه‌ای ساده هستند و کار کردن با آن‌ها معمولاً بی‌دردسر و راحت است. اما این نوع از پایگاه‌های داده یک مشکل بزرگ دارند. این مشکل زمانی خود را نشان داد که غول‌های نرم افزاری دنیا مثل گوگل، آمازون و فیسبوک احتیاج به تحلیل داده‌های با حجم و تعداد بالا^۲ پیدا کردند. پایگاه‌های داده رابطه‌ای به دلیل نوع ساختار خود، برای تحلیل داده‌های بزرگ غیر بهینه، ناکارآمد و همینطور کند بودند. البته در بعضی موارد هم استفاده از ساختار جدولی که در پایگاه‌های داده رابطه‌ای استفاده می‌شود تقریباً ناممکن بود. به همین دلیل ذخیره سازی حجم زیادی از داده‌های بی ساختار (Non-structured Data) سرعت و کارایی این پایگاه‌های داده را به شدت کاهش می‌داد. تا اینکه پایگاه‌های داده NoSQL پا به عرصه گذاشتند. پس همانطور که حدس می‌زنید، هدف اصلی ایجاد پایگاه‌های داده NoSQL کار با داده‌های بی ساختار و حجیم است. گفتیم که مشکل پایگاه‌های داده مبتنی بر SQL از نوع ساختار آن‌ها ناشی می‌شود. اما این ساختار چگونه است و چرا چنین مشکلاتی را ایجاد می‌کند؟ برای فهمیدن پاسخ این سوال احتیاج داریم کمی با ساختار پایگاه‌های داده SQL آشنا شویم.

پایگاه‌های داده NoSQL

پایگاه‌های داده NoSQL برعکس نوع SQL از ساختارهای Schema غیر ثابت یا Schema Dynamic استفاده می‌کنند. این باعث می‌شود که برنامه نویسان احتیاجی به تشکیل ساختارهای سخت گیرانه مشخص، پیش از ایجاد پایگاه‌های داده را نداشته باشند. این پایگاه‌های داده می‌توانند انواع مختلفی داشته باشند و برعکس SQL برای ذخیره سازی داده‌ها از XML یا JSON استفاده می‌کنند. در ادامه انواع مختلفی از پایگاه‌های داده NoSQL را به شما معرفی می‌کنیم:

- پایگاه‌های داده کلید-مقدار یا Key-Value Database : در این نوع از پایگاه داده اطلاعات در قالب جفت‌های کلید-مقدار یا Key-Value ذخیره می‌شود. کلیدها نقش شناسه هر داده را بازی می‌کند. یعنی می‌توانیم با استفاده از آن‌ها مقادیر مختلف داده را ذخیره یا پیدا کنیم. پایگاه‌های داده کلید-مقدار به دلیل ساده بودن در کارکرد، پرکاربردترین نوع پایگاه‌های داده NoSQL هستند.

- پایگاه‌های داده ستونی^۳ : شاید تصور کنید پایگاه‌های داده ستونی همان پایگاه‌های داده رابطه‌ای هستند. اما این فقط ظاهر این گونه پایگاه‌های داده است که شبیه به نوع رابطه‌ای است. گفتیم که در پایگاه‌های داده رابطه‌ای

¹ Relational

² Big Data

³ Wide-Column Database

لازم است که تعداد و نوع ویژگی‌های هر موجودیت و مقادیر داخل آن مشخص و ثابت باشد. این در حالی است که در پایگاه‌های داده ستونی، هر ستون در رکوردهای مختلف می‌تواند شامل داده‌هایی با ساختار و نوع متفاوت باشد.

- پایگاه‌های داده سندی^۱ : در این گونه پایگاه‌های داده برای ذخیره سازی داده‌ها از اسناد JSON یا XML استفاده می‌کنیم. پایگاه‌های داده سندی معمولاً برای ذخیره سازی و استفاده از داده‌های پراکنده و بی ساختار استفاده می‌شوند.
- پایگاه‌های داده گرافی^۲ : در این نوع از پایگاه‌های داده برای ذخیره سازی موجودیت‌ها و روابط بین آن‌ها از گراف استفاده می‌کنیم. پایگاه‌های داده گرافی برای مواردی که در آن‌ها به ایجاد ارتباط‌های متعدد بین جداول احتیاج داریم بسیار مناسب هستند.
- پایگاه‌های داده چند مدل^۳ : پایگاه‌های داده چند مدل ترکیبی از انواع دیگر پایگاه داده هستند. در این نوع پایگاه‌های داده می‌توانیم داده‌ها را به روش‌های مختلفی ذخیره، و از آن‌ها استفاده کنیم.

مزیت‌های استفاده از NoSQL

پایگاه‌های داده NoSQL مزیت‌های بسیار زیادی دارند که آن‌ها را برای سیستم‌های بزرگ و توزیع شده تبدیل به بهترین گزینه می‌کند. به طور کلی می‌توان این مزیت‌ها را به این شکل خلاصه کرد:

- مقیاس پذیری بالا^۴ : پایگاه‌های داده NoSQL می‌توانند به راحتی با روش مقیاس پذیری افقی یا Horizontal Scaling گسترش پیدا کنند. این ویژگی باعث کم شدن پیچیدگی و هزینه مقیاس دادن به نرم افزار یا Scale کردن آن می‌شود.
- کارایی بالا^۵ : در سیستم‌های توزیع شده NoSQL با تکثیر خودکار داده‌های NoSQL در سرورهای متعدد در سراسر دنیا، تاخیر در ارسال پاسخ از طرف سرور به پایین‌ترین حد ممکن می‌رسد.
- دسترسی بالا^۶ : در سیستم‌های توزیع شده NoSQL به دلیل کپی شدن خودکار داده‌ها در سرورهای مختلف، با از دسترس خارج شدن یک یا چند سرور، پایگاه داده همچنان قابل دسترس و پاسخگو است.

۴.۱.۲ MongoDB

Mongo DB چیست؟

مونگو دیبی (Mongo DB) یکی از معروف‌ترین پایگاه داده‌های SQL No است که ساختار منعطفی دارد و بیشتر در پروژه‌هایی با حجم بالای داده استفاده می‌شود. این پایگاه داده پلتفرمی متن باز و رایگان است و با مدل داده‌های مستند گرا

¹ Document Database

² Graph Database

³ Multimodel Database

⁴ Scalability

⁵ Performance

⁶ Availability

(Document - Oriented) کار می‌کند و در ویندوز، مکینتاش و لینوکس قابل استفاده است. مقادیر داده ای ذخیره شده در مونگو دیبی، با دو کلید اولیه (Primary Key) و ثانویه (Secondary Key) مورد استفاده قرار می‌گیرند. مونگو دیبی شامل مجموعه ای از مقادیر است. این مقادیر به صورت سندهایی هستند که با اندازه‌های مختلف، انواع مختلفی از داده‌ها را در خود جای داده اند. این مسئله باعث شده که مونگو دیبی بتواند داده هایی با ساختار پیچیده مانند داده‌های سلسله مراتبی و یا آرایه ای را در خود ذخیره کند.

ویژگی‌های Mongo DB

- مونگو دیبی به علت مستند گرا بودن مدل ذخیره داده‌ها در مقایسه با دیتابیس‌های رابطه ای بسیار منعطف‌تر و مقیاس پذیرتر است و بسیاری از نیازمندی‌های کسب و کارها را برطرف می‌کند.
- این پایگاه داده برای تقسیم داده‌ها و مدیریت بهتر سیستم از شاردینگ^۱ استفاده می‌کند. شاردینگ به معنی تکه تکه کردن است و در لود بالای شبکه انجام می‌شود. به گونه ای که دیتابیس به چند زیربخش تقسیم می‌شود تا روند پاسخ دهی به درخواست هایی که از سمت سرور می‌آید، راحت‌تر شود.
- داده‌ها با دو کلید اولیه و ثانویه قابل دسترسی هستند و هر فیلدی قابلیت کلید شدن را دارد. این امر زمان دسترسی و پردازش داده را بسیار سریع می‌کند.
- همانندسازی^۲ یکی دیگر از خصوصیات مهم مونگو دیبی است. در این تکنیک از یک داده به عنوان داده اصلی کپی هایی تهیه شده و بخش‌های دیگری از سیستم پایگاه داده ذخیره می‌شود. در صورت از بین رفتن و یا مخدوش شدن این داده، داده‌های کپی شده به عنوان داده اصلی و جایگزین مورد استفاده قرار می‌گیرند.

روش کار Mongo DB

در دیتابیس‌های رابطه ای داده‌ها به شکل رکورد^۳ نگهداری می‌شوند اما در مونگو دیبی، ساختار نگهداری داده‌ها به شکل سند است. هر سند از نوع BSON^۴ است و دارای فیلدهای کلید و مقدار می‌باشد. برای اجرا کردن کدهایی که در مونگو دیبی نوشته شده است باید از طریق Mongo Shell اقدام کرد. مونگو شل رابط تعاملی دیتابیس و برنامه نویس محسوب می‌شود و به آن‌ها اجازه ارسال کوئری^۵ و به روزرسانی داده‌ها را می‌دهد.

مزایا و معایب Mongo DB

دیتابیس‌های رابطه ای دارای اسکیمای^۶ هستند. یعنی ساختار خاصی برای داده هادر نظر گرفته و مدل‌های محدودی را ذخیره می‌کنند. اما مونگو دیبی و به طور کلی دیتابیس‌های NoSQL در برابر پذیرش داده هایی با نوع مختلف بسیار منعطف هستند و این مزیت مهمی برای برنامه نویسان محسوب می‌شود. مقیاس پذیری این پایگاه داده باعث استفاده از آن در پروژه هایی می‌شود که با کلان داده‌ها (Big Data) سروکار دارند. علاوه بر مزایای گفته شده مشکلاتی نیز در مونگو دیبی

¹Sharding

²Replication

³Record

⁴Binary JSON

⁵Query

⁶Schema

وجود دارد که ممکن است در دسرساز شود. این دیتابیس در استفاده از کلید خارجی (Foreign Key) برای داده‌ها ضعف دارد و ممکن است پایداری داده‌ها و یکپارچگی سیستم را به هم بریزد. همچنین در خوشه بندی داده‌های موجود در این پایگاه داده، تنها می‌توان یک گره^۱ را به عنوان گره اصلی^۲ انتخاب کرد که اگر از بین برود، ممکن است مرتب سازی زیرگره‌های آن از بین برود. این مشکل در پایگاه داده کاسندرا^۳ برطرف شده است.

۲.۲ FrontEnd

فرانت اند یا Front End، به بخش قابل مشاهده‌ی یک وب سایت یا نرم افزار توسط کاربران می‌گویند. فرانت اند، کدهای غیر قابل فهم برای کاربران را در قالب ظاهری گرافیکی و بصری به آن‌ها نمایش می‌دهد تا بتوانند به راحتی از بخش‌های مختلف سایت استفاده کنند. در این بخش، فرم‌های ورودی اطلاعات، صداها، تصاویر، ویدئوها و به صورت کلی هر چیز دیگری که برای کاربر قابل درک باشد، قرار می‌گیرد. فرانت اند به دو بخش اصلی طراحی و توسعه رابط کاربری تقسیم می‌شود. در بخش طراحی، طراحان با نرم افزارهای گرافیکی مانند فتوشاپ، ادوبی ایکس دی، فیگما و... ظاهر سایت را طراحی می‌کنند. اما بخش توسعه‌ی رابط کاربری مربوط به پیاده سازی ظاهر سایت در قالب کدهای HTML، CSS، JS است. بخش قابل مشاهده سایت برای کاربران در سمت فرانت را سمت کاربر یا Client Side می‌نامند. بنابراین کدهای نوشته شده در سمت فرانت اند، در مرورگر کاربر پردازش و اجرا می‌شوند. یعنی کاربر به راحتی به این کدها دسترسی مستقیم دارد و می‌تواند آن‌ها را مشاهده کند. فرانت اند (Front-end) با بخش بک اند (Back-end) در ارتباط مستقیم است و بر روی تجربه کاربران هنگام استفاده از محصول تاثیر بسیاری می‌گذارد.

۱.۲.۲ Html

HTML چیست؟

HTML مخفف Hyper Text Markup Language بوده و در فارسی به آن زبان نشانه گذاری ابرمتن می‌گویند. دقت کنید که HTML یک زبان برنامه نویسی نیست، بلکه یک زبان نشان گذاری یا Markup language به حساب می‌آید.

تاریخچه زبان HTML

برای اینکه بدانیم HTML از کجا آمده باید سفر کوتاهی به سال ۱۹۹۱ داشته باشیم. زمانی که آقای Tim Berners-Lee کار خود را روی Tag ۱۸ یا همان برچسب ساده شروع کرد و اولین نسخه HTML را طراحی کرد. HTML روز به روز پیشرفت کرد و در هر نسخه امکانات بیشتری را در قالب تگ‌های کاربردی‌تر در اختیار طراحان قرار داد. به این ترتیب این زبان مشکلات قبلی خود را به مرور رفع کرد. HTML۴ در سال ۱۹۹۹ معرفی شد و توانست تا مدت‌ها توسط طراحان وب مورد استفاده قرار گیرد، تا این که بزرگترین تحول تاریخ HTML با معرفی HTML۵ اتفاق افتاد. این نسخه از زبان HTML توانست بیش از پیش به توسعه دهندگان در طراحی سایت‌ها کمک کند که در ادامه می‌خواهیم با آن بیشتر آشنا شویم.

¹Node

²Master

³Cassandra

HTML چطور کار می‌کند؟

HTML عناصر مختلفی را از جمله پاراگراف، لیست، عکس، صوت و غیره کنار هم قرار می‌دهد تا چهارچوب اصلی صفحه وب را ایجاد کند. به زبان ساده‌تر ما با HTML بدنه اصلی صفحه وب را می‌سازیم. اگر HTML را شبیه به یک ساختمان در حال ساخت در نظر بگیریم، مهندس عمران که پی ساختمان را ریخته و اسکلت آن را می‌سازد حکم کسی را دارد که ساختار اصلی صفحات وب را با HTML می‌سازد. همچنین مهندس معماری که وظیفه دارد ظاهر ساختمان را زیباتر کند مانند کسی است که به کدنویسی با CSS می‌پردازد. البته در دنیای وب معمولا وظیفه کدنویسی HTML و CSS به عهده یک نفر خواهد بود. فایل‌های HTML با پسوند .htm یا .html در سیستم ذخیره می‌شوند. این فایل‌ها تقریباً توسط همه مرورگرهای وب پشتیبانی می‌شوند و به راحتی می‌توانند محتویات آن را رندر کنند. منظور از رندر کردن این است که عناصر داخل سایت که ترکیبی از کد، تصویر، انیمیشن، ویدئو یا غیره هستند، تبدیل به اطلاعات قابل نمایش برای کاربران می‌شوند.

تگ چیست؟

HTML به کمک برچسب‌ها (Tags) عناصر مختلف را کنار هم می‌چیند و هر کاربر با توجه به نیاز خود از آن‌ها استفاده می‌کند. شاید پرسید تگ چیست؟ تگ‌ها عناصری هستند که وظایف گوناگونی دارند و با فراخوانی هر کدام کارشان شروع شده و با بستن تگ کارشان تمام می‌شود. مثلاً برای نوشتن پاراگراف‌ها در زبان HTML از تگ p استفاده می‌شود و زمانی که پاراگراف تمام شده، تگ هم بسته می‌شود. همچنین برای نشان دادن لینک‌ها از تگ a استفاده در صفحات وب استفاده می‌شود. تگ‌های HTML در حقیقت همان دستورالعمل‌های این زبان هستند که به مرورگر می‌گویند صفحه مورد نظر از چه عناصری تشکیل شده است. هر کدام از این Tag معنا و مفهوم خاصی دارند و به شما امکاناتی مانند تغییر شکل ظاهری متن‌ها، ساخت لیست‌های مختلف و به هم متصل کردن صفحات را می‌دهند. همچنین از آن‌ها برای کار با صدا، تصویر و غیره استفاده می‌شود.

چرا HTML یک زبان برنامه نویسی نیست؟

HTML هرگز نمی‌تواند یک زبان برنامه‌نویسی باشد. زیرا اصلاً ویژگی‌های یک زبان برنامه‌نویسی، مثل متغیرها، توابع، شرط‌ها، حلقه‌ها و... را ندارد. پس کاملاً اشتباه است اگر HTML را یک زبان برنامه‌نویسی بدانیم. می‌توانیم درباره‌ی HTML بگوییم که ابزاری است که با استفاده از تگ‌ها، می‌تواند صفحات وب را برای ما ساختاردهی کند.

مزایا و معایب زبان HTML چیست؟

HTML در کنار CSS و JS هسته اصلی وب را تشکیل می‌دهد و یک زبان بسیار مهم در دنیای وب حساب می‌شود. این زبان مزیت‌ها و محدودیت‌هایی هم دارد که در ادامه به آن‌ها اشاره می‌کنیم و می‌بینیم دلیل اصلی ماندگاری HTML چیست و چرا این زبان با تمام مشکلاتش هنوز زبان شماره یک وب به حساب می‌آید. برخی از مهمترین مزایا و معایب این زبان عبارتند از:

مزایای HTML :

- یادگیری آسان و لذت‌بخش
- قابلیت اجرا در تمام مرورگرها

- متن باز و رایگان بودن

- ادغام آسان با زبان‌های سمت سرور مثل php

معایب HTML :

- استاتیک بودن و وابستگی به زبان‌های سمت سرور برای تعامل با کاربر

- ضعف در پشتیبانی از مرورگرهای قدیمی

- نیاز به طراحی جداگانه هر صفحه به دلیل نبود قواعد منطقی برنامه نویسی

۲.۲.۲ CSS

css چیست؟

زبان CSS^۱ یک زبان طراحی صفحات وب برای ایجاد و ساخت مشخصات ظاهری اسناد و اطلاعات وب سایت می باشد. css یکی از رایج ترین و محبوب ترین ابزارهای طراحی صفحات وب سایت نوشته شده توسط زبان HTML و یا XHTML می باشد و همچنین از زبان های اسکریپت دیگری مانند ، plain XML SVG و XUL نیز به خوبی پشتیبانی می نماید. در کدنویسی با استفاده از CSS می‌توانید استایل سایت مثل رنگ، فونت، تصاویر پس زمینه و ... را بصورت دلخواه تغییر دهید.

هدف و کاربرد css چیست ؟

هدف از تولید css در واقع جداسازی اطلاعات محتوا (که توسط زبانی مانند HTML نوشته شده اند) از اطلاعات ظاهری مانند صفحه بندی، رنگ و سایز و نوع فونت می باشد. این جداسازی موجب افزایش سرعت در دسترسی به سایت، انعطاف پذیری بیشتر برای کنترل ویژگی های ظاهری، قابلیت طراحی چندین صفحه با یک فرمت یکسان و جلوگیری از پیچیدگی و انجام کارهای تکراری در طراحی وب سایت می گردد.

از دیگر کاربرد css این است که می توان تنظیماتی را اعمال نمود که نمایش صفحه وب سایت مورد نظر بسته به اندازه صفحه نمایش کاربر متغیر باشد که به آن اصطلاحا طراحی ریسپانسیو می گویند. در صورتی که مدیر وب سایت چندین نوع نمایش را برای یک صفحه وب سایت خود تنظیم نموده باشد، css برای تصمیم گیری اینکه کدام حالت را به نمایش بگذارد، از ابزارهای تعیین اولویت استفاده می نماید.

مزایای CSS چیست ؟

- سازگاری بیشتر در طراحی

- گزینه های قالب بندی بیشتر

- کد سبک

¹Cascading Style Sheet

- بارگیری سریعتر
- بهینه سازی موتور جستجو
- دسترسی بهتر به کد

معایب CSS چیست ؟

- کنترل ضعیف صفحه بندی های قابل انعطاف
- عدم امکان انتخاب گزینه های والد
- محدودیت در کنترل فرم های عمودی
- عدم وجود توضیحات لازم در زبان css
- بروز مشکلاتی در ساخت ستون ها

۳.۲.۲ Scss

Scss چیست ؟

Scss پسوند نحوی CSS است. این بدان معنی است که هر شیوه نامه معتبر CSS یک پرونده SCSS معتبر با همان معنی است. علاوه بر این ، SCSS بیشتر هک های CSS و نحو اختصاصی فروشنده ، مانند فیلتر قدیمی IE را می فهمد.

۴.۲.۲ Figma

فیگما چیست؟

فیگما یک برنامه ی طراحی رابط کاربری است که روند ساخت آن در سال ۲۰۱۲ شروع شد و نهایتا در سال ۲۰۱۶ اولین نسخه از آن در اختیار عموم قرار گرفت. فیگما در حالت کلی با دیگر ابزارهای ویرایشی متفاوت است؛ زیرا یک ابزار تحت وب^۱ است؛ یعنی به صورت مستقیم در مرورگر اجرا می شود. این به این معنی است که شما می توانید در هر زمانی به پروژه های خود دسترسی پیدا کنید و بدون نیاز به خرید مجوز و یا نصب نرم افزار از هر کامپیوتری و یا پلتفرمی کار با آن را شروع کنید. نیازی نیست نگران حجم مصرفی اینترنت خود باشید، چراکه فیگما مصرف پهنای باند زیادی ندارد. با این حال، کاربران ویندوز و مک می توانند به راحتی فیگما را روی سیستم عامل خود نصب کرده و از برخی از امکانات آن به صورت آفلاین استفاده کنند.

فیگما یک برنامه ی رایگان است و در آن شما می توانید تا حتی سه پروژه ی فعال را به صورت همزمان ایجاد و ذخیره کنید. این سیاست به شما فرصت می دهد تا کار با نرم افزار را یاد بگیرید، آزمایش کنید و روی پروژه های کوچک مشغول به طراحی شوید. همچنین فارسی نوشتن در فیگما (در محیط ویرایشگر) بدون هیچ مشکلی امکان پذیر است که خبر خوشی برای طراحانی است که نیازمند استفاده از زبان فارسی هستند.

¹ Web Based

رابط کاربری^۱، یک عضو جداناپذیر از عوامل موثر بر بازاریابی و ارتباط کاربران با کسب و کارهای امروزی به شمار می‌رود. یک رابط کاربری خوب در اغلب موارد با نیازهای کاربران سنجیده می‌شود و اگر به درستی طراحی شود، کاربر برای کار با آن نیازی به آموزش ندارد و از کار کردن با آن لذت می‌برد. به همین دلیل نرم افزارهای متعددی برای ساخت یک رابط کاربری مناسب به وجود آمده‌اند.

یکی از برنامه‌های طراحی رابط کاربری، فیگما (Figma) است. با استفاده از فیگما، می‌توان یک رابط کاربری را به راحتی و در زمانی بسیار کم، به گونه‌ای طراحی کرد که به اصطلاح کاربر پسند^۲ باشد.

ویژگی‌های فیگما

- استفاده از کامپوننت^۳: ساخت و ترکیب چند شی با یکدیگر (مشابه با نرم افزار Sketch)
- ساخت نمونه اولیه یا پروتوتایپ: قابلیت کلیک کردن روی کامپوننت‌های مختلف در آن (مشابه با نرم افزار InVision)
- کامنت گذاری هنگام طراحی: اضافه کردن، نشانه‌گذاری و پاسخ دادن نظرات توسط اعضای تیم در حال کار روی پروژه
- برنامه نویسی بدون کد: قابلیت دریافت ابعاد و ویژگی‌ها در قالب فایل استایل، دانلود آیکون‌ها و عکس‌ها را از URL پروژه (مشابه با نرم افزار Zeplin)
- تنظیم فضاها: ساخت کامپوننت با قابلیت تغییر اندازه با استفاده از تنظیمات فضاها (مشابه با نرم افزار Sketch)
- مدیریت پروژه با Version Control: مشاهده‌ی تاریخچه و بازگشت به یک نسخه‌ی خاص توسط اعضای تیم
- کار همزمان توسط چند نفر: مشاهده‌ی نشانگر موس سایر اعضای تیم هنگام کار بر صفحه (هرچند به طور کلی این کار توصیه نمی‌شود).
- پلاگین‌ها: استفاده از فونت‌ها، استایل‌های سایر کاربران در قالب پلاگین‌های کاربردی

۳.۲ الگوی معماری MVC

۱.۳.۲ MVC چیست ؟

معماری MVC^۴ یک نوع استاندارد کد نویسی برای طراحی سایت حرفه‌ای با زبان‌های مختلف مثل php، asp.net و ... می باشد و وظیفه اصلی آن به زبان ساده و مختصر جدا کردن بخش‌های منطقی برنامه از بخش‌های سمت کاربر می باشد، بدین ترتیب تمامی بخش‌های منطقی از سمت کاربر جدا شده و در نتیجه انجام تغییرات و توسعه دادن یک سایت یا یک سیستم تحت وب برای تیم برنامه نویسی بسیار راحت تر قابل انجام خواهد بود.

¹User Interface

²User Friendly

³Components

⁴Model, View, Controller

۲.۳.۲ تاریخچه MVC

الگوی معماری MVC ابتدا در اواخر دهه ۱۳۵۰ شمسی توسط تریگو رینسکوگ^۱ مطرح شد. اولین گزارش راجع به MVC زمانی نوشته شد که رینسکوگ با دانشمندی در آزمایشگاه علوم و تحقیقات زیراکس^۲ در سال ۱۳۵۷ دیدار می‌کرد. در ابتدا، MVC با نام «Thing Model View Editor» شناخته می‌شد، اما خیلی زود نام آن به «Model View Controller» تغییر داده شد. هدف تریگو این بود که مشکل کاربران در مدیریت یک پایگاه داده بزرگ و پیچیده را برطرف کند. کاربرد MVC در طول سال‌ها تغییر کرده است. به دلیل اینکه MVC قبل از مرورگرهای وب اختراع شده است، در ابتدا به عنوان یک الگوی معماری برای رابط کاربری گرافیکی^۳ مورد استفاده قرار می‌گرفت. مدل MVC اولین بار در اواسط دهه شصت شمسی در زبان برنامه‌نویسی Smalltalk ارائه شد. سپس، الگوی معماری MVC برای اولین بار به عنوان یک مفهوم عمومی به صورت یک مقاله در سال ۱۳۶۷ شمسی پذیرفته شد. پس از مدتی، الگوی معماری MVC به میزان زیادی در اپلیکیشن‌های تحت وب مورد استفاده قرار گرفت.

۳.۳.۲ ویژگی‌های MVC

- آزمایش‌پذیری ساده و بدون دردسر؛ یک فریم‌ورک قابل آزمایش، گسترش‌پذیر و قابل شخصی‌سازی به میزان زیاد.
- امکان مدیریت و کنترل کامل روی HTML و همچنین URL در الگوی معماری MVC
- بهره‌مندی از ویژگی‌های موجود در JSP, Django, ASP.NET، و سایر موارد در MVC
- تفکیک بسیار واضح منطق وظایف اپلیکیشن به صورت مدل، نما و Controller در الگوی معماری MVC
- مسیریابی URL برای URL‌های سازگار با سئو (SEO) و نگاشت URL قدرتمند برای URL‌های قابل درک و قابل جستجو
- پشتیبانی از توسعه آزمون‌محور^۴

۴.۳.۲ اجزای MVC

الگوی معماری MVC در بخش‌های قبلی مطلب «MVC چیست» به طور ساده بیان شد، اکنون در این بخش، سه لایه مهم الگوی معماری MVC با جزئیات بیشتری مورد بررسی قرار خواهند گرفت. همان‌طور که بیان شد، سه جزء الگوی معماری MVC به شرح زیر است.

- مدل^۵: این لایه شامل تمام داده‌ها و منطق مرتبط با آن داده‌ها است.

- کنترل‌گر^۶: یک رابط میان قطعات مدل و نما به حساب می‌آید.

¹Trygve Reenskaug

²Zerox PARC

³GUI

⁴Test Driven Development

⁵Model

⁶Controller

- نما^۱: داده‌ها را به کاربر نمایش و ارائه می‌دهد یا در واقع تعاملات کاربر را مدیریت می‌کند.

در ادامه، هر یک از این قطعات و اجزاء الگوی معماری MVC به طور جداگانه شرح داده شده است.

مدل

مدل به عنوان پایین‌ترین سطح در ساختار معماری برنامه کاربردی شناخته می‌شود. این مسئله، به این معنا است که لایه مدل مسئولیت نگهداری و مدیریت منطقی داده‌ها را بر عهده دارد. مدل در واقع به پایگاه داده متصل است. بنابراین، هر کاری که با داده‌ها انجام می‌شود، از قبیل افزودن یا دریافت داده‌ها در بخش مدل انجام می‌شود. قطعه یا لایه مدل، داده‌ها و منطق مربوط به آن‌ها را ذخیره‌سازی می‌کند. مدل به درخواست‌های کنترل‌گر پاسخ می‌دهد. زیرا کنترل‌گر هیچ‌گاه به طور مستقیم و به خودی خود با پایگاه داده در ارتباط نیست. مدل با پایگاه داده مکاتبه می‌کند و سپس داده‌های مورد نیاز را به کنترل‌گر انتقال می‌دهد. همچنین، مدل هیچ وقت به صورت مستقیم با لایه نما ارتباط ندارد.

کنترل‌گر

کنترل‌گر نقش اصلی را ایفا می‌کند. زیرا کنترل‌گر بخشی است که امکان ارتباط دو طرفه میان مدل و نما را به وجود می‌آورد. بنابراین، کنترل‌گر نقش یک میانجی را دارد. کنترل‌گر نیازی به دخالت در مدیریت منطق داده‌ها ندارد و فقط آنچه باید انجام شود را به مدل انتقال می‌دهد. پس از دریافت داده‌ها از مدل، کنترل‌گر آن‌ها را پردازش می‌کند و سپس تمام آن اطلاعات را برداشته و به نما ارسال می‌کند و نحوه نمایش آن‌ها را به نما توضیح می‌دهد. باید توجه داشت که نما و مدل مستقیماً امکان مکاتبه و ارتباط ندارند.

نما

بازنمایی داده به وسیله قطعه یا لایه نما انجام می‌شود. نما در واقع برای کاربر یک رابط کاربری یا UI تولید می‌کند. بنابراین، در خصوص کاربردهای وب، می‌توان قطعه نما را همان بخش HTML و CSS در نظر گرفت. نماها به وسیله داده‌ها ساخته می‌شوند و داده‌ها توسط قطعه مدل گردآوری می‌شوند اما، این داده‌ها به صورت مستقیم از مدل به نما انتقال داده نمی‌شوند، بلکه این کار از طریق کنترل‌گر صورت می‌گیرد.

۵.۳.۲ مزایای MVC

در این بخش از مطلب فواید اساسی استفاده از الگوی معماری MVC فهرست شده است.

- نگهداری کد^۲، تعمیم و رشد آن در یک چارچوب مبتنی بر الگوی معماری MVC بسیار ساده‌تر است.
- قطعات در الگوی MVC قابل استفاده مجدد هستند.
- یک قطعه مبتنی بر الگوی معماری MVC را می‌توان به طور مستقل از کاربر آزمایش کرد.
- پشتیبانی آسان برای مشتریان جدید، به واسطه الگوی معماری MVC امکان‌پذیر می‌شود.

^۱View

^۲Code Maintenance

- در الگوی معماری MVC توسعه قطعات مختلف را می‌توان به صورت موازی انجام داد.
- الگوی معماری MVC با تقسیم‌بندی یک اپلیکیشن به سه واحد مستقل نما، مدل و کنترل‌گر از بروز پیچیدگی جلوگیری می‌کند.
- الگوی معماری MVC تنها از یک الگوی^۱ استفاده می‌کند. این الگو، درخواست‌های ایجاد شده در وب‌اپلیکیشن را تنها از طریق یک کنترل‌گر پردازش می‌کند.
- الگوی معماری MVC بهترین پشتیبانی را برای توسعه آزمون‌محور^۲ ارائه می‌دهد.
- الگوی MVC با وب‌اپلیکیشن‌های پشتیبانی شده توسط گروه‌های بزرگ طراحان و توسعه‌دهندگان، به خوبی کار می‌کند.
- تفکیک دغدغه‌ها^۳ در MVC واضح و شفاف است.
- الگوی معماری MVC با بهینه‌سازی موتور جستجو (سئو) سازگاری دارد.
- تمام کلاس‌ها و اشیاء مستقل از یکدیگر هستند تا بتوان هر یک را به طور مجزا آزمایش کرد.
- الگوی معماری MVC امکان گروه‌بندی منطقی اعمال مرتبط با یکدیگر در یک کنترل‌گر را فراهم می‌کند.

۶.۳.۲ معایب MVC

- در ادامه این بخش از مطلب، معایب MVC و نقاط ضعف آن فهرست شده است.
- پیچیدگی MVC بالاست.
 - برای اپلیکیشن‌های کوچک کارایی ندارد و مناسب نیست. دسترسی به داده‌ها در لایه نما کارایی لازم را ندارد.
 - خواندن، تغییر دادن، آزمایش واحدها و استفاده مجدد از یک برنامه توسعه داده شده مبتنی بر الگوی معماری MVC دشوار است.
 - ناوبری فریم‌ورک MVC ممکن است گاهی با اضافه شدن لایه‌های انتزاعی جدید پیچیده شود. این مسئله نیازمند این است که کاربران با معیارهای تجزیه MVC تطبیق دهند.
 - پشتیبانی رسمی از تایید اعتبار در MVC وجود ندارد.
 - پیچیدگی و عدم کارایی داده‌ها در MVC
 - استفاده از الگوی معماری MVC با رابط کاربری امروزی دشوار است.
 - برای اجرای برنامه‌نویسی موازی به چندین برنامه‌نویس نیاز است.

¹Front Controller

²TDD

³Clean Separation of Concerns

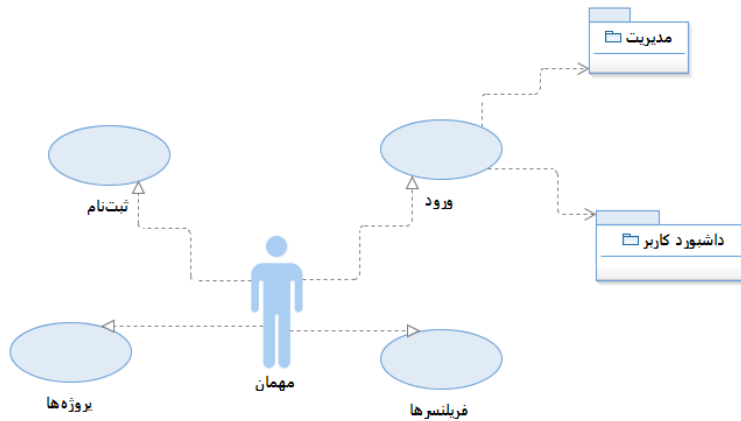
- در الگوی معماری MVC نیاز به دانش در چندین حوزه فناوری وجود دارد.
- نگهداری از حجم بالای کدها در لایه کنترل گر چالش ایجاد می‌کند.

فصل ۳

تجزیه و تحلیل نرم افزار

مقدمه

در این فصل به دیاگرام‌ها و سناریوهای نرم‌افزار پرداخته شده است.



شکل ۱.۳: دیاگرام UC ساختار کلی

۱.۳ ثبت نام

مورد استفاده: ثبت نام

شرح مختصر UC: این قسمت مهمان در سایت ثبت نام می‌کند.

پیش شرط: دانشجو باشد.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. مهمان دکمه ثبت نام را انتخاب می‌کند و سیستم فرم ثبت نام را به مهمان نمایش می‌دهد.

۳. مهمان فرم را تکمیل می‌کند و با دکمه ارسال، فرم تکمیل شده را به سیستم ارسال می‌کند.

۴. سیستم فرم ثبت نام را بررسی می‌کند و اطلاعات فرم را در بانک اطلاعات ثبت می‌کند.

۵. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: خطا در اطلاعات وارد شده

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت خطا در اطلاعات وارد شده فرم ثبت نام اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و خطاها مشخص می‌شوند.

۳. یک پیغام به مهمان نمایش داده می‌شود و درخواست اصلاح اطلاعات وارد شده را دارد.

۴. از مرحله ۳ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

سناریو فرعی ۲: کاربر با موفقیت ایجاد شود.

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت موفقیت آمیز بودن ثبت نام اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و یک پیغام به مهمان نمایش داده می‌شود که اطلاعات با موفقیت ثبت و کاربر ایجاد شده است.

۳. از مرحله ۴ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۴. پایان

سناریو فرعی ۳: کاربر موجود باشد.

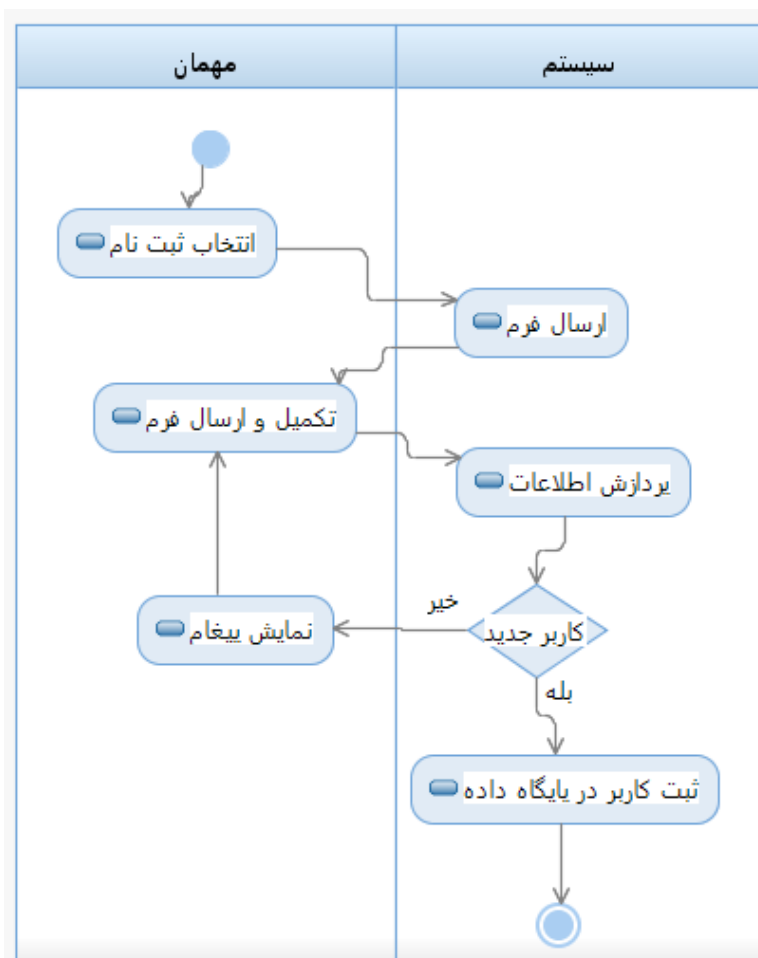
شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت وجود کاربر در بانک اطلاعات اجرا می‌شود.

۱. شروع

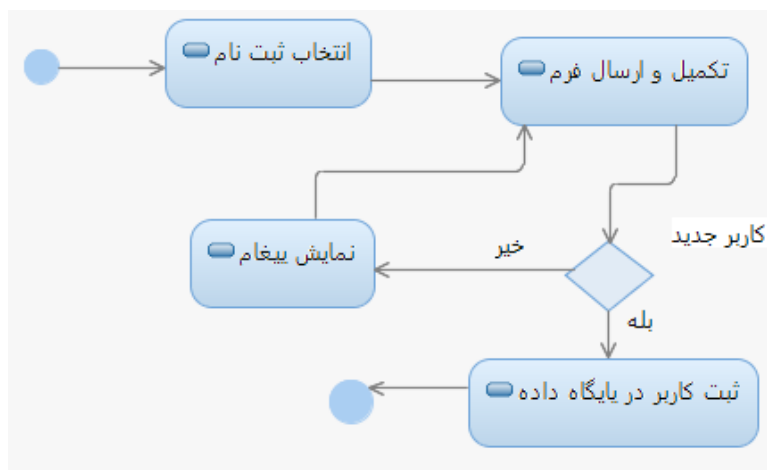
۲. یک پیغام به مهمان نمایش داده می‌شود که اطلاعات کاربری از قبل وجود دارد و دکمه ورود به سایت نمایش داده می‌شود.

۳. پایان

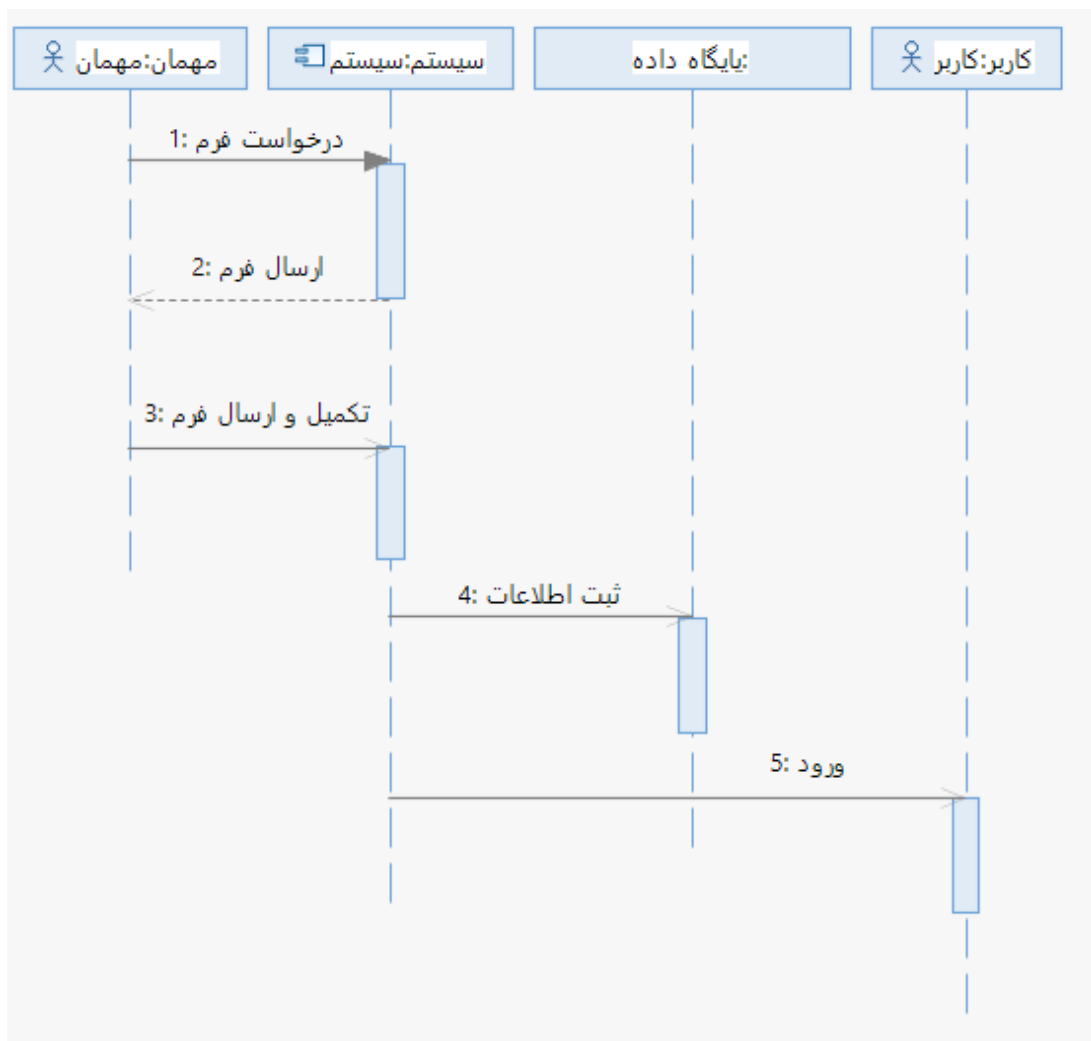
پس شرط: ندارد .



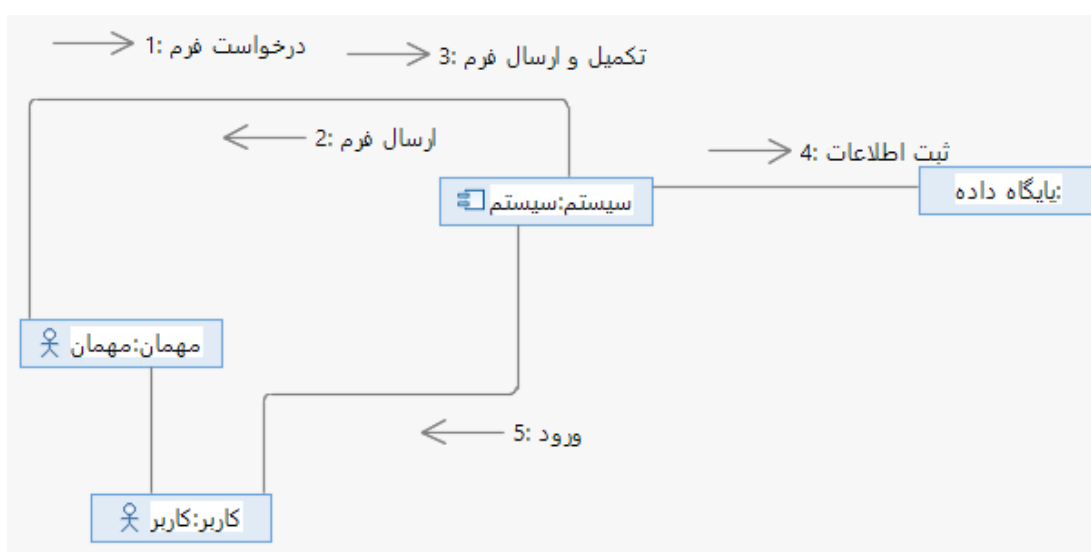
شکل ۲.۳: دیاگرام فعالیت ثبت نام



شکل ۳.۳: دیاگرام حالت ماشین ثبت نام



شکل ۴.۳: دیاگرام توالی ثبت نام



شکل ۵.۳: دیاگرام همکار ثبت نام

۲.۳ ورود

مورد استفاده: ورود

شرح مختصر UC: در این قسمت مهمان با عنوان کاربر وارد می‌شود.

پیش شرط: ثبت نام انجام شده باشد.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. مهمان دکمه ورود را انتخاب می‌کند و سیستم فرم ورود را به مهمان نمایش می‌دهد.

۳. مهمان فرم ورود را تکمیل می‌کند و با دکمه ارسال، فرم تکمیل شده را به سیستم ارسال می‌کند.

۴. سیستم فرم ورود را بررسی می‌کند و اطلاعات را از بانک اطلاعات دریافت می‌کند.

۵. کاربر در سایت شناسایی و وارد می‌شود.

۶. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: خطا در اطلاعات فرم ورود

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت خطا در اطلاعات فرم ورود اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و خطاها مشخص می‌شوند.

۳. یک پیغام به مهمان نمایش داده می‌شود و درخواست اصلاح اطلاعات فرم را دارد.

۴. از مرحله ۳ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

سناریو فرعی ۲: کاربر با موفقیت وارد می‌شود.

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت موفقیت آمیز بودن ورود اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و یک پیغام به کاربر نمایش داده می‌شود که ورود موفقیت آمیزی داشته.

۳. از مرحله ۵ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۴. پایان

سناریو فرعی ۳: کاربر وجود ندارد.

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت وجود نداشتن اطلاعات در بانک اطلاعات اجرا می‌شود.

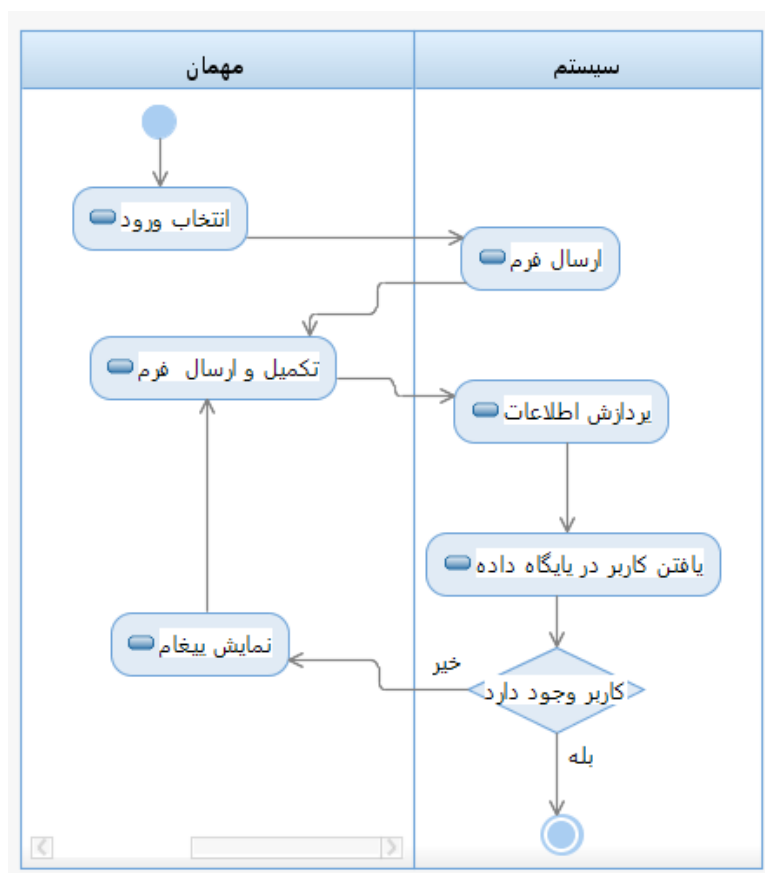
۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و وجود نداشتن کاربر مشخص می‌شوند.

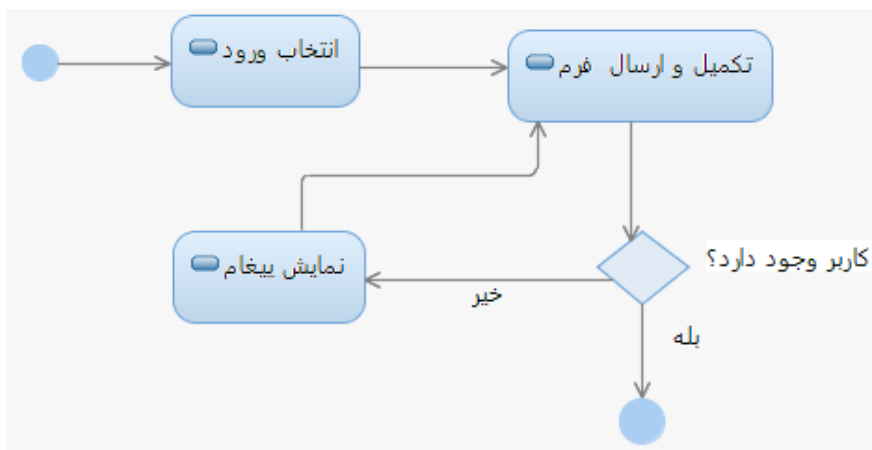
۳. یک پیغام به مهمان نمایش داده می‌شود و دکمه ثبت نام نمایش داده می‌شود.

۴. پایان

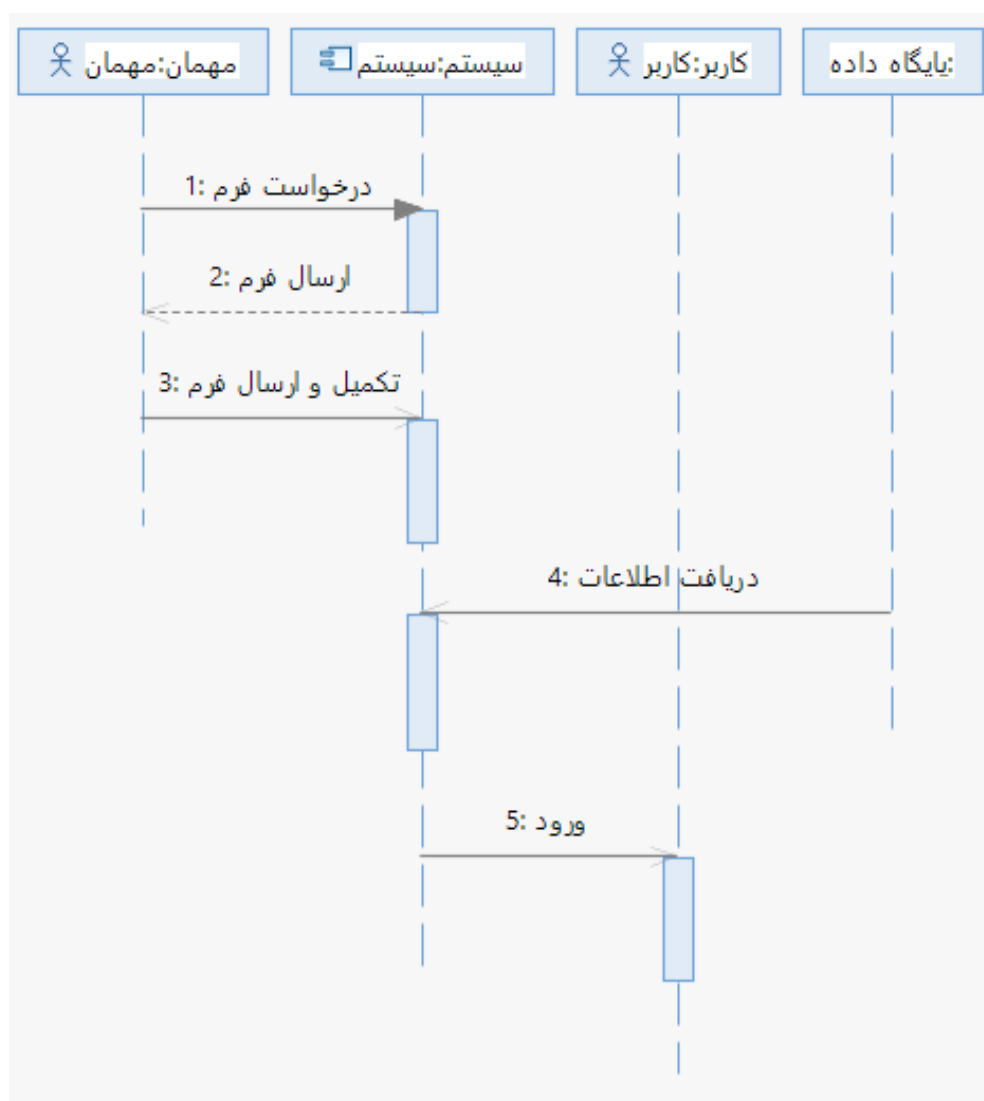
پس شرط: ندارد.



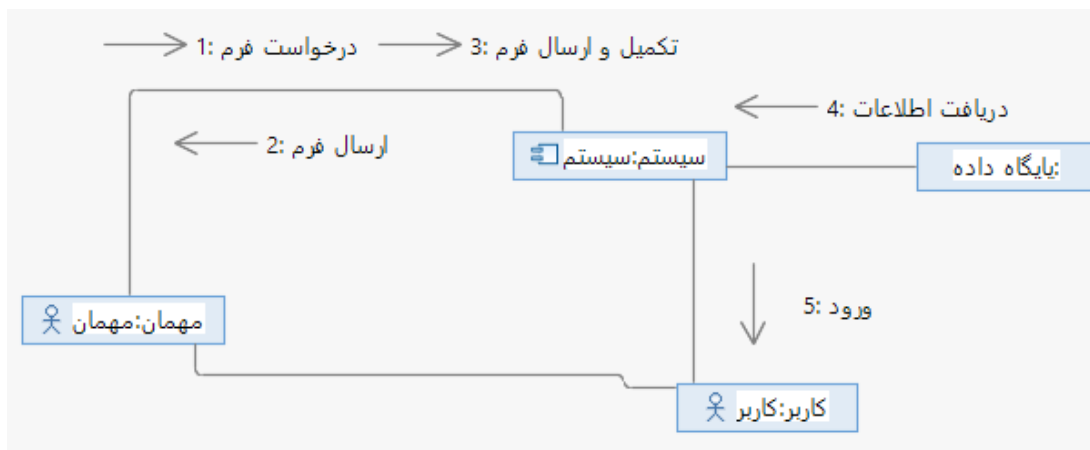
شکل ۶.۳: دیاگرام فعالیت ورود



شکل ۷.۳: دیاگرام حالت ماشین ورود



شکل ۸.۳: دیاگرام توالی ورود



شکل ۹.۳: دیاگرام همکار ورود

۳.۳ لیست پروژه‌ها

مورد استفاده: نمایش پروژه‌ها

شرح مختصر UC: نمایش پروژه‌های فعال در سایت.

پیش شرط: ندارد.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. مهمان دکمه پروژه‌ها را انتخاب می‌کند و سیستم کل پروژه‌ها را به مهمان نمایش می‌دهد.

۳. مهمان با انتخاب هر پروژه به اطلاعات آن دسترسی پیدا می‌کند.

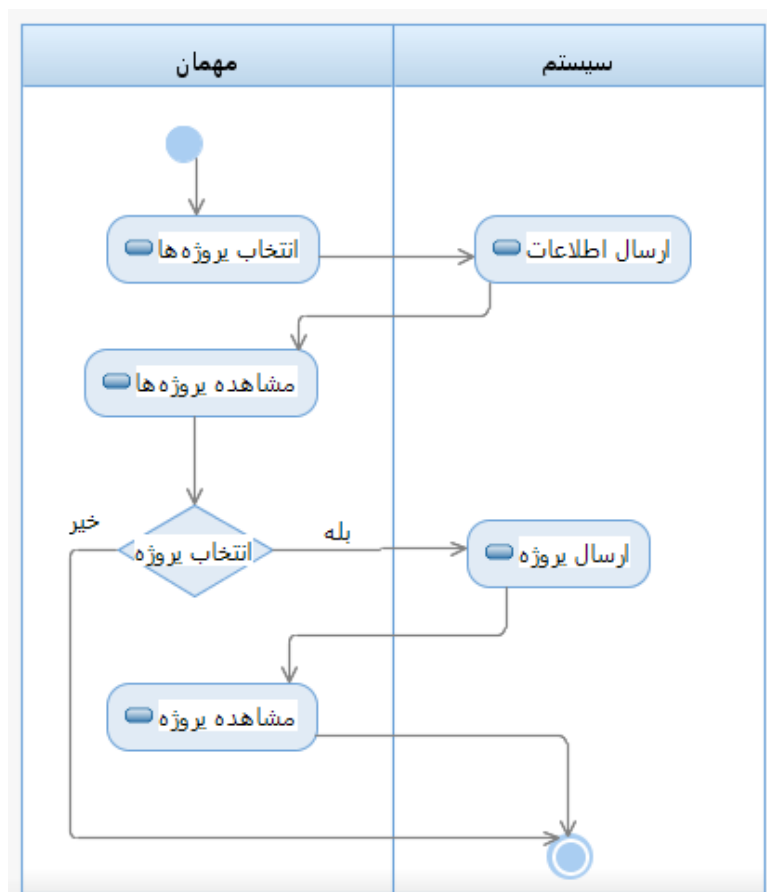
۴. پایان

پس شرط: ندارد.

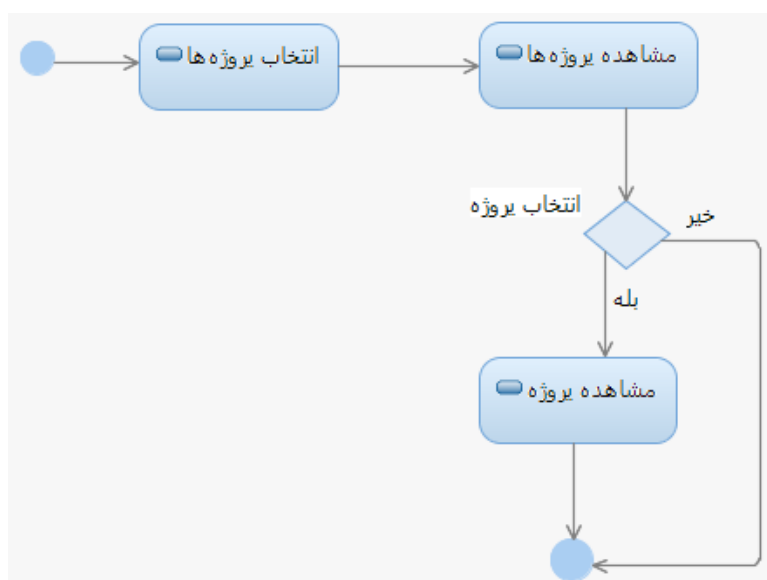
سناریوهای فرعی:

ندارد.

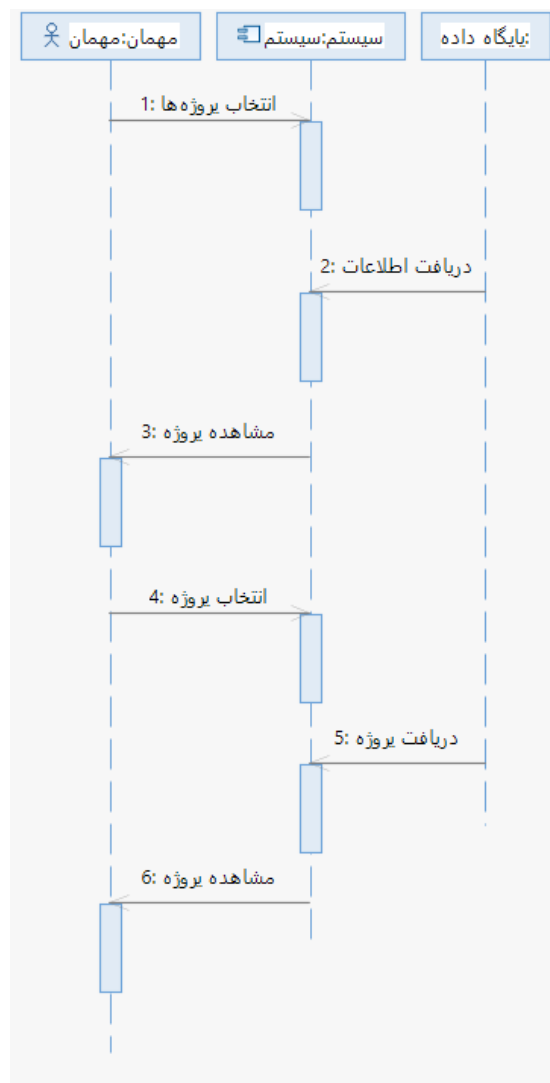
پس شرط: ندارد.



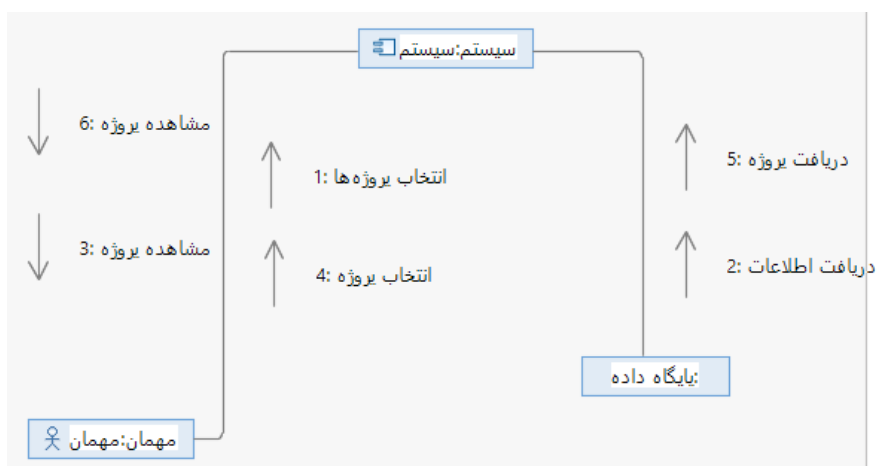
شکل ۱۰.۳: دیاگرام فعالیت لیست پروژه‌ها



شکل ۱۱.۳: دیاگرام حالت ماشین پروژه‌ها



شکل ۱۲.۳: دیاگرام توالی پروژه‌ها



شکل ۱۳.۳: دیاگرام همکار پروژه‌ها

۴.۳ لیست فریلنسرها

مورد استفاده: نمایش فریلنسرها

شرح مختصر UC: نمایش فریلنسرهایی فعال در سایت.

پیش شرط: ندارد.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. مهمان دکمه فریلنسرها را انتخاب می‌کند و سیستم فریلنسرها را به مهمان نمایش می‌دهد.

۳. مهمان با انتخاب هر فریلنسر به رزومه آن دسترسی پیدا می‌کند.

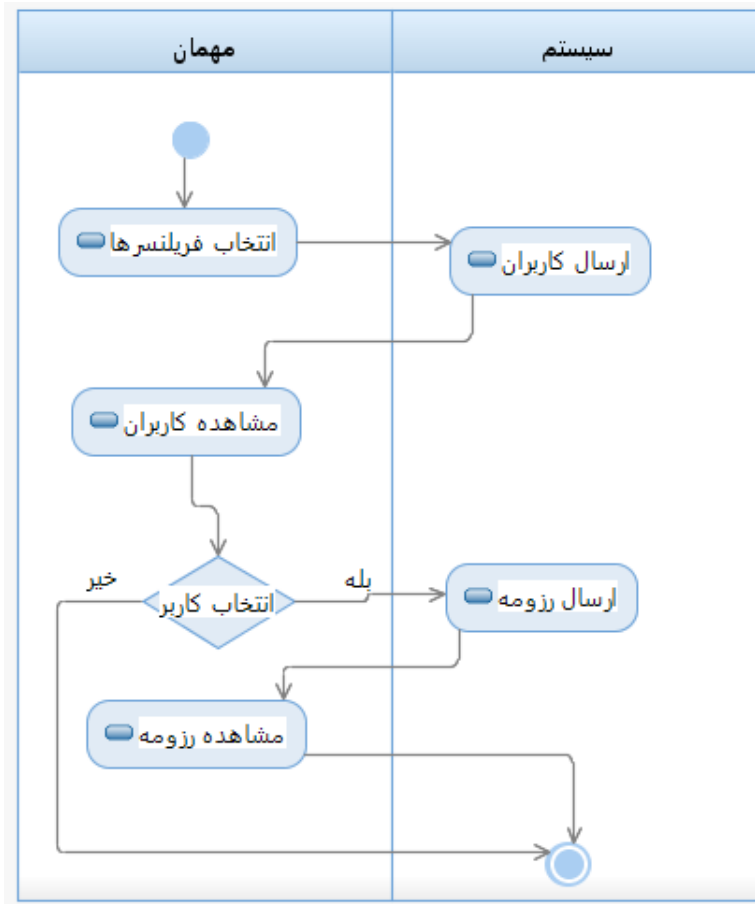
۴. پایان

پس شرط: ندارد.

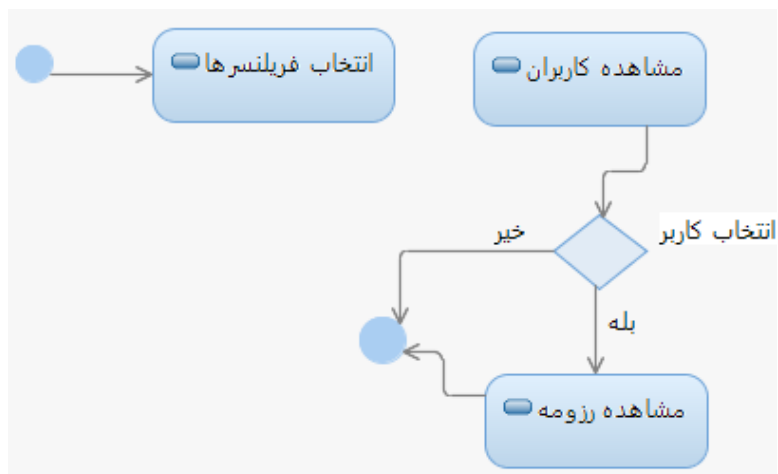
سناریوهای فرعی:

ندارد.

پس شرط: ندارد.



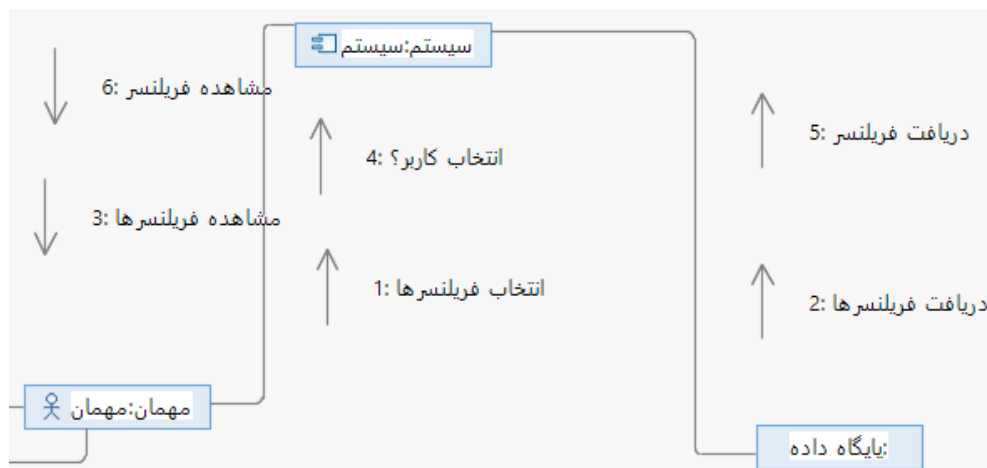
شکل ۱۴.۳: دیاگرام فعالیت فریلنسرها



شکل ۱۵.۳: دیاگرام حالت ماشین فریلنسرها



شکل ۱۶.۳: دیاگرام توالی فریلنسرها



شکل ۱۷.۳: دیاگرام همکار فریلنرها

۵.۳ داشبورد کاربر

مورد استفاده: داشبورد کاربر

شرح مختصر UC: در این قسمت دو داشبورد فریلنسر و کارفرما را در اختیار کاربر قرار می‌دهد.

پیش شرط: ورود به سایت.

سناریو اصلی:

۱. شروع

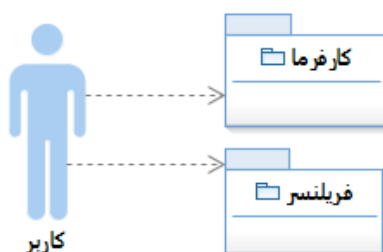
۲. کاربر با انتخاب هر کدام از داشبوردها به عنوان کارفرما / فریلنسر به سیستم معرفی می‌شود.

۳. پایان

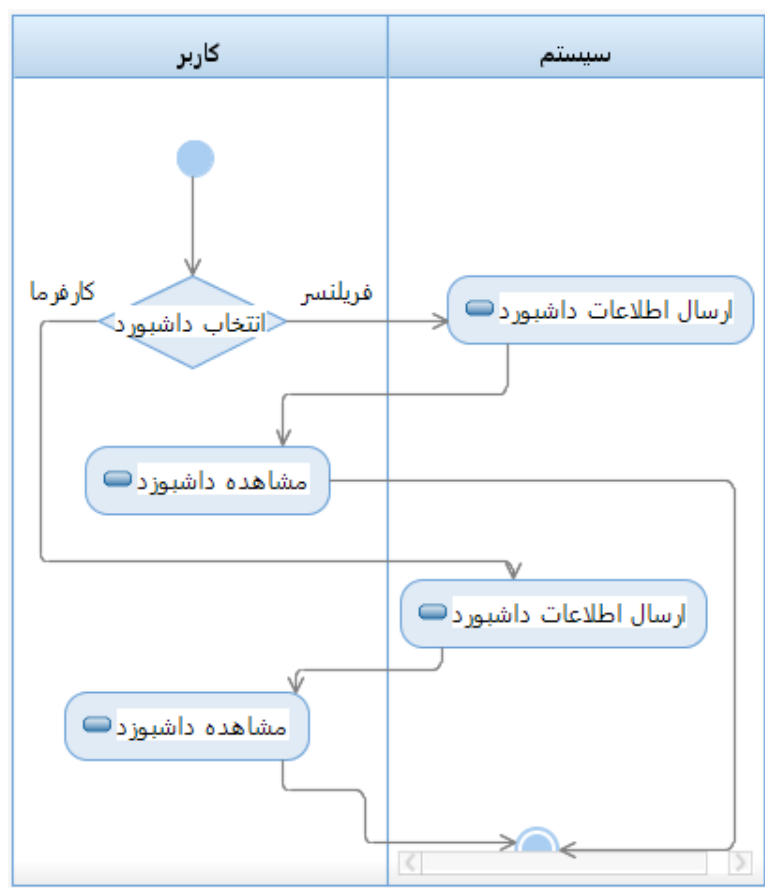
پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی: ندارد.

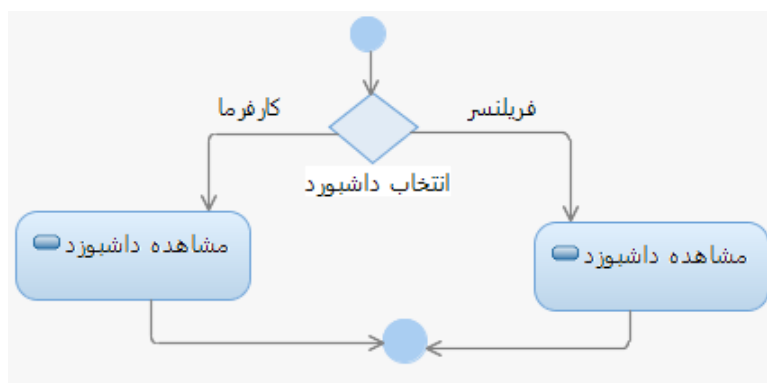
پس شرط: ندارد.



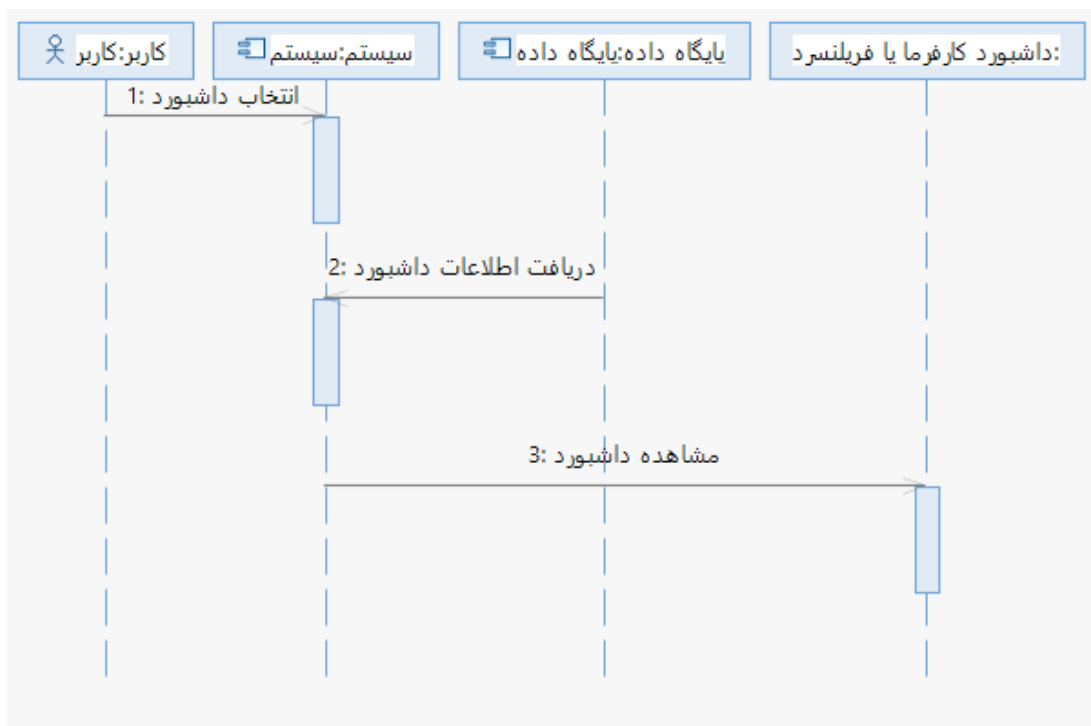
شکل ۱۸.۳: دیاگرام UC داشبورد کاربر



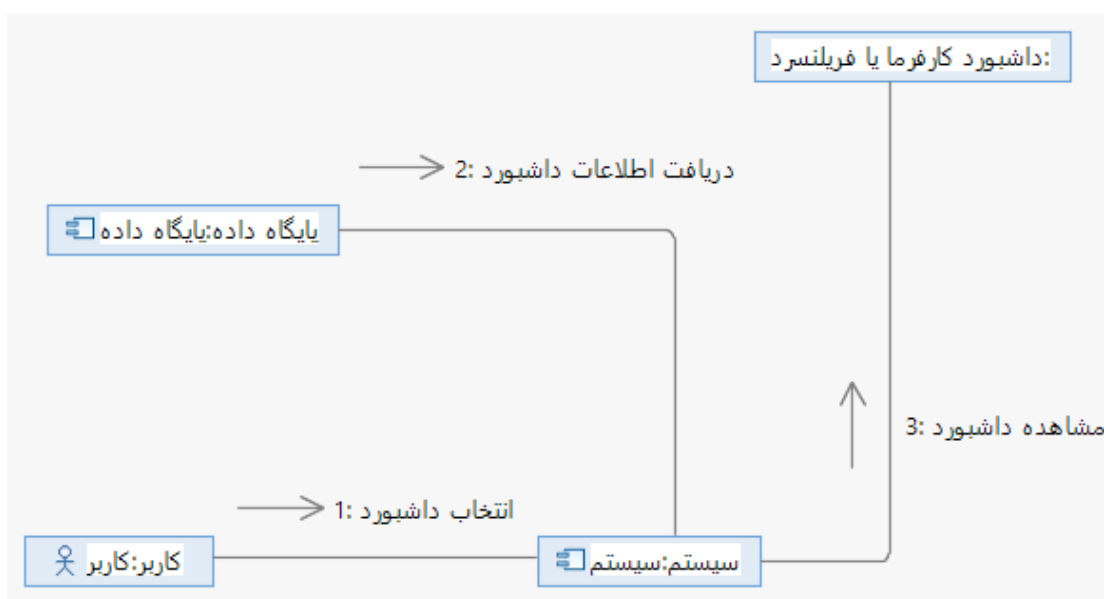
شکل ۱۹.۳: دیاگرام فعالیت داشبورد کاربر



شکل ۲۰.۳: دیاگرام حالت ماشین داشبورد کاربر



شکل ۲۱.۳: دیاگرام توالی داشبورد کاربر



شکل ۲۲.۳: دیاگرام همکار داشبورد کاربر

۶.۳ داشبورد کارفرما

مورد استفاده: داشبورد کارفرما

شرح مختصر UC: در این قسمت داشبورد کارفرما را در اختیار کاربر قرار می‌دهد.

پیش شرط: ورود به داشبورد کارفرما.

سناریو اصلی:

۱. شروع

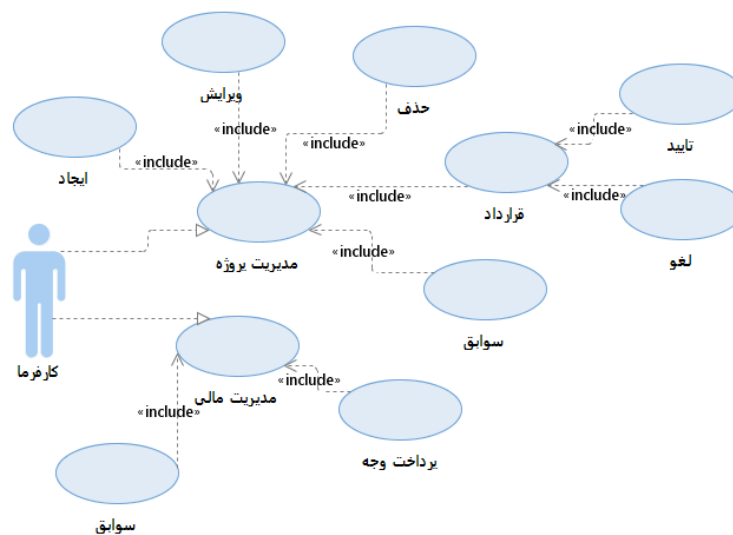
۲. کارفرما به بخش‌های مختلف مانند ایجاد و اصلاح پروژه، انتخاب فریلنسر برای پروژه و .. دسترسی پیدا می‌کند.

۳. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی: ندارد.

پس شرط: ندارد.



شکل ۲۳.۳: دیاگرام UC داشبورد کارفرما

۱.۶.۳ ایجاد پروژه

مورد استفاده: ایجاد پروژه

شرح مختصر UC: در این قسمت کارفرما پروژه خود را تعریف می‌کند.

پیش شرط: ورود به مدیریت پروژه در داشبورد کارفرما.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. کارفرما دکمه ایجاد پروژه را انتخاب می‌کند و سیستم فرم خام را به کارفرما نمایش می‌دهد.

۳. کارفرما فرم را تکمیل می‌کند و با دکمه ارسال، فرم تکمیل شده را به سیستم ارسال می‌کند.

۴. سیستم اطلاعات فرم را بررسی می‌کند و اطلاعات را در بانک اطلاعات ثبت می‌کند.

۵. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: خطا در اطلاعات فرم ایجاد پروژه

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت خطا در اطلاعات فرم اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و خطاها مشخص می‌شوند.

۳. یک پیغام به کارفرما نمایش داده می‌شود و درخواست اصلاح اطلاعات فرم را دارد.

۴. از مرحله ۳ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

سناریو فرعی ۲: با موفقیت ثبت شود

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت موفقیت‌آمیز بودن ایجاد پروژه اجرا می‌شود.

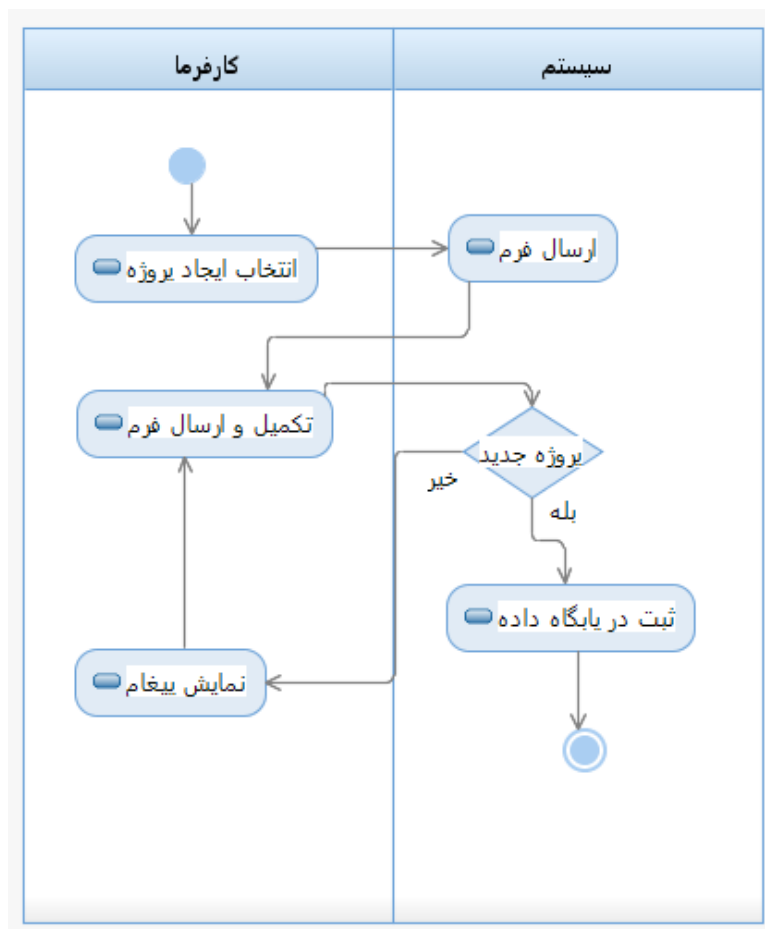
۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و یک پیغام به کارفرما نمایش داده می‌شود که اطلاعات با موفقیت ثبت شده است.

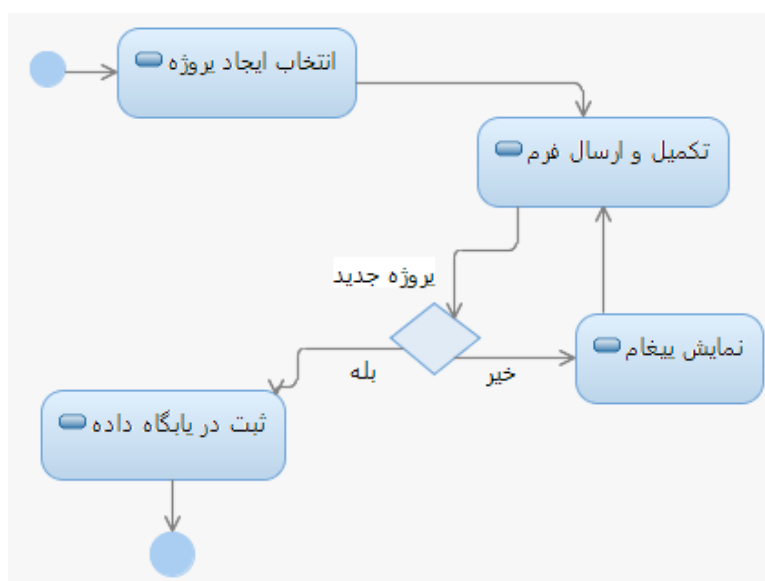
۳. از مرحله ۴ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۴. پایان

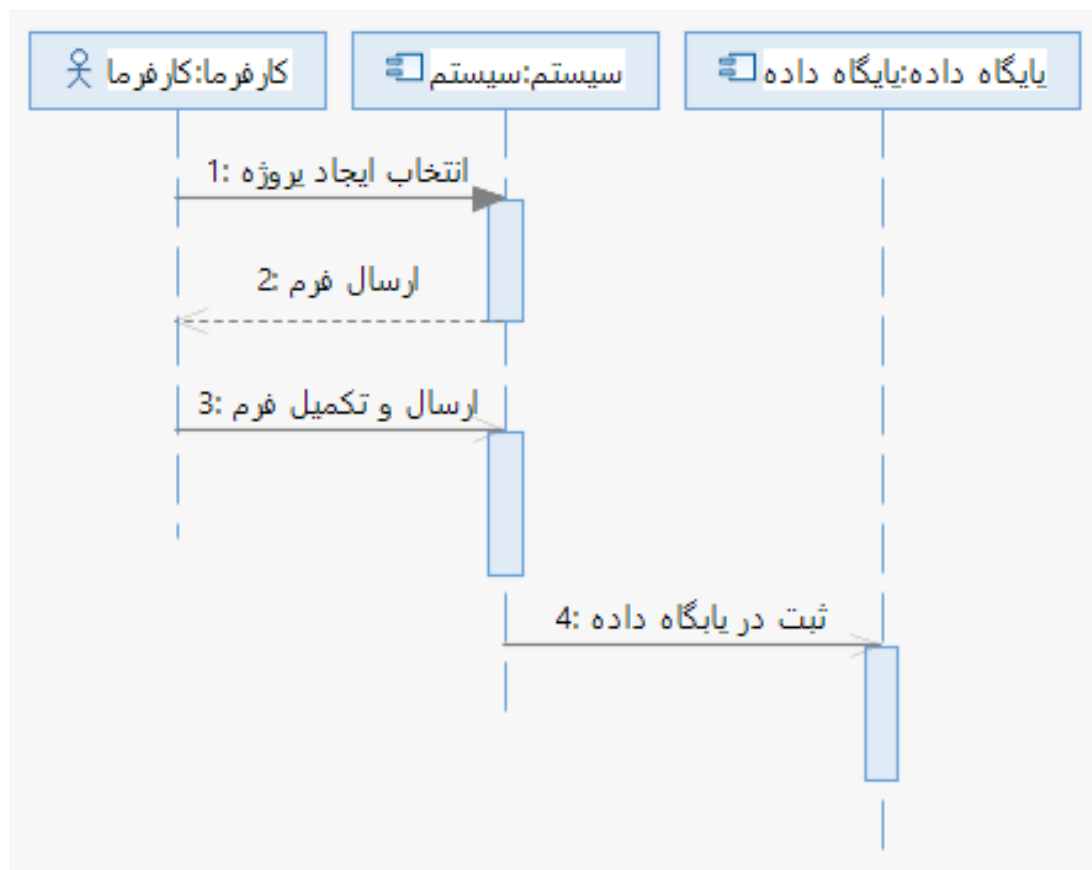
پس شرط: ندارد.



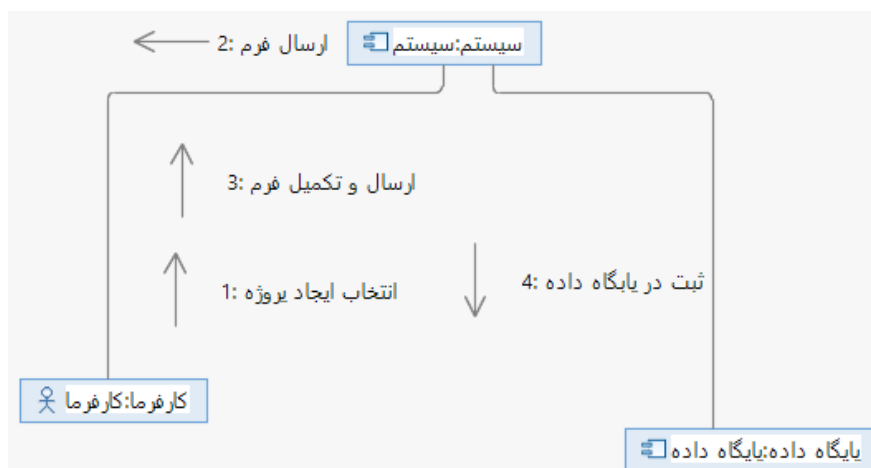
شکل ۲۴.۳: دیاگرام فعالیت ایجاد پروژه



شکل ۲۵.۳: دیاگرام حالت ماشین ایجاد پروژه



شکل ۲۶.۳: دیاگرام توالی ایجاد پروژه



شکل ۲۷.۳: دیاگرام همکار ایجاد پروژه

۲.۶.۳ ویرایش پروژه

مورد استفاده: ویرایش پروژه

شرح مختصر UC: در این قسمت کارفرما پروژه خود را اصلاح می‌کند.

پیش شرط: ورود به مدیریت پروژه در داشبورد کارفرما.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. کارفرما دکمه ویرایش پروژه را انتخاب می‌کند و سیستم فرم اطلاعات پروژه را به کارفرما نمایش می‌دهد.

۳. کارفرما فرم را اصلاح می‌کند و با دکمه ارسال، فرم اصلاح شده را به سیستم ارسال می‌کند.

۴. سیستم اطلاعات فرم را بررسی می‌کند و اطلاعات را در بانک اطلاعات بروزسانی می‌کند.

۵. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: خطا در اطلاعات فرم ویرایش پروژه

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت خطا در اطلاعات فرم اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و خطاها مشخص می‌شوند.

۳. یک پیغام به کارفرما نمایش داده می‌شود و درخواست اصلاح اطلاعات فرم را دارد.

۴. از مرحله ۳ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

سناریو فرعی ۲: اطلاعات با موفقیت اصلاح شود.

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت موفقیت آمیز بودن اصلاح اطلاعات پروژه اجرا می‌شود.

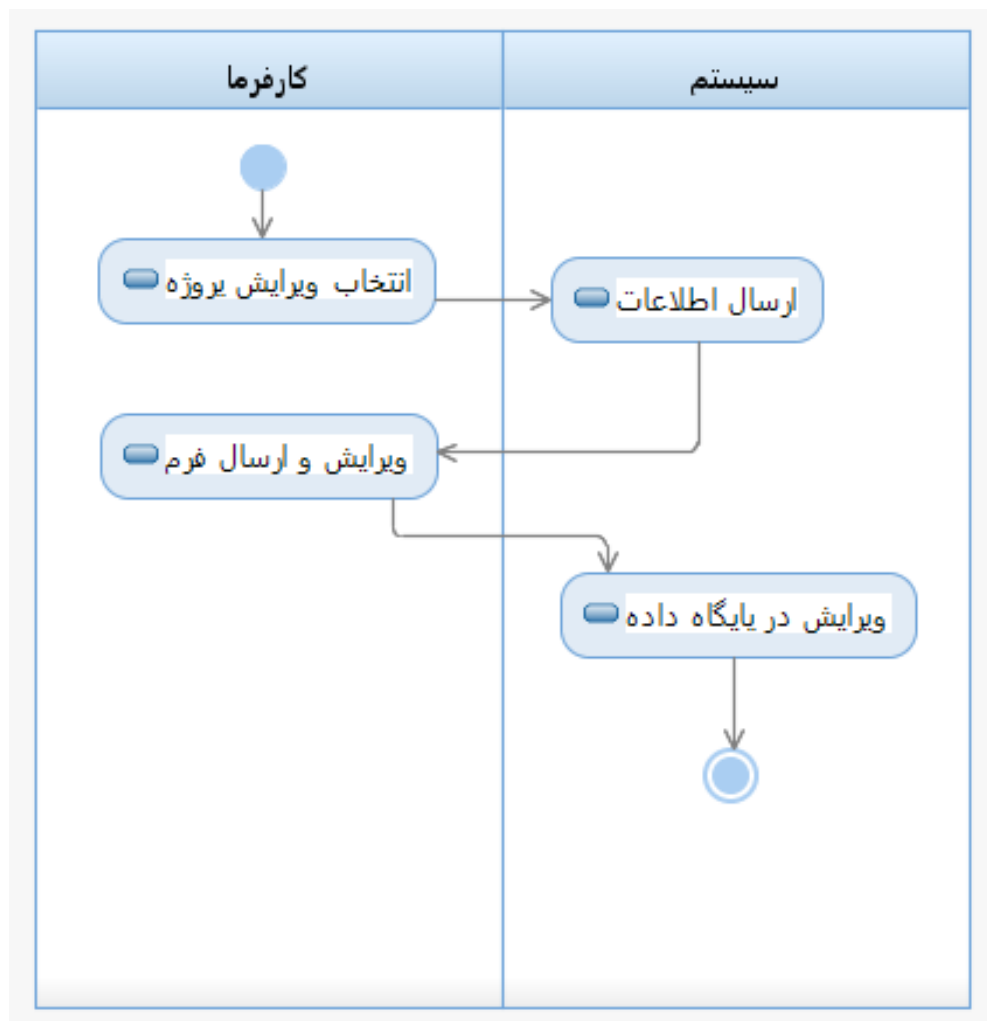
۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و یک پیغام به کارفرما نمایش داده می‌شود که اطلاعات با موفقیت ثبت شده است.

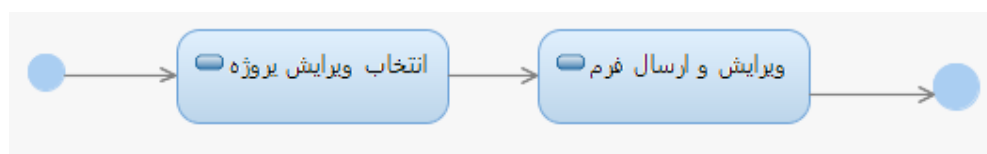
۳. از مرحله ۴ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۴. پایان

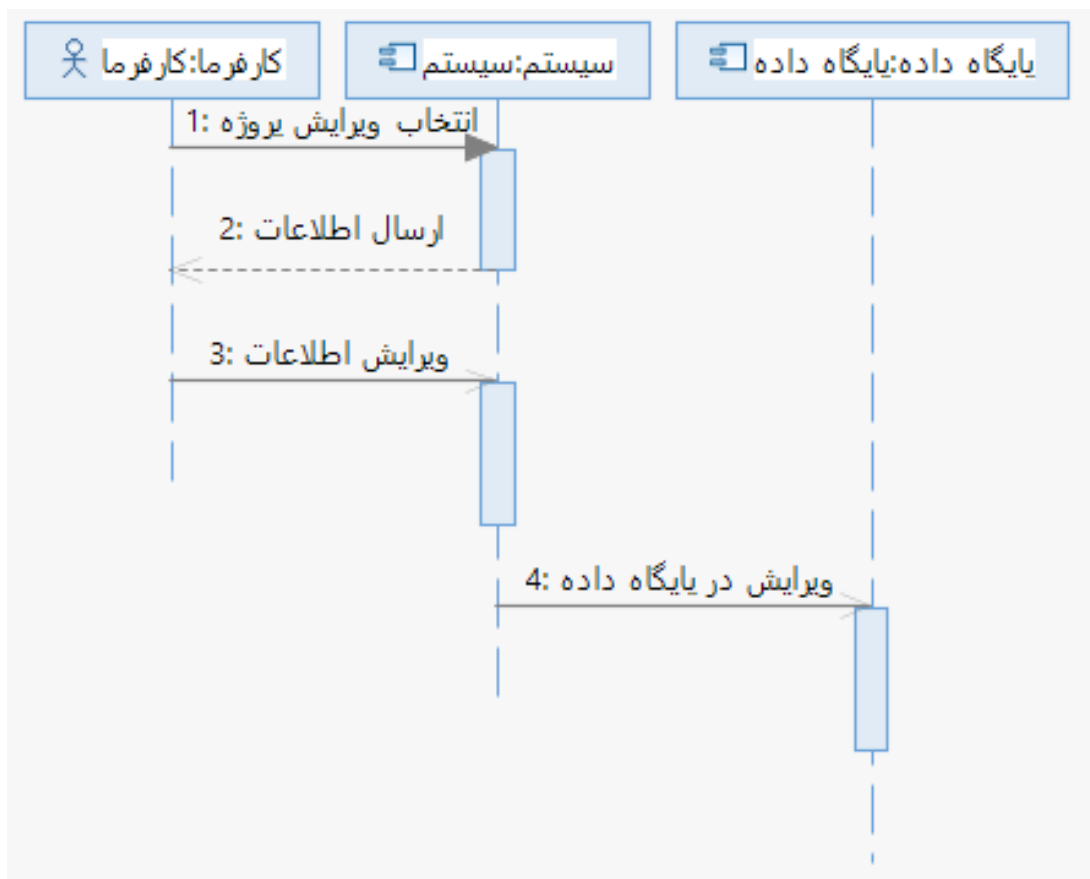
پس شرط: ندارد.



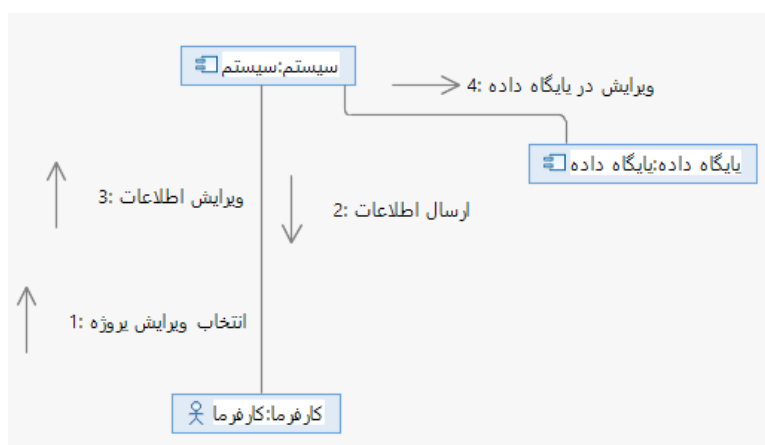
شکل ۲۸.۳: دیاگرام فعالیت ویرایش پروژه



شکل ۲۹.۳: دیاگرام حالت ماشین ویرایش پروژه



شکل ۳۰.۳: دیاگرام توالی ویرایش پروژه



شکل ۳۱.۳: دیاگرام همکار ویرایش پروژه

۳.۶.۳ حذف پروژه

مورد استفاده: حذف پروژه

شرح مختصر UC: در این قسمت کارفرما پروژه خود را حذف می‌کند.

پیش شرط: ورود به مدیریت پروژه در داشبورد کارفرما.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. کارفرما دکمه حذف پروژه را انتخاب می‌کند و سیستم اطلاعات را به کارفرما نمایش می‌دهد.

۳. کارفرما تایید حذف پروژه را به سیستم ارسال می‌کند.

۴. سیستم پروژه را بررسی و از بانک اطلاعات حذف می‌کند.

۵. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: خطا در حذف پروژه

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت خطا در روند حذف پروژه اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و خطاها مشخص می‌شوند.

۳. یک پیغام به کارفرما نمایش داده می‌شود و درخواست اصلاح روند را دارد.

۴. از مرحله ۳ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

سناریو فرعی ۲: با موفقیت حذف شود

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت موفقیت‌آمیز بودن حذف پروژه اجرا می‌شود.

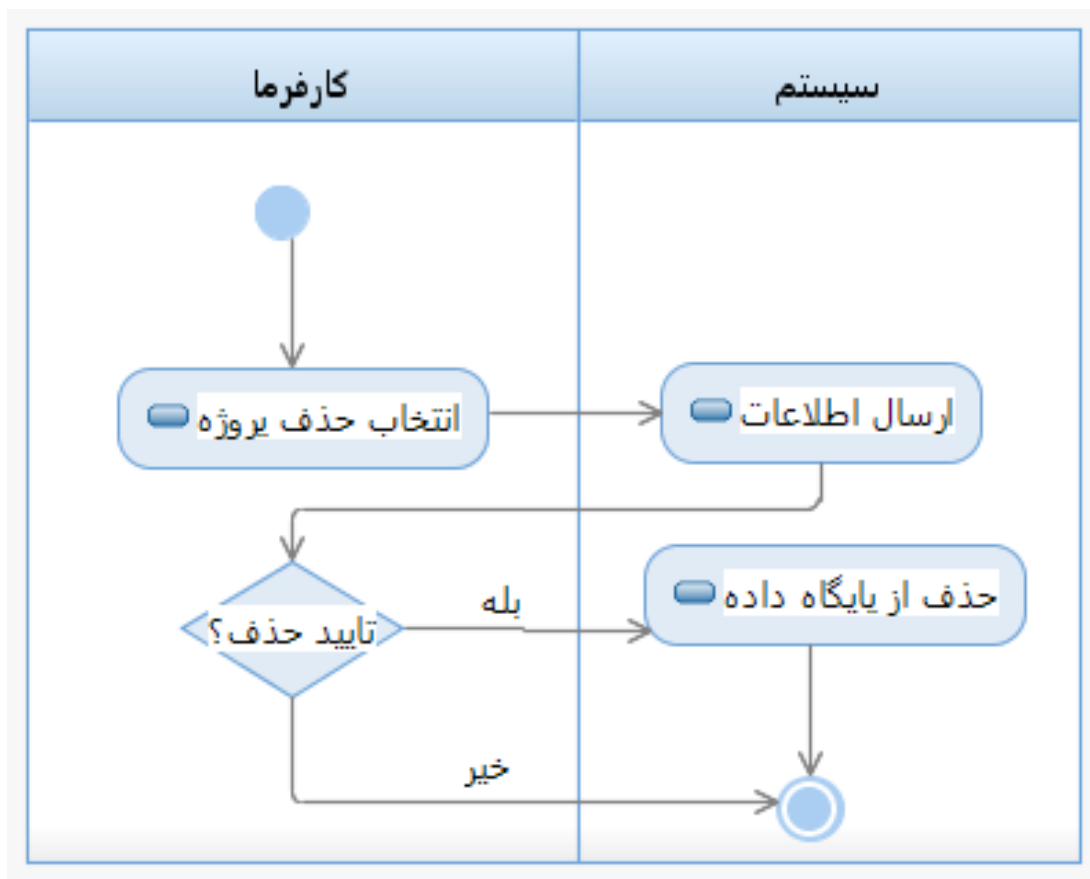
۱. شروع

۲. پروژه بررسی می‌شود و یک پیغام به کارفرما نمایش داده می‌شود که اطلاعات با موفقیت حذف شده است.

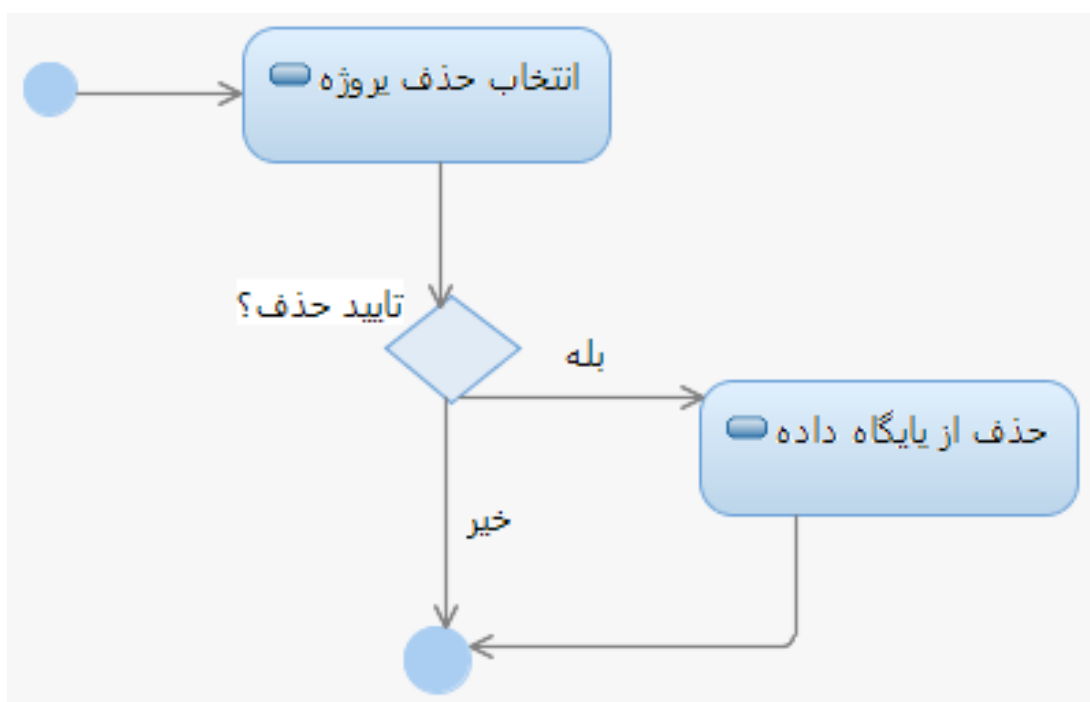
۳. از مرحله ۴ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۴. پایان

پس شرط: ندارد.



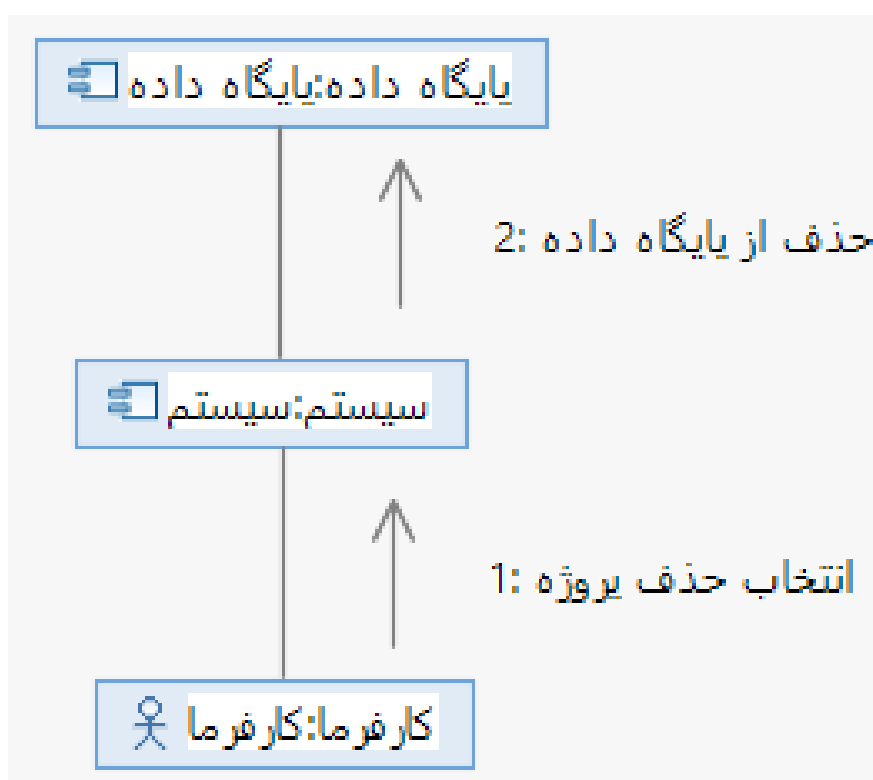
شکل ۳۲.۳: دیاگرام فعالیت حذف پروژه



شکل ۳۳.۳: دیاگرام حالت ماشین حذف پروژه



شکل ۳۴.۳: دیاگرام توالی حذف پروژه



شکل ۳۵.۳: دیاگرام همکار حذف پروژه

۴.۶.۳ پرداخت هزینه پروژه

مورد استفاده: پرداخت هزینه پروژه

شرح مختصر UC: در این قسمت کارفرما هزینه انجام پروژه توسط فریلنسر را پرداخت می‌کند.

پیش شرط: ورود به مدیریت مالی در داشبورد کارفرما.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. کارفرما بعد از انتخاب پروژه، دکمه پرداخت هزینه پروژه را انتخاب می‌کند و سیستم فرم پرداخت را به کارفرما نمایش می‌دهد.

۳. کارفرما فرم را تکمیل می‌کند و با دکمه ارسال، فرم تکمیل شده را به سیستم ارسال می‌کند.

۴. سیستم اطلاعات فرم را بررسی می‌کند و اطلاعات را به بانک عامل ارسال می‌کند.

۵. اطلاعات پرداخت دریافت می‌شود و در بانک اطلاعات ثبت می‌شود.

۶. پایان

پس شرط: وجه بعد از انتخاب فریلنسر جهت ضمانت در سایت بلوکه می‌شود.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: خطا در اطلاعات فرم پرداخت

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت خطا در اطلاعات فرم اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و خطاها مشخص می‌شوند.

۳. یک پیغام به کارفرما نمایش داده می‌شود و درخواست اصلاح اطلاعات فرم را دارد.

۴. از مرحله ۳ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

سناریو فرعی ۲: خطا در پرداخت وجه

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۵ سناریو اصلی در صورت خطا در پرداخت اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات خطا از طرف بانک عامل به سیستم ارسال می‌شود.

۳. یک پیغام به کارفرما نمایش داده می‌شود و ناموفق بودن پرداخت را اعلام می‌کند.

۴. از مرحله ۲ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

سناریو فرعی ۳: با موفقیت پرداخت شود

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت موفقیت آمیز بودن پرداخت اجرا می‌شود.

۱. شروع

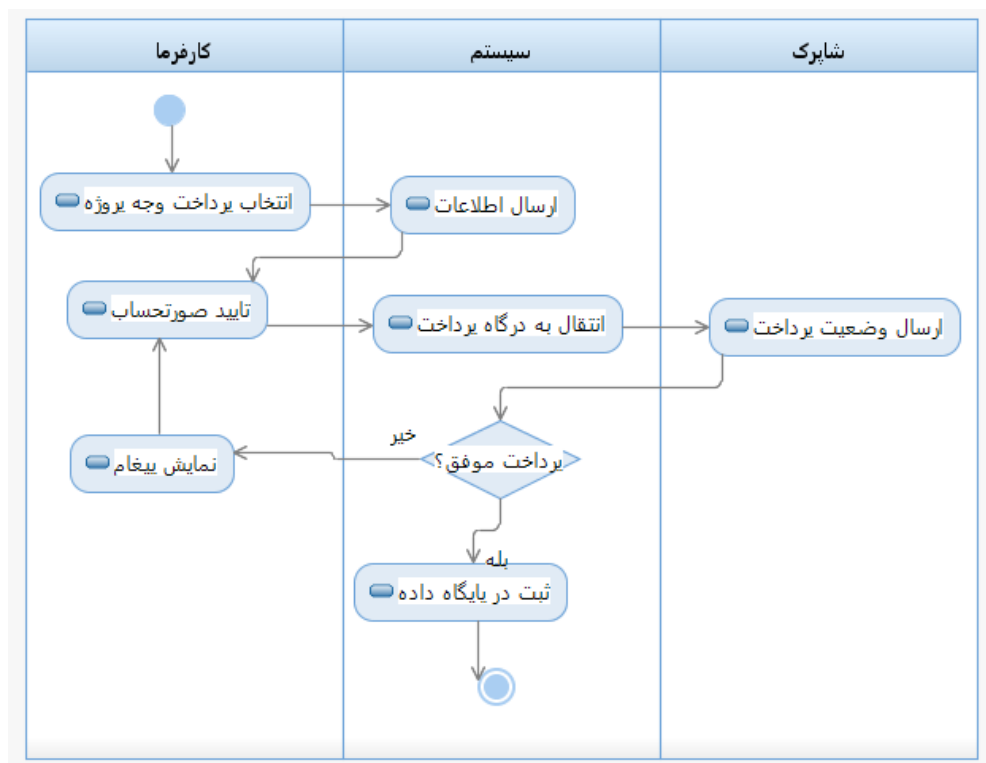
۲. اطلاعات پرداخت از طرف بانک عامل به سیستم ارسال می‌شود.

۳. یک پیغام به کارفرما نمایش داده می‌شود که پرداخت با موفقیت انجام شده است.

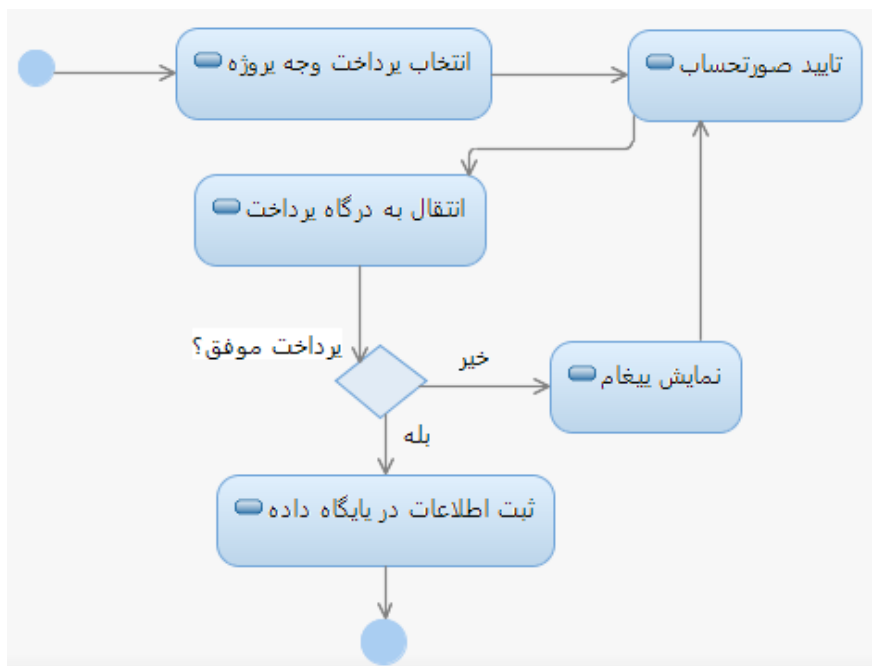
۴. از مرحله ۴ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

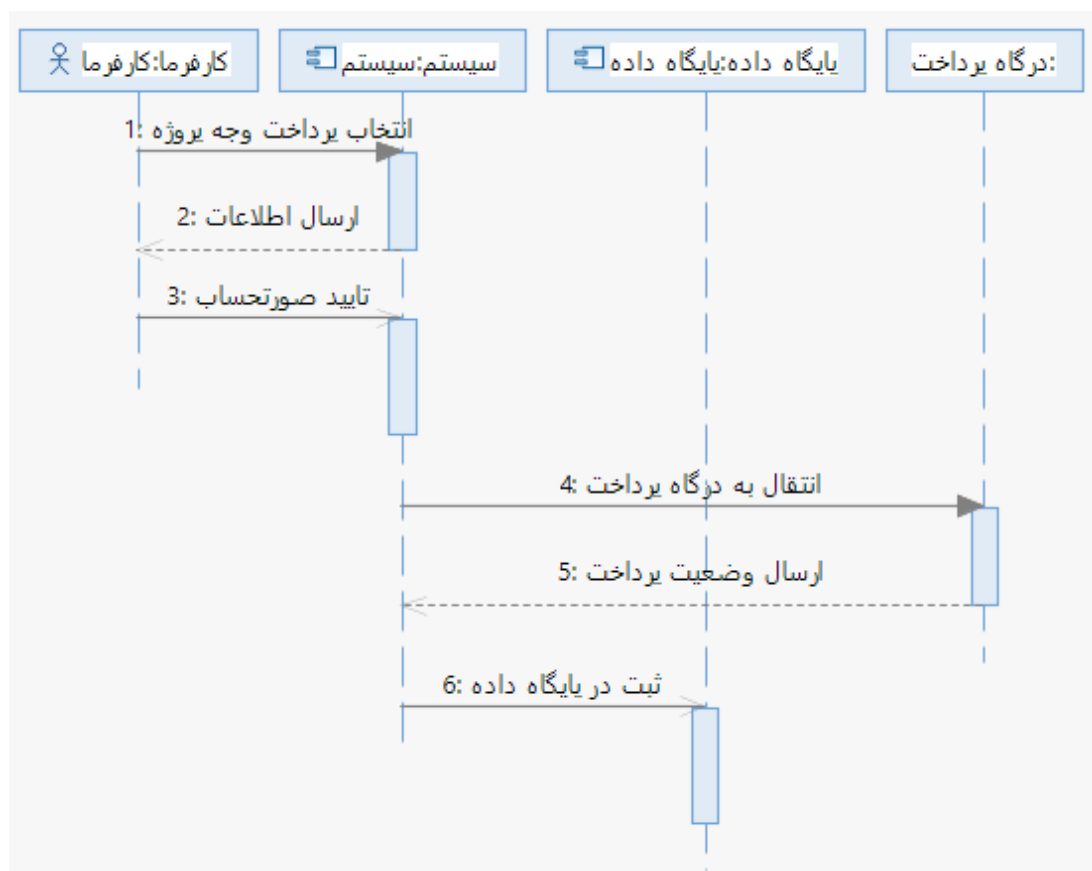
پس شرط: ندارد.



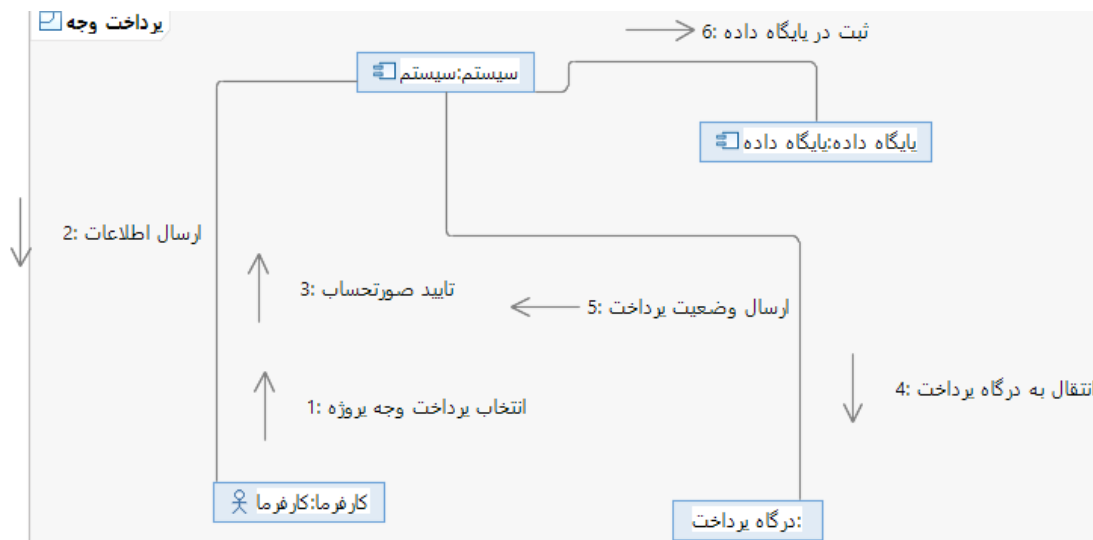
شکل ۳۶.۳: دیاگرام فعالیت پرداخت هزینه



شکل ۳۷.۳: دیاگرام حالت ماشین پرداخت هزینه



شکل ۳۸.۳: دیاگرام توالی پرداخت هزینه



شکل ۳۹.۳: دیاگرام همکار پرداخت هزینه

۵.۶.۳ واگذاری پروژه

مورد استفاده: واگذاری پروژه

شرح مختصر UC: در این قسمت کارفرما پروژه را به یک فریلنسر واگذار می‌کند.

پیش شرط: ورود به مدیریت پروژه در داشبورد کارفرما.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. کارفرما دکمه قرارداد پروژه را انتخاب می‌کند و سیستم پیشنهادات فریلنسر را به کارفرما نمایش می‌دهد.

۳. کارفرما بهترین پیشنهاد را انتخاب می‌کند و با دکمه تایید قرارداد را مشاهده کرده و وضعیت پیشنهاد را به سیستم ارسال می‌کند.

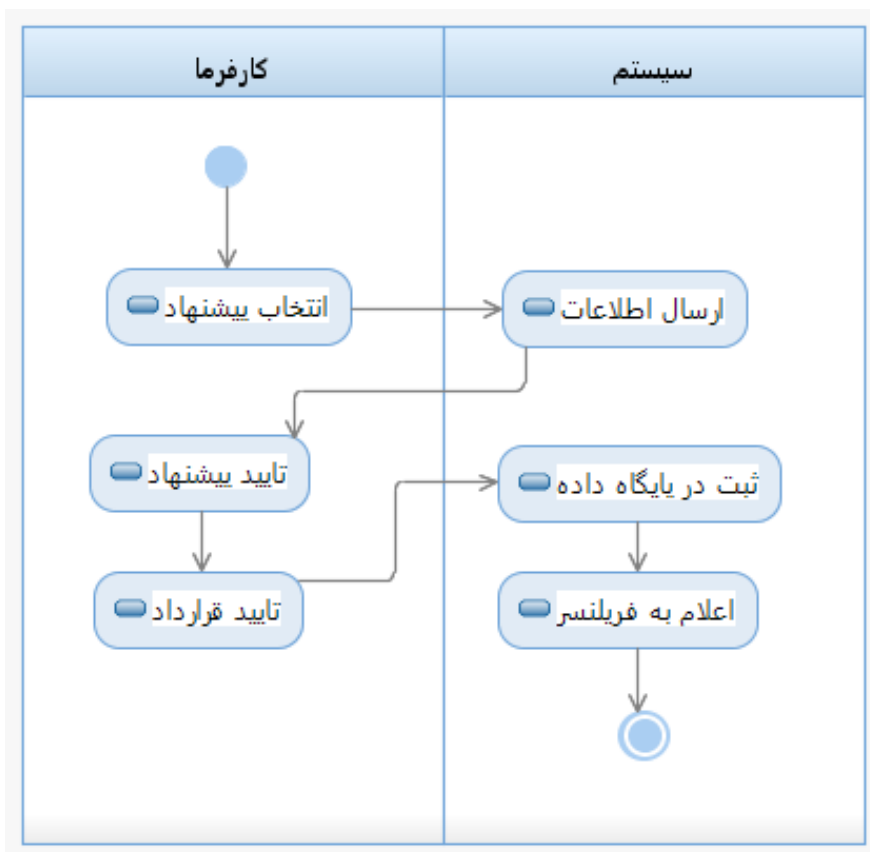
۴. سیستم به فریلنسر اطلاع داده و در بانک اطلاعات ثبت می‌کند.

۵. پایان

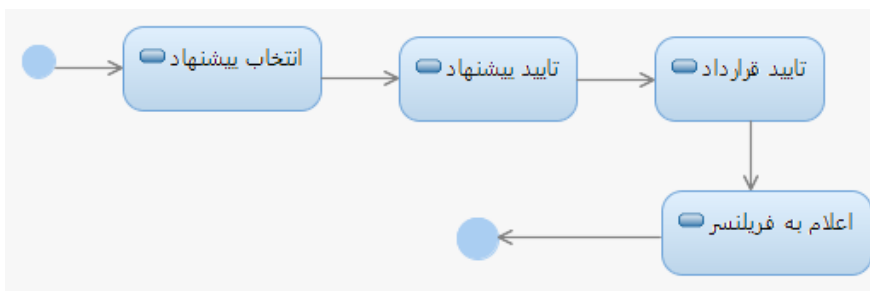
پس شرط: فریلنسر باید برای ادامه قرارداد را تایید کند.

سناریوهای فرعی: ندارد.

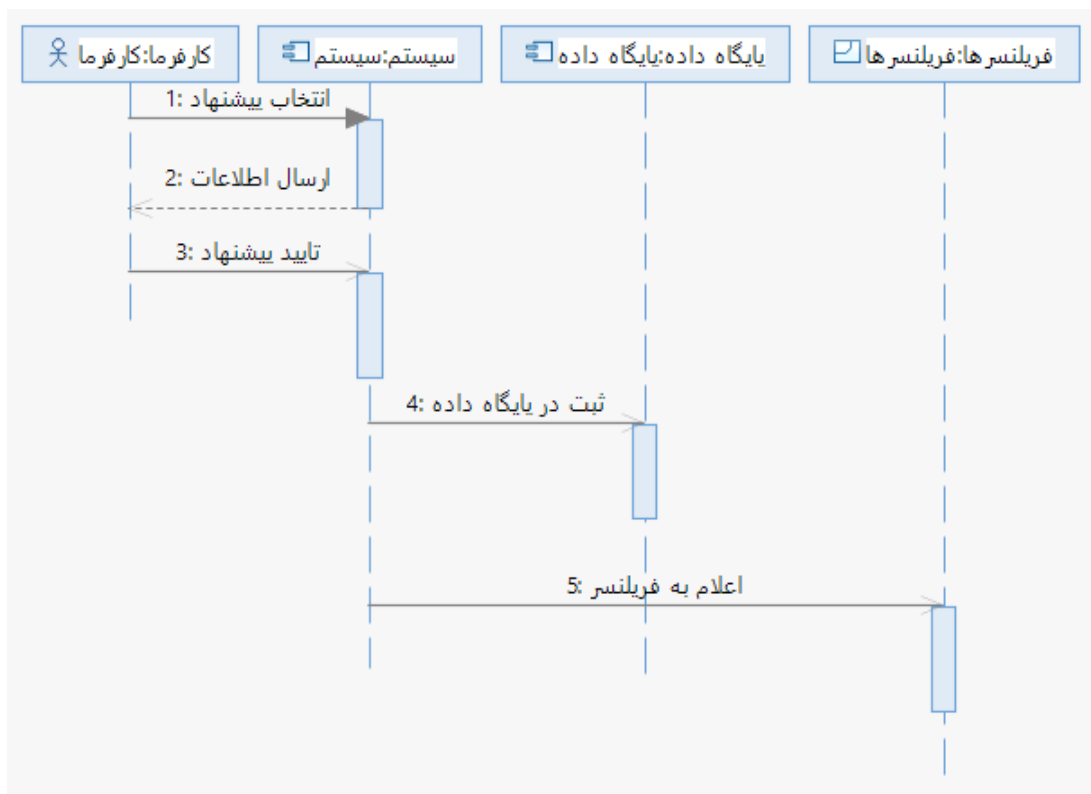
پس شرط: ندارد.



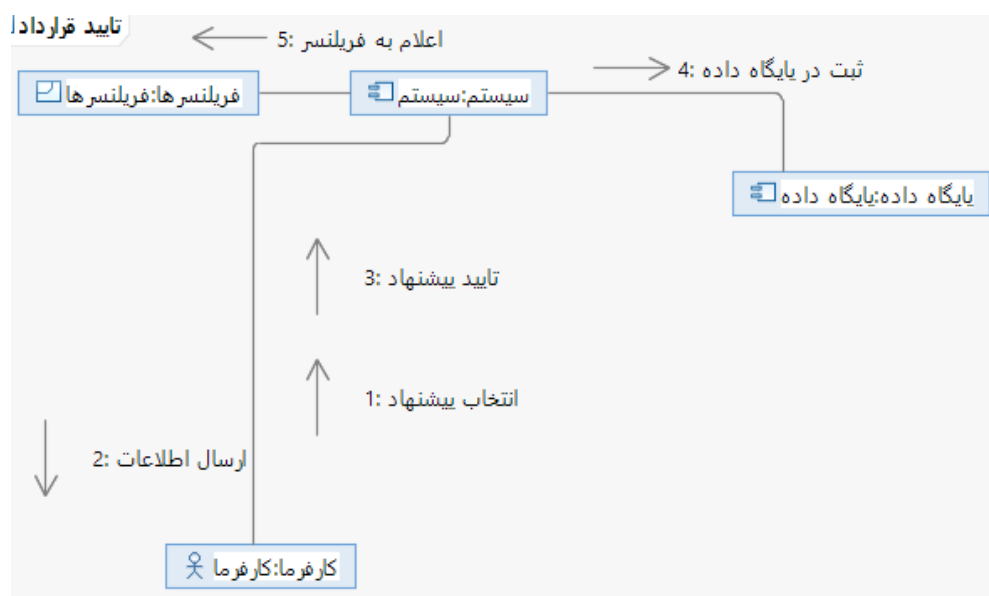
شکل ۴۰.۳: دیاگرام فعالیت واگذاری پروژه



شکل ۴۱.۳: دیاگرام حالت ماشین واگذاری پروژه



شکل ۴۲.۳: دیاگرام توالی واگذاری پروژه



شکل ۴۳.۳: دیاگرام همکار واگذاری پروژه

۷.۳ داشبورد فریلنسر

مورد استفاده: داشبورد فریلنسر

شرح مختصر UC: در این قسمت داشبورد فریلنسر را در اختیار کاربر قرار می‌دهد.

پیش شرط: ورود به داشبورد فریلنسر.

سناریو اصلی:

۱. شروع

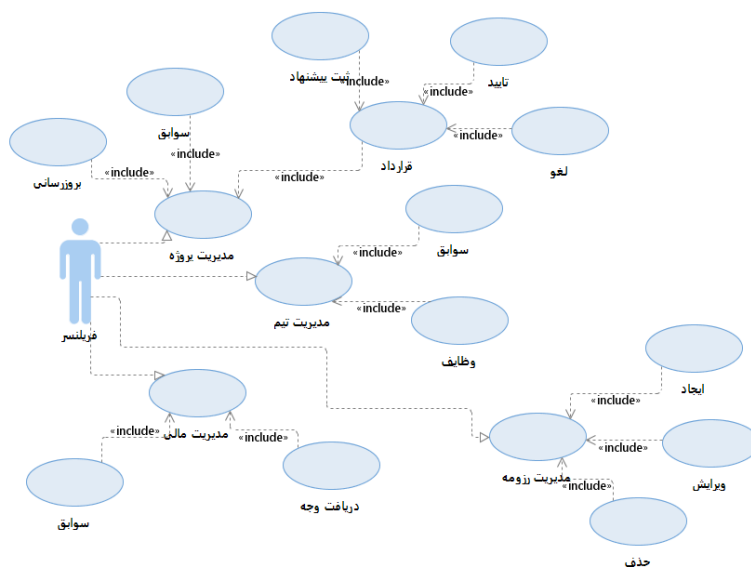
۲. فریلنسر به بخش‌های مختلف مانند ایجاد و اصلاح رزومه، پیشنهاد شرایط برای انجام پروژه کارفرما و .. دسترسی پیدا می‌کند.

۳. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی: ندارد.

پس شرط: ندارد.



شکل ۴۴.۳: دیاگرام UC داشبورد فریلنسر

۱.۷.۳ ایجاد رزومه

مورد استفاده: ایجاد رزومه

شرح مختصر UC: در این قسمت فریلنسر رزومه خود را ایجاد می‌کند.

پیش شرط: ورود به مدیریت رزومه در داشبورد فریلنسر.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. فریلنسر دکمه ایجاد رزومه را انتخاب می‌کند و سیستم فرم خام را به فریلنسر نمایش می‌دهد.

۳. فریلنسر فرم را تکمیل می‌کند و با دکمه ارسال، فرم تکمیل شده را به سیستم ارسال می‌کند.

۴. سیستم اطلاعات فرم را بررسی می‌کند و اطلاعات را در بانک اطلاعات ثبت می‌کند.

۵. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: خطا در اطلاعات فرم ایجاد رزومه

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت خطا در اطلاعات فرم اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و خطاها مشخص می‌شوند.

۳. یک پیغام به فریلنسر نمایش داده می‌شود و درخواست اصلاح اطلاعات فرم را دارد.

۴. از مرحله ۳ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

سناریو فرعی ۲: رزومه با موفقیت ایجاد شود

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت موفقیت آمیز بودن ایجاد رزومه اجرا می‌شود.

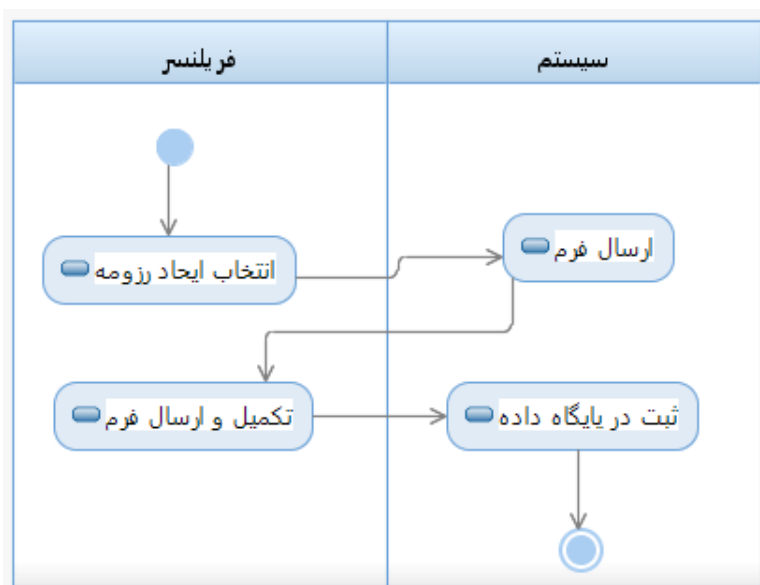
۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و یک پیغام به فریلنسر نمایش داده می‌شود که اطلاعات با موفقیت ثبت شده است.

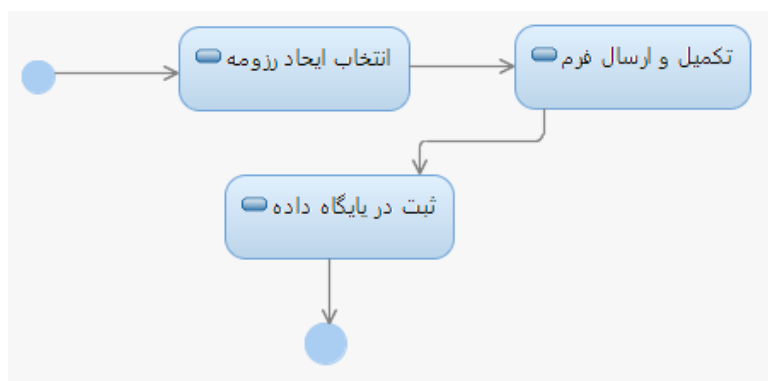
۳. از مرحله ۴ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۴. پایان

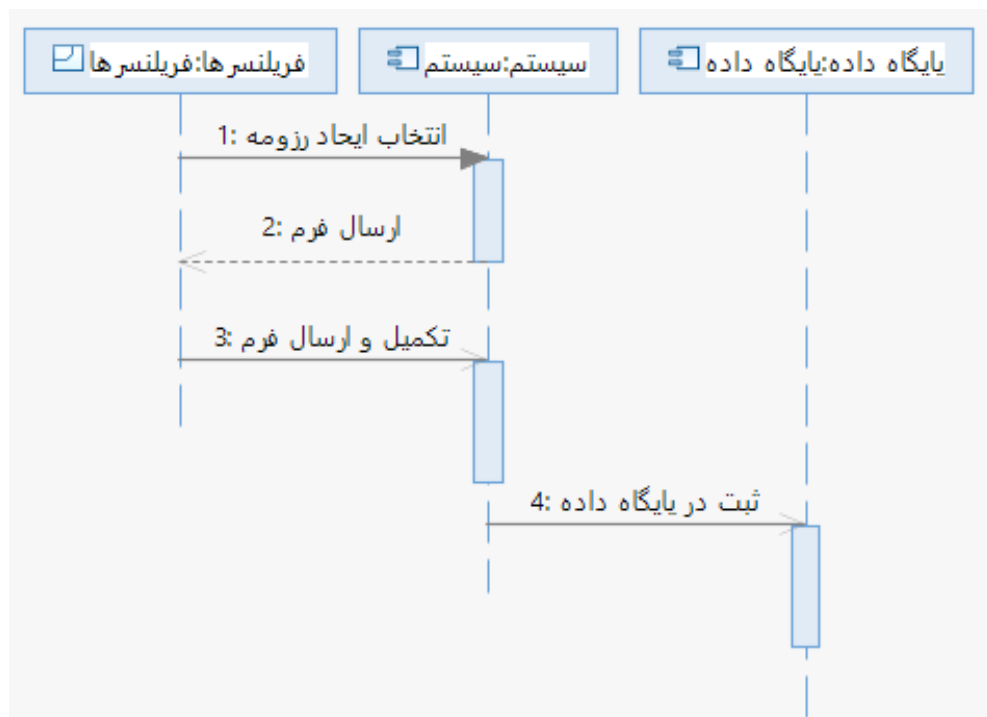
پس شرط: ندارد.



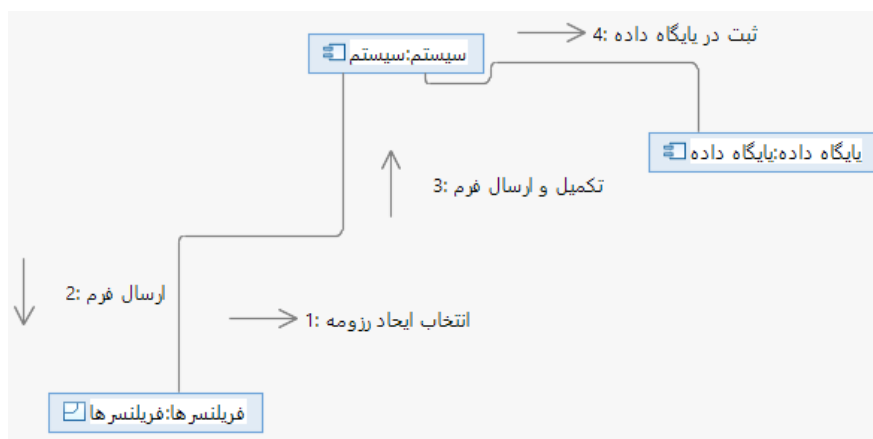
شکل ۴۵.۳: دیاگرام فعالیت ایجاد رزومه



شکل ۴۶.۳: دیاگرام حالت ماشین ایجاد رزومه



شکل ۴۷.۳: دیاگرام توالی ایجاد رزومه



شکل ۴۸.۳: دیاگرام همکار ایجاد رزومه

۲.۷.۳ ویرایش رزومه

مورد استفاده: ویرایش رزومه

شرح مختصر UC: در این قسمت فریلنسر رزومه خود را ویرایش می‌کند.

پیش شرط: ورود به مدیریت رزومه در داشبورد فریلنسر.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. فریلنسر دکمه ویرایش رزومه را انتخاب می‌کند و سیستم فرم اطلاعات رزومه را به فریلنسر نمایش می‌دهد.

۳. فریلنسر فرم را اصلاح می‌کند و با دکمه ارسال، فرم اصلاح شده را به سیستم ارسال می‌کند.

۴. سیستم اطلاعات فرم را بررسی می‌کند و اطلاعات را در بانک اطلاعات بروزرسانی می‌کند.

۵. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: خطا در اطلاعات فرم رزومه

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت خطا در اطلاعات فرم اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و خطاها مشخص می‌شوند.

۳. یک پیغام به فریلنسر نمایش داده می‌شود و درخواست اصلاح اطلاعات فرم را دارد.

۴. از مرحله ۳ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

سناریو فرعی ۲: رزومه با موفقیت ویرایش شود

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت موفقیت آمیز بودن ویرایش رزومه اجرا می‌شود.

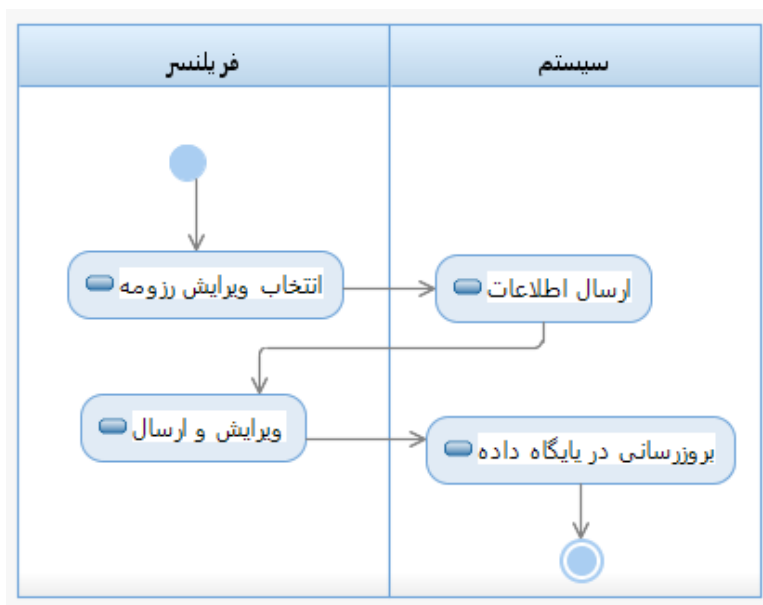
۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و یک پیغام به فریلنسر نمایش داده می‌شود که اطلاعات با موفقیت ثبت شده است.

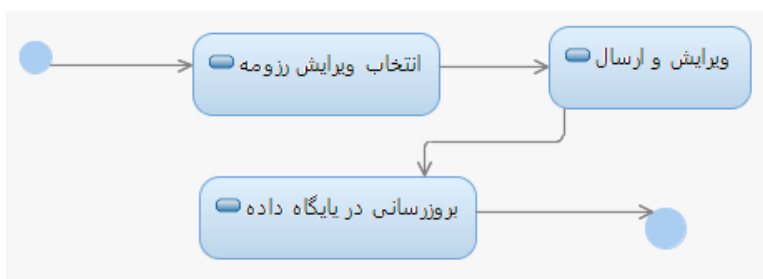
۳. از مرحله ۴ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۴. پایان

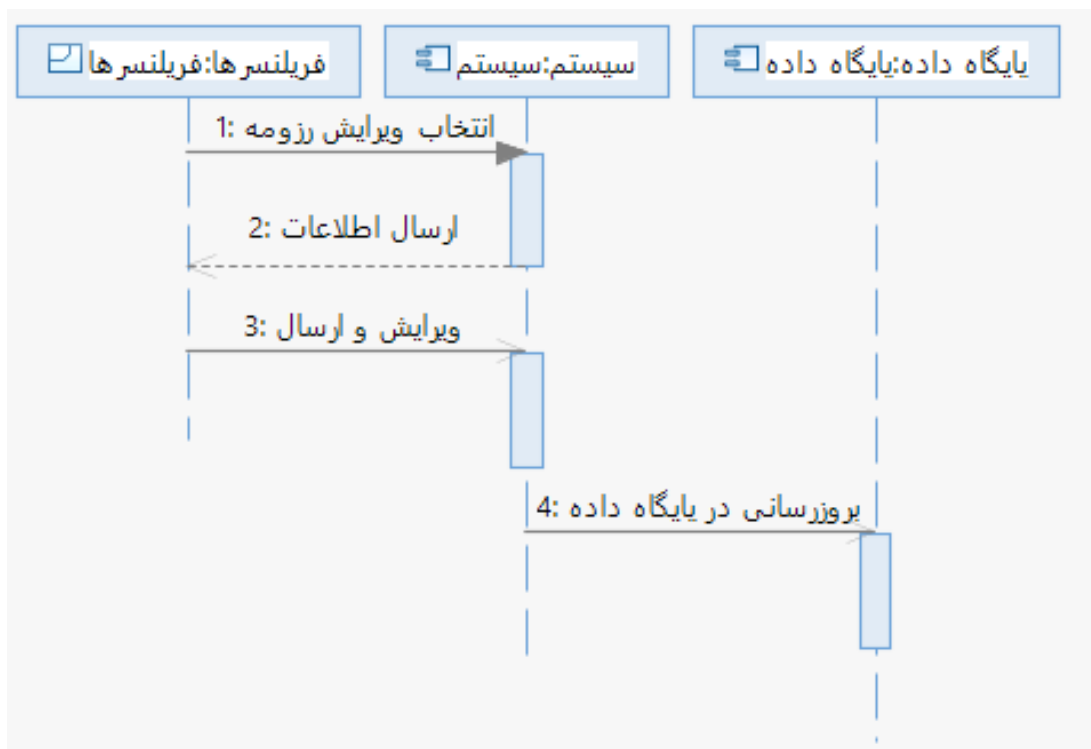
پس شرط: ندارد.



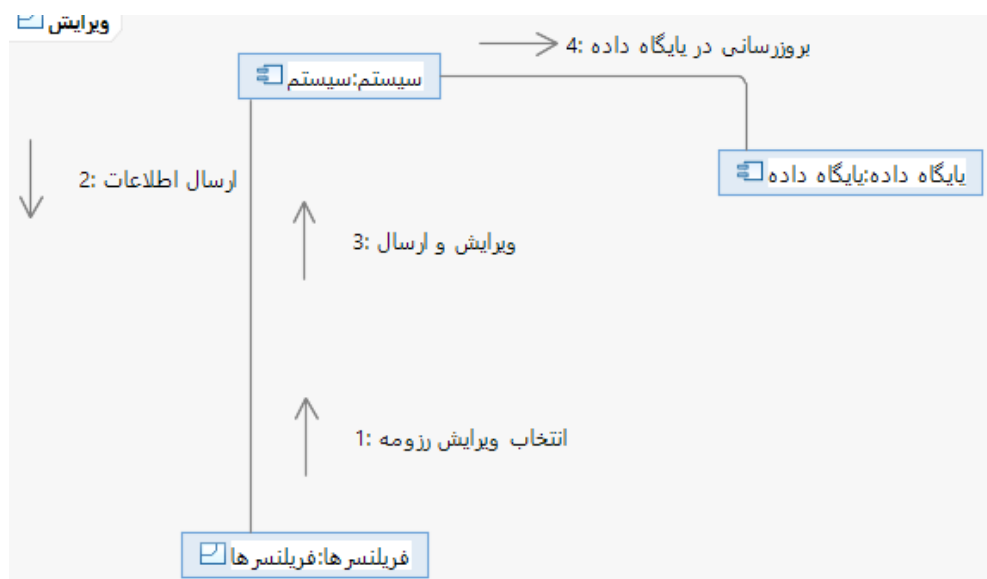
شکل ۴۹.۳: دیاگرام فعالیت ویرایش رزومه



شکل ۵۰.۳: دیاگرام حالت ماشین ویرایش رزومه



شکل ۵۱.۳: دیاگرام توالی ویرایش رزومه



شکل ۵۲.۳: دیاگرام همکار ویرایش رزومه

۳.۷.۳ حذف رزومه

مورد استفاده: حذف رزومه

شرح مختصر UC: در این قسمت فریلنسر رزومه خود حذف می‌کند.

پیش شرط: ورود به مدیریت رزومه در داشبورد فریلنسر.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. فریلنسر دکمه حذف رزومه را انتخاب می‌کند و سیستم اطلاعات را به فریلنسر نمایش می‌دهد.

۳. فریلنسر تایید حذف رزومه را به سیستم ارسال می‌کند.

۴. سیستم رزومه را بررسی و از بانک اطلاعات حذف می‌کند.

۵. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: رزومه با موفقیت حذف شود

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت موفقیت آمیز بودن حذف رزومه اجرا می‌شود.

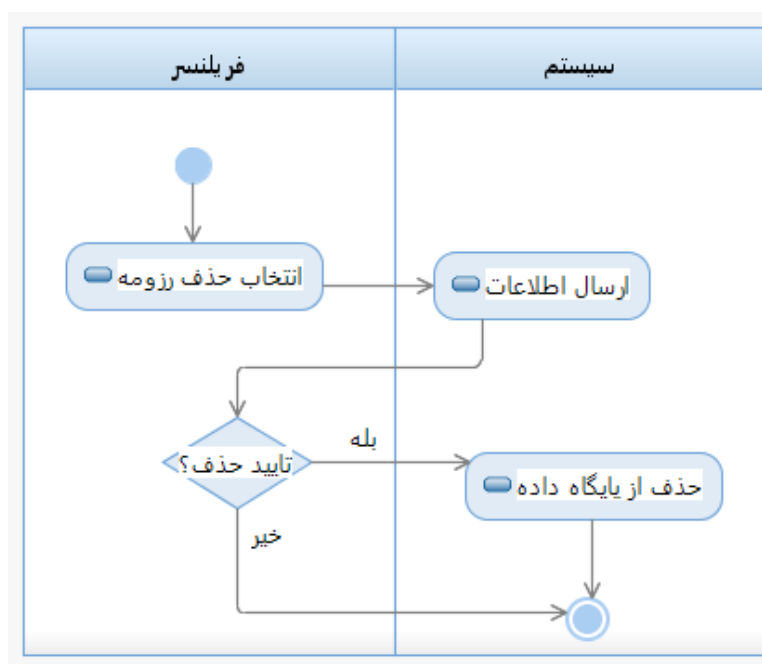
۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و یک پیغام به فریلنسر نمایش داده می‌شود که اطلاعات با موفقیت حذف شده است.

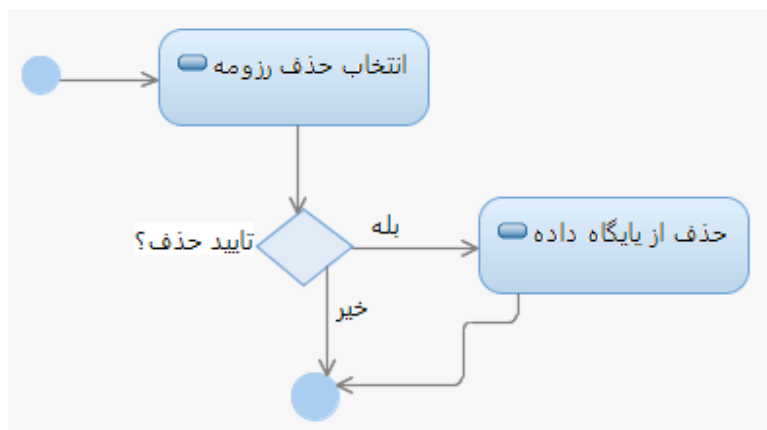
۳. از مرحله ۴ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۴. پایان

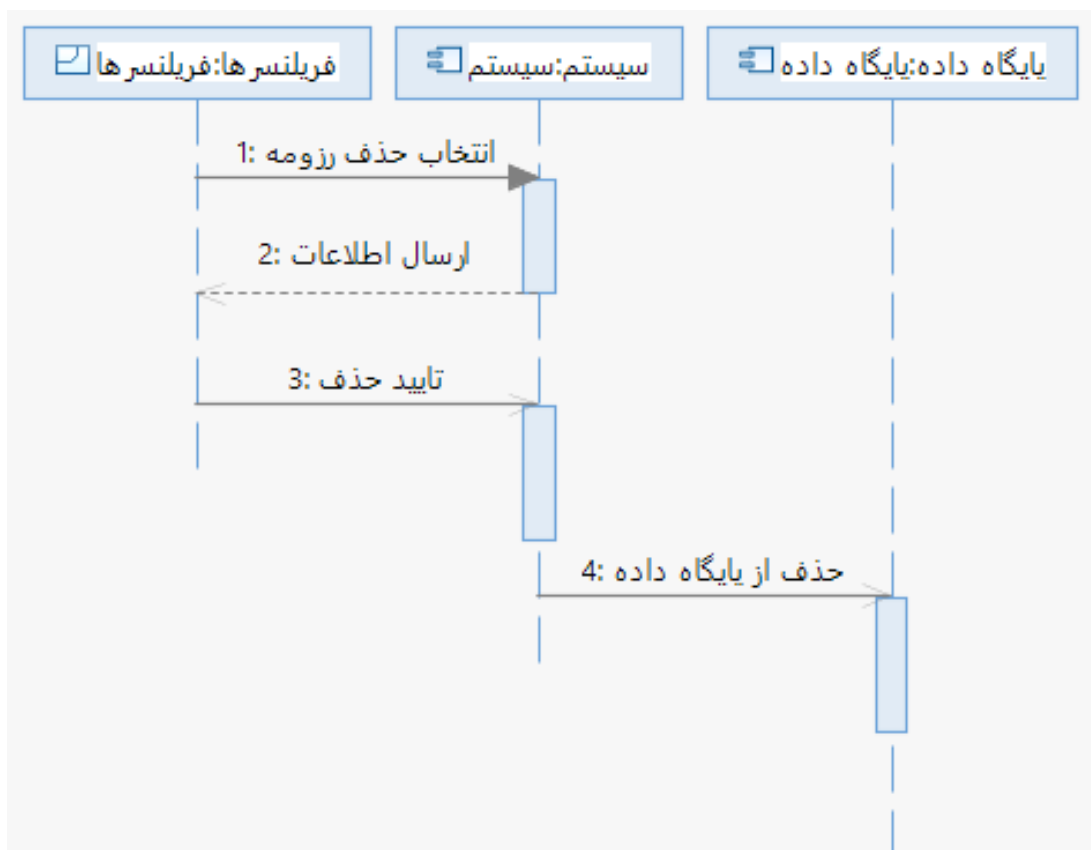
پس شرط: ندارد.



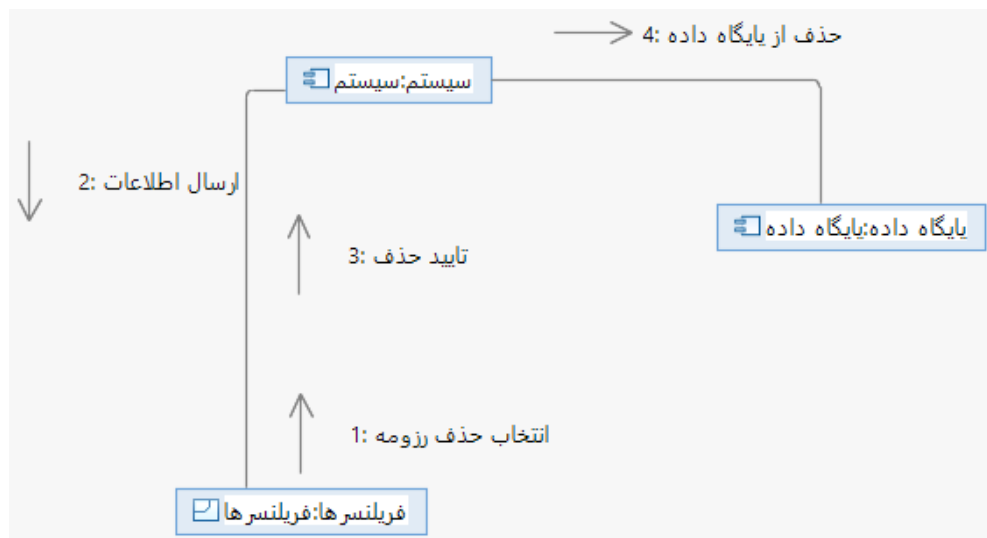
شکل ۵۳.۳: دیاگرام فعالیت حذف رزومه



شکل ۵۴.۳: دیاگرام حالت ماشین حذف رزومه



شکل ۵۵.۳: دیاگرام توالی حذف رزومه



شکل ۵۶.۳: دیاگرام همکاری حذف رزومه

۴.۷.۳ درخواست پروژه

مورد استفاده: درخواست پروژه

شرح مختصر UC: در این قسمت فریلنسر پیشنهادات خود برای انجام پروژه را برای کارفرما ارسال می‌کند.

پیش شرط: ورود به مدیریت پروژه در داشبورد فریلنسر.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. فریلنسر دکمه درخواست پروژه را انتخاب می‌کند و سیستم فرم خام پیشنهاد به کارفرما را نمایش می‌دهد

۳. فریلنسر فرم را تکمیل می‌کند و با دکمه ارسال، اطلاعات را به سیستم ارسال می‌کند.

۴. سیستم اطلاعات را بررسی می‌کند و در بانک اطلاعات ثبت می‌کند.

۵. پایان

پس شرط: کارفرما باید درخواست فریلنسر را تایید کند.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: خطا در اطلاعات فرم درخواست پروژه

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت خطا در اطلاعات فرم اجرا می‌شود.

۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و خطاها مشخص می‌شوند.

۳. یک پیغام به فریلنسر نمایش داده می‌شود و درخواست اصلاح اطلاعات فرم را دارد.

۴. از مرحله ۳ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

سناریو فرعی ۲: درخواست با موفقیت ثبت شود

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت موفقیت آمیز بودن ثبت درخواست پروژه اجرا می‌شود.

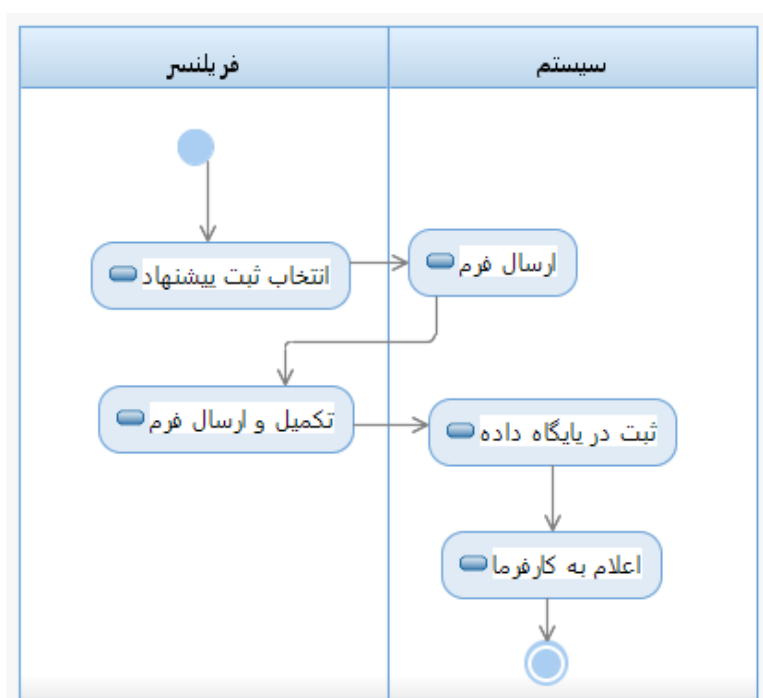
۱. شروع

۲. اطلاعات فرم بررسی می‌شود و یک پیغام به فریلنسر نمایش داده می‌شود که اطلاعات با موفقیت ثبت شده است.

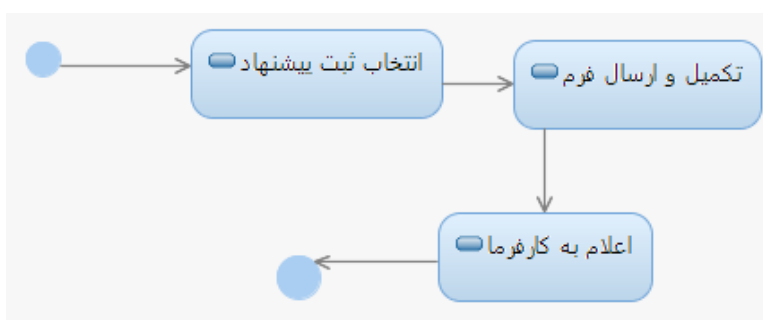
۳. از مرحله ۴ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۴. پایان

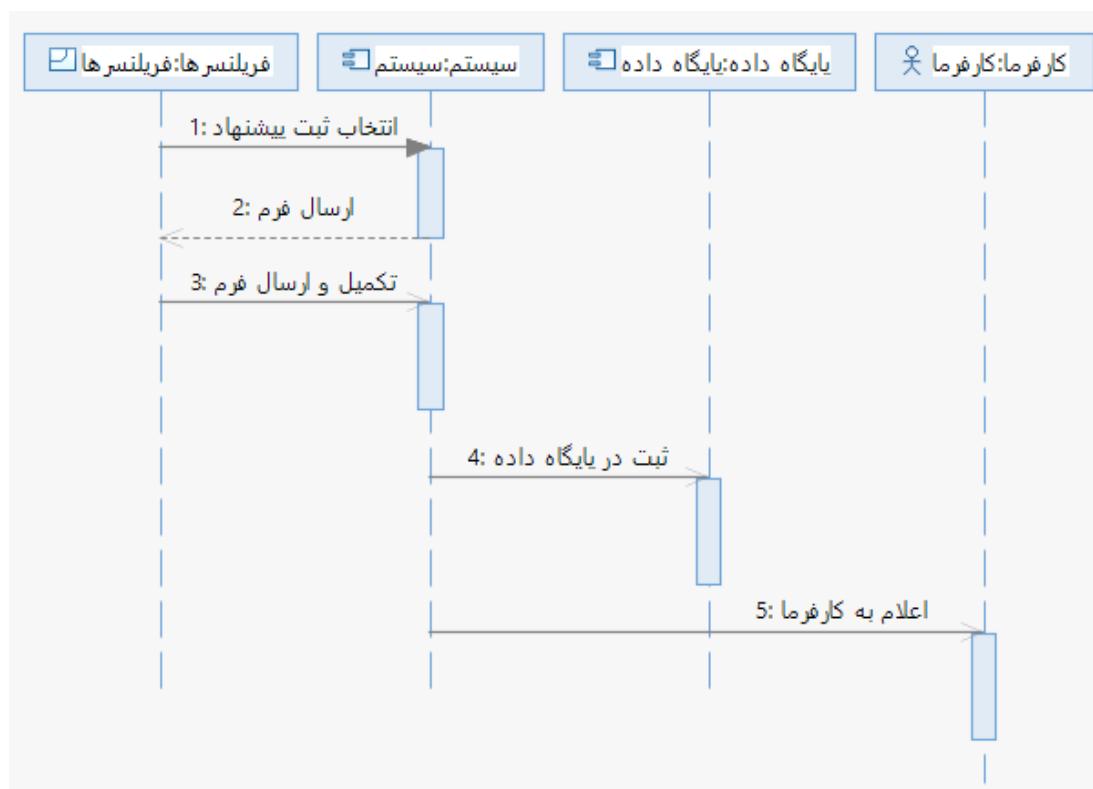
پس شرط: ندارد.



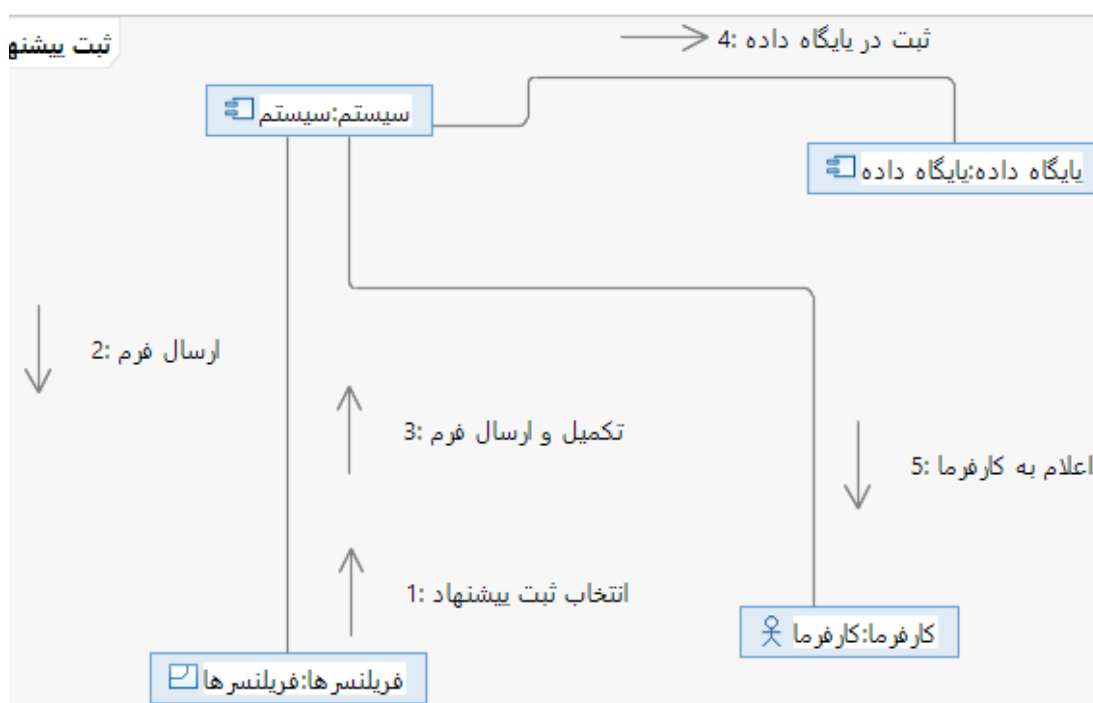
شکل ۵۷.۳: دیاگرام فعالیت درخواست پروژه



شکل ۵۸.۳: دیاگرام حالت ماشین درخواست پروژه



شکل ۵۹.۳: دیاگرام توالی درخواست پروژه



شکل ۶۰.۳: دیاگرام همکار درخواست پروژه

۵.۷.۳ دریافت هزینه پروژه

مورد استفاده: دریافت هزینه انجام پروژه

شرح مختصر UC: در این قسمت فریلنسر هزینه پروژه را دریافت می‌کند.

پیش شرط: ورود به مدیریت مالی در داشبورد فریلنسر.

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. فریلنسر دکمه دریافت هزینه پروژه را انتخاب می‌کند و پروژه انجام شده را در سایت بارگذاری می‌کند.

۳. کارفرما پروژه را تست/رویت و نظر خود را با دکمه ثبت نظر ثبت می‌کند.

۴. پس از تایید/لغو طرفین، پول بلوکه شده آزاد و به حساب فریلنسر/کارفرما واریز می‌شود.

۵. پروژه خاتمه یافته و در بانک اطلاعات ثبت می‌شود.

۶. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

سناریو فرعی ۱: اصلاحات پروژه

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۳ سناریو اصلی کارفرما بخش‌های نیاز به اصلاح را به فریلنسر اعلام می‌کند.

۱. شروع

۲. اصلاحات مورد نظر کارفرما طبق چهارچوب و قوانین سایت به فریلنسر جهت اعمال اعلام می‌شود.

۳. از مرحله ۳ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۴. پایان

سناریو فرعی ۲: شکایت

شرح مختصر UC: این سناریو در مرحله ۴ سناریو اصلی در صورت شکایت طرفین اجرا می‌شود.

۱. شروع

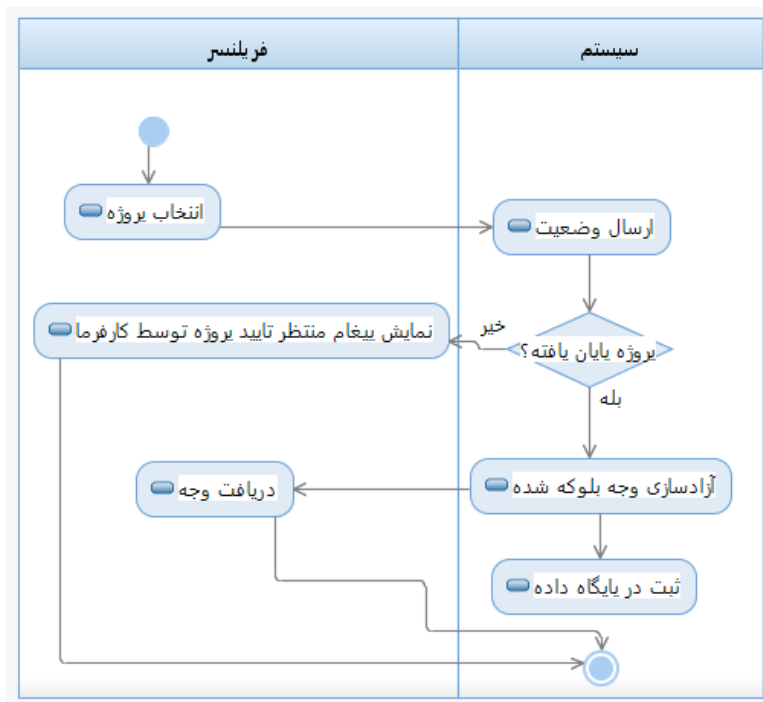
۲. یکی از طرفین دکمه ثبت شکایت را انتخاب می‌کند و توضیحات شکایت خود را ثبت می‌کند.

۳. کارشناسان سایت به پروژه ورود کرده و نظر خود را در رابطه با آن اعلام می‌کنند.

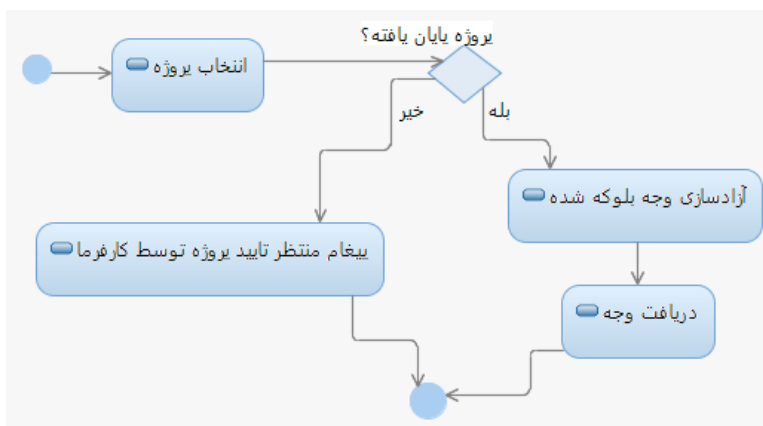
۴. پس از لغو/تایید پروژه، از مرحله ۴ سناریو اصلی ادامه پیدا می‌کند.

۵. پایان

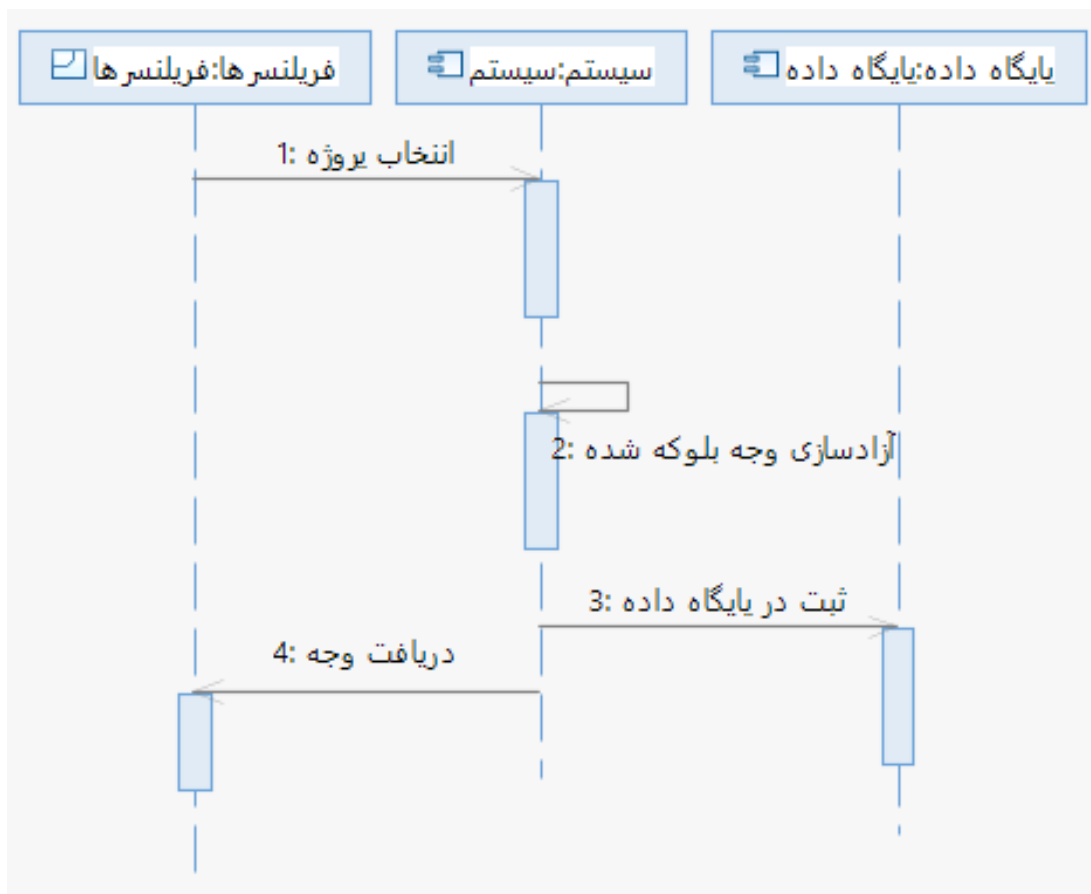
پس شرط: ندارد.



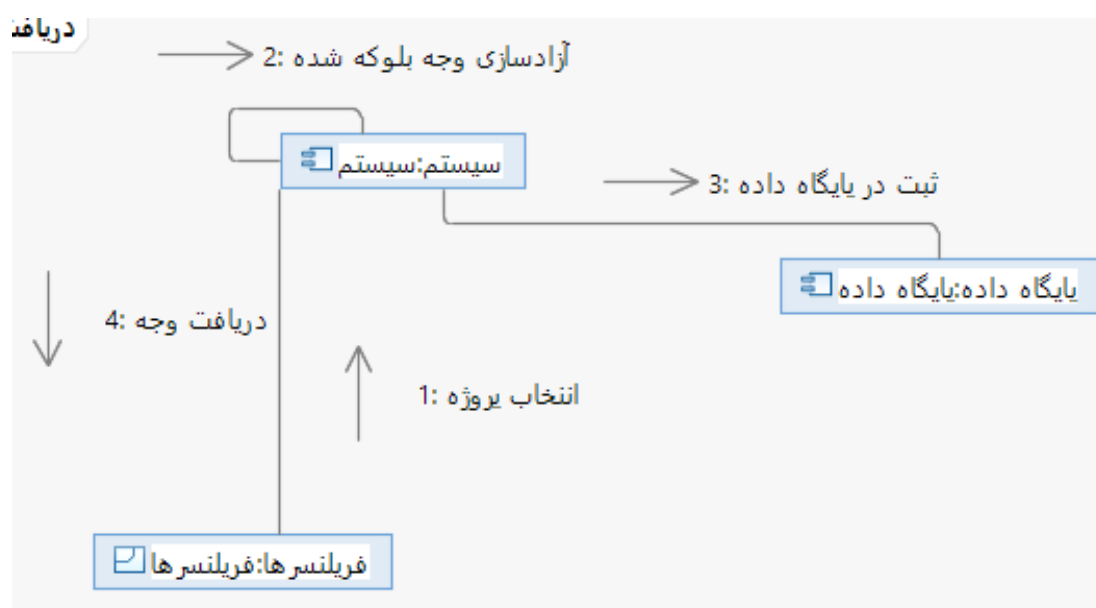
شکل ۶۱.۳: دیاگرام فعالیت دریافت وجه



شکل ۶۲.۳: دیاگرام حالت ماشین دریافت وجه



شکل ۶۳.۳: دیاگرام توالی دریافت وجه



شکل ۶۴.۳: دیاگرام همکار دریافت وجه

۸.۳ داشبورد مدیریت

مورد استفاده: داشبورد مدیریت

شرح مختصر UC: در این قسمت داشبورد مدیریت را در اختیار کاربر قرار می‌دهد.

پیش شرط: ورود کاربر با سطح دسترسی مدیر.

سناریو اصلی:

۱. شروع

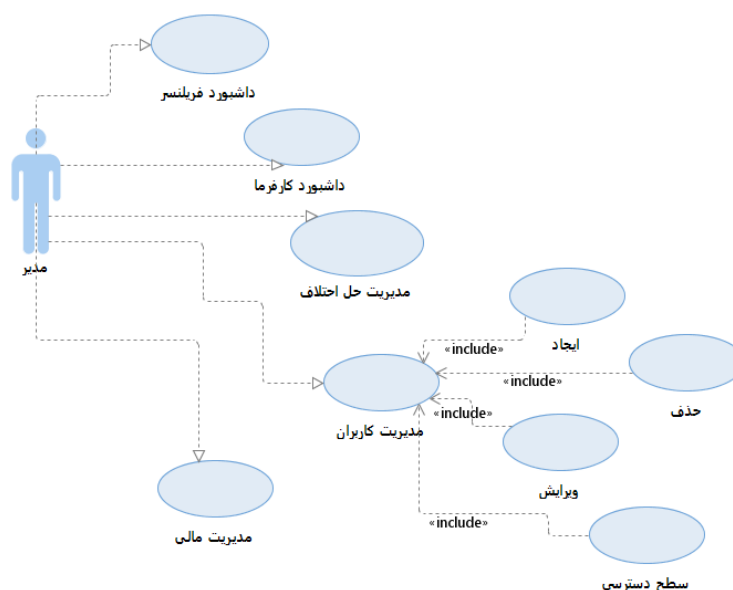
۲. مدیر به بخش‌های مختلف مانند ایجاد و حذف کاربر، تعیین سطوح دسترسی کاربران و .. دسترسی پیدا می‌کند.

۳. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی: ندارد.

پس شرط: ندارد.



شکل ۶۵.۳: دیاگرام UC داشبورد مدیریت

۱.۸.۳ مدیریت مالی

مورد استفاده: مدیریت مالی

شرح مختصر UC: در این قسمت مدیر می‌تواند تمام اطلاعات مالی را مشاهده کند.

پیش شرط: ورود با کاربری مدیر

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. مدیر دکمه مدیریت مالی را انتخاب می‌کند و گردش مالی، تاریخچه، ... را رویت می‌کند.

۳. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

ندارد

۲.۸.۳ مدیریت اختلافات

مورد استفاده: مدیریت اختلافات

شرح مختصر UC: در این قسمت مدیر می‌تواند تمام اختلافات را مشاهده و بررسی کند.

پیش شرط: ورود با کاربری مدیر

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. مدیر دکمه مدیریت اختلافات را انتخاب می‌کند و طرفین درگیر، شکایات، ... را رویت می‌کند.

۳. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

ندارد

۳.۸.۳ مدیریت کاربران

مورد استفاده: مدیریت کاربران

شرح مختصر UC: در این قسمت مدیر می‌تواند تمام کاربران را مشاهده و بررسی کند.

پیش شرط: ورود با کاربری مدیر

سناریو اصلی:

۱. شروع

۲. مدیر دکمه مدیریت کاربران را انتخاب می‌کند و ایجاد، حذف، تعیین سطح دسترسی را رویت می‌کند.

۳. پایان

پس شرط: ندارد.

سناریوهای فرعی:

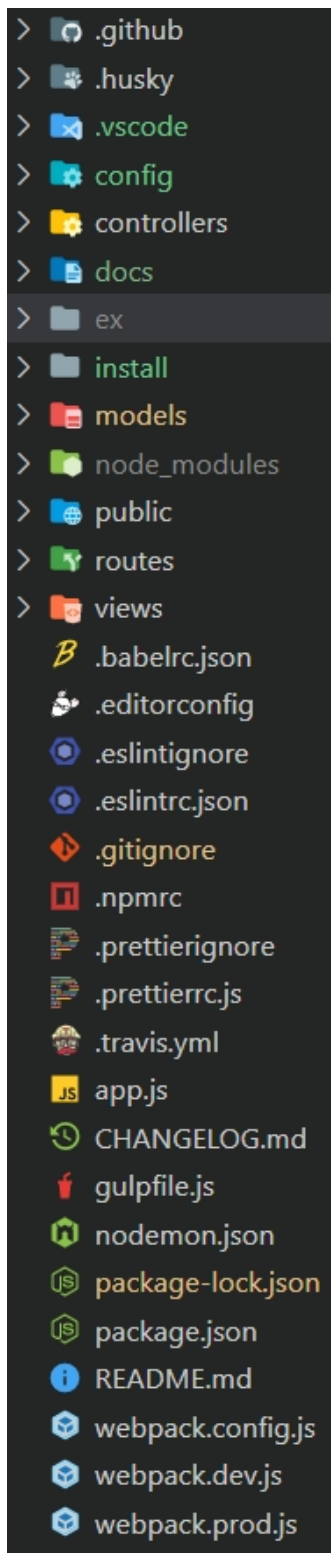
ندارد

فصل ۴

طراحی و پیاده‌سازی نرم‌افزار

مقدمه

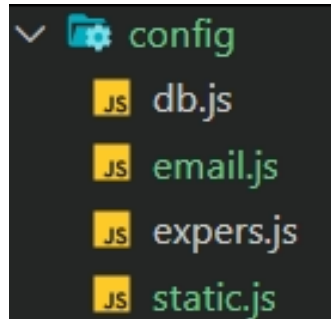
در این فصل به نحوه طراحی و پیاده سازی نرم افزار پرداخته شده است.



شکل ۱.۴: ساختار کلی

۱.۴ پوشه تنظیمات (config)

در این پوشه تنظیمات نرم افزار قرار دارد.



شکل ۲.۴: ساختار پوشه تنظیمات

فایل expers در این فایل به تنظیمات فریم ورک اکسپرس که شامل ارتباط با پایگاه داده و فراخوانی فایل های env. و package پرداخته شده است.

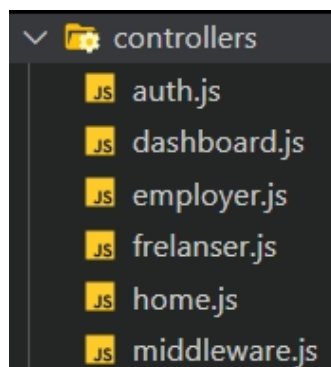
فایل db در این فایل به تنظیمات پایگاه داده پرداخته شده است.

فایل static در این فایل به متغیرهای عمومی نرم افزار پرداخته شده است.

فایل email در این فایل به تنظیمات پست الکترونیک پرداخته شده است.

۲.۴ پوشه کنترل (controllers)

در این قسمت تمام عملیات های پردازش درخواست ها شامل ثبت، ویرایش و ... کنترل می شوند.



شکل ۳.۴: ساختار پوشه کنترل

۱.۲.۴ فایل middleware

در این فایل به میان افزارهای کنترل مانند کنترل سطح دسترسی کاربر، کنترل ورود کاربر و ... پرداخته شده است.

logInChecker: اعتبارسنجی ورود کاربر.

توضیحات

```
void logInChecker ( object request , object response , object next );
```

در صورتی که کاربر به سایت وارد شده باشد، برنامه ادامه می‌یابد، در غیر این صورت به صفحه ورود به سایت هدایت می‌شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می‌شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می‌کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می‌شود (و درخواست HTTP req است).
next	object	میان‌افزار بعدی را اجرا می‌کند.

خروجی

ندارد.

sessionChecker: اعتبارسنجی نشست‌های برنامه.

توضیحات

```
void sessionChecker ( object request , object response , object next );
```

در صورتی که مهلت زمانی ورود کاربر به پایان نرسیده باشد برنامه ادامه می‌یابد، در غیر این صورت به صفحه ورود به سایت هدایت می‌شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می‌شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می‌کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می‌شود (و درخواست HTTP req است).
next	object	میان‌افزار بعدی را اجرا می‌کند.

خروجی

ندارد.

roleChecker: اعتبارسنجی سطح دسترسی کاربر به محتوا.

توضیحات

`void logInChecker (object request , object response , object next);`

در صورتی که سطح دسترسی کاربر مجاز باشد برنامه ادامه می‌یابد، در غیر این صورت به صفحه قبل از درخواست هدایت می‌شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرس‌وجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می‌شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می‌کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می‌شود (و درخواست HTTP req است).
next	object	میان‌افزار بعدی را اجرا می‌کند.

خروجی

ندارد.

۲.۲.۴ فایل auth

در این فایل به کنترل عملیات‌های احرازهویت پرداخته شده است.

getRegister: اطلاعات صفحه ثبت‌نام را بارگذاری می‌کند.

توضیحات

`void getRegister (object request , object response);`

بارگذاری اطلاعات صفحه ثبت‌نام کاربر.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

postRegister: ثبت اطلاعات کاربر در بانک اطلاعات

توضیحات

```
void postRegister ( object request , object response );
```

ثبت اطلاعات کاربر جدید در پایگاه داده به عبارت دیگر در صورت موجود نبودن کاربری، کاربری جدید ایجاد می شود و در غیر این صورت به صفحه ورود ارجاع داده می شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getLogIn: اطلاعات صفحه ورود را بارگذاری می کند.

توضیحات

```
void getLogIn ( object request , object response );
```

هر کاربر با درج اطلاعات صحیح خود با شناسه ای یکتا به برنامه وارد می شود. در صورت موجود بودن کاربری به برنامه وارد می شود و در غیر این صورت به صفحه ثبت نام ارجاع داده می شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نمایانگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نمایانگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

postLogin: دریافت اطلاعات کاربر از بانک اطلاعات

توضیحات

```
void postLogin ( object request , object response );
```

دریافت اطلاعات کاربر از پایگاه داده. در صورت موجود بودن کاربر به صفحه داشبورد ارجاع داده می شود و در غیر این صورت به صفحه ثبت نام ارجاع داده می شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نمایانگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نمایانگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getForgot: فراموشی رمز عبور

توضیحات

```
void getForgot ( object request , object response );
```

صفحه فراموشی رمز عبور را بارگذاری می کند.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نمایانگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نمایانگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

postForgot: دریافت اطلاعات کاربر از بانک اطلاعات

توضیحات

```
void postForgot ( object request , object response );
```

دریافت اطلاعات کاربر از پایگاه داده. در صورت موجود بودن کاربری به صفحه بازیابی اطلاعات ارجاع داده می شود، در غیراین صورت به صفحه ثبت نام ارجاع داده می شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نمایانگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نمایانگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getRecover: بازیابی رمز عبور

توضیحات

```
void getRecover ( object request , object response );
```

صفحه بازیابی رمز عبور را بارگذاری و توکن ارسال شده به پست الکترونیک کاربر را اعتبار سنجی می کند.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

postRecover: ویزایش اطلاعات کاربری بازیابی شده

توضیحات

```
void postRecover ( object request , object response );
```

ویزایش اطلاعات کاربری بازیابی شده در بانک اطلاعات و به صفحه داشبورد ارجاع داده می شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

۳.۲.۴ فایل employer

در این فایل به کنترل تمام عملیات های داشبورد کارفرما پرداخته شده است.

getRoot: داشبورد کارفرما

توضیحات

```
void getRoot ( object request , object response );
```

صفحه داشبورد کارفرما را بارگذاری می کند.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getProject: لیست پروژههای کارفرما

توضیحات

```
void getProject ( object request , object response );
```

صفحه پروژههای کارفرما را بارگذاری می کند.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getAddProject: تعریف پروژه توسط کارفرما

توضیحات

```
void getAddProject ( object request , object response );
```

صفحه ایجاد پروژه را بارگذاری می کند.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

postAddProject: ثبت اطلاعات پروژه در بانک اطلاعات

توضیحات

```
void postAddProject ( object request , object response );
```

اطلاعات پروژه در پایگاه داده ثبت شده و به صفحه لیست پروژهها ارجاع داده می شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getEditProject: ویرایش پروژه

توضیحات

```
void getEditProject ( object request , object response );
```

صفحه ویرایش پروژه بارگذاری می کند.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

postEditProject: ویرایش اطلاعات پروژه در بانک اطلاعات

توضیحات

```
void postEditProject ( object request , object response );
```

اطلاعات پروژه در پایگاه داده ویرایش شده و به صفحه لیست پروژه ها ارجاع داده می شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getDeleteProject: حذف پروژه

توضیحات

```
void getDeleteProject ( object request , object response );
```

حذف پروژه از پایگاه داده.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getDetailProject: نمایش پروژه

توضیحات

```
void getDetailProject ( object request , object response );
```

صفحه نمایش اطلاعات پروژه بارگذاری می کند.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getInvoiceProject: پرداخت هزینه پروژه

توضیحات

```
void getInvoiceProject ( object request , object response );
```

صفحه پرداخت هزینه پروژه بارگذاری می کند.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

postInvoiceProject: ثبت اطلاعات پرداخت هزینه پروژه

توضیحات

```
void postInvoiceProject ( object request , object response );
```

ثبت اطلاعات پرداخت هزینه پروژه در پایگاه داده و انجام فرایند تسویه حساب با فریلنسر.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

۴.۲.۴ فایل freelanser

در این فایل به کنترل تمام عملیات های داشبورد فریلنسر پرداخته شده است.

getRoot: داشبورد فریلنسر

توضیحات

```
void getRoot ( object request , object response );
```

صفحه داشبورد فریلنسر را بارگذاری می کند.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getAddRequest: درج پیشنهاد برای پروژه

توضیحات

```
void getAddRequest ( object request , object response );
```

بارگذاری صفحه درج پیشنهاد برای پروژه توسط فریلنسر.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

postAddRequest: ثبت اطلاعات پیشنهاد

توضیحات

```
void postAddRequest ( object request , object response );
```

ثبت اطلاعات پیشنهاد در پایگاه داده و به صفحه لیست پروژه ارجاع داده می شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getEditRequest: ویرایش پیشنهاد

توضیحات

```
void getEditRequest ( object request , object response );
```

صفحه ویرایش پیشنهاد ثبت شده برای پروژه بارگذاری می کند.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

postEditRequest: ویرایش پیشنهاد

توضیحات

```
void postEditRequest ( object request , object response );
```

ویرایش اطلاعات پیشنهاد ثبت شده برای پروژه در پایگاه داده و به صفحه لیست پیشنهادها ارجاع داده می شود.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getDelRequest: حذف پیشنهاد

توضیحات

```
void getDelRequest ( object request , object response );
```

حذف پیشنهاد ثبت شده برای پروژه از پایگاه داده.

پارامترها

پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

getProfile: نمایش رزومه فریلنسر

توضیحات

```
void getProfile ( object request , object response );
```

صفحه رزومه فریلنسر را بارگذاری می کند.

پارامترها

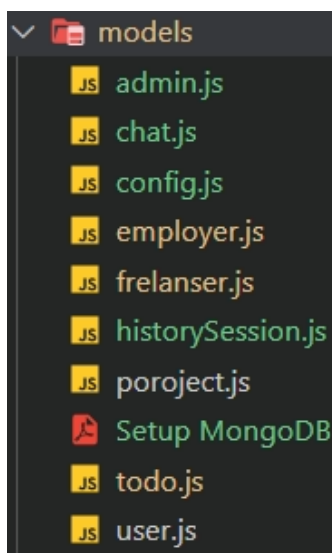
پارامتر	نوع	توضیحات
request	object	نماینگر درخواست HTTP و دارای خصوصیاتی برای درخواست رشته پرسوجو، پارامترها، بدنه، هدرهای HTTP و غیره است. در این اسناد و طبق قرارداد، از این شی همیشه به عنوان req یاد می شود (و پاسخ HTTP res است).
response	object	نماینگر پاسخ HTTP که برنامه Express با دریافت درخواست HTTP ارسال می کند. در این اسناد و طبق قرارداد، از شی همیشه به عنوان res یاد می شود (و درخواست HTTP req است).

خروجی

ندارد.

۳.۴ پوشه مدل (models)

در این پوشه به ارتباط با پایگاه داده پرداخته می شود و تمام اطلاعات از پایگاه داده واکنشی می شود.



شکل ۴.۴: ساختار پوشه مدل

۱.۳.۴ فایل user

در این فایل به ارسال و دریافت اطلاعات کاربر شامل اسم، اطلاعات کاربری، رمز، نشست ها و ... از پایگاه داده پرداخته شده است.

۲.۳.۴ فایل employer

در این فایل به ارسال و دریافت اطلاعات داشبورد کارفرما از پایگاه داده پرداخته شده است.

۳.۳.۴ فایل `frelanser`

در این فایل به ارسال و دریافت اطلاعات داشبورد فریلنسر از پایگاه داده پرداخته شده است.

۴.۳.۴ فایل `admin`

در این فایل به ارسال و دریافت اطلاعات داشبورد مدیریت از پایگاه داده پرداخته شده است.

۵.۳.۴ فایل `chat`

در این فایل به ارسال و دریافت پیام‌های داخلی که شامل ارتباط کارفرما و فریلنسر، ارتباط کارفرما و مدیریت، ارتباط مهمان و مدیریت، ... از پایگاه داده پرداخته شده است.

۶.۳.۴ فایل `config`

در این فایل به ارسال و دریافت تنظیمات عمومی از پایگاه داده پرداخته شده است.

۷.۳.۴ فایل `project`

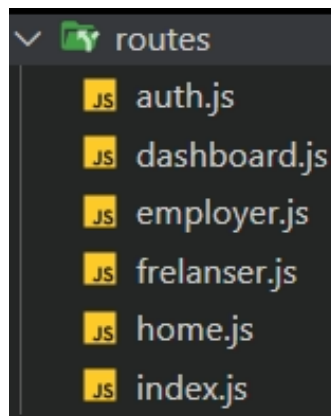
در این فایل به ارسال و دریافت اطلاعات پروژه از پایگاه داده پرداخته شده است.

۸.۳.۴ فایل `todo`

در این فایل به ارسال و دریافت لیست کار از پایگاه داده پرداخته شده است.

۴.۴ پوشه مسیر (routes)

در این پوشه به تمام مسیرهای نرم‌افزار پرداخته شده است.



شکل ۵.۴: ساختار پوشه مسیر

۱.۴.۴ فایل index

در این فایل مسیرهای برنامه تجمیع شده و تنها این فایل برای دسترسی به مسیرها فراخوانی می‌شود.

infoApp: شی حاوی اطلاعات عمومی مانند اطلاعات کاربر، اطلاعات شاخه مسیرها و ... است.

۲.۴.۴ فایل home

در این فایل به مسیرهای صفحه اصلی، لیست کاربران و لیست پروژه‌ها پرداخته شده است.

CHome: شی حاوی اطلاعات فایل home در پوشه کنترل‌گر است.

۳.۴.۴ فایل auth

در این فایل به مسیرهای احرازهویت شامل ورود، ثبت‌نام و خروج کاربر پرداخته شده است.

CAuth: شی حاوی اطلاعات فایل auth در پوشه کنترل‌گر است.

۴.۴.۴ فایل dashboard

در این فایل به مسیرهای داشبورد کاربر پرداخته شده است.

CDashboard: شی حاوی اطلاعات فایل dashboard در پوشه کنترل‌گر است.

۵.۴.۴ فایل employer

در این فایل به مسیرهای داشبورد کارفرما پرداخته شده است.

CEmployer: شی حاوی اطلاعات فایل employer در پوشه کنترل‌گر است.

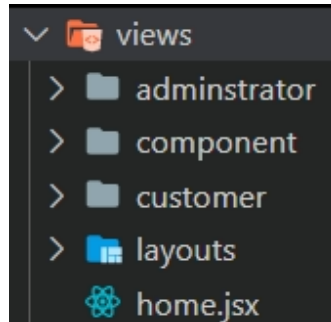
۶.۴.۴ فایل freelanser

در این فایل به مسیرهای داشبورد فریلنسر پرداخته شده است.

CFrelander: شی حاوی اطلاعات فایل freelanser در پوشه کنترل‌گر است.

۵.۴ پوشه نما (views)

در این پوشه رابط تعامل کاربر با سیستم انجام می‌شود.



شکل ۶.۴: ساختار پوشه نما

پوشه administrator در این پوشه به قالب مدیریت پرداخته شده است.

پوشه customer در این پوشه به قالب کاربر که شامل کارفرما و فریلنسر پرداخته شده است.

پوشه auth در این پوشه به قالب احراز هویت کاربر پرداخته شده است.

پوشه dashboard در این پوشه به قالب داشبوردهای کارفرما و فریلنسر پرداخته شده است.

پوشه employer در این پوشه به اجرای قالب داشبورد کارفرما پرداخته شده است.

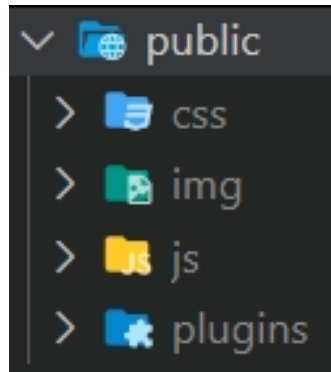
پوشه freelanser در این پوشه به اجرای قالب داشبورد فریلنسر پرداخته شده است.

پوشه component در این پوشه به قالب‌های پویا مانند باکس‌ها، نمودارها، اعلانات و ... پرداخته شده است.

پوشه layouts در این پوشه به قالب تکرارشونده مانند منوها، هدر، فوتر و ... پرداخته شده است.

۶.۴ پوشه عمومی (public)

در این پوشه فایل‌های ثابت در کل برنامه مانند تصاویر، js و css قرار می‌گیرد.



شکل ۷.۴: ساختار پوشه عمومی

پوشه css در این پوشه خروجی‌های scss قرار می‌گیرد.

پوشه js در این پوشه فایل‌های جاوا اسکریپت قرار می‌گیرد.

پوشه plugin در این پوشه پلاگین‌های بکار رفته در برنامه قرار می‌گیرد.

پوشه img در این پوشه تصاویر قرار می‌گیرد.

۷.۴ فایل اصلی/اجرا (app.js)

اجرای نرم‌افزار از این فایل شروع بوده و تمام اطلاعات لازم جهت اجرا فراخوانی می‌شوند.

۸.۴ پوشه (.husky)

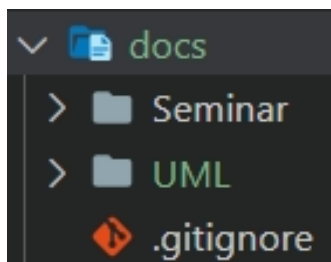
Hook های لازم جهت مدیریت Git در این پوشه قرار می‌گیرد.

۹.۴ پوشه (.vscode)

تنظیمات لازم جهت هماهنگی و مدیریت ادیتور Visual Studio Code در این پوشه قرار می‌گیرد.

۱۰.۴ پوشه مستندات (docs)

در این پوشه تمام مستندات برنامه قرار دارد



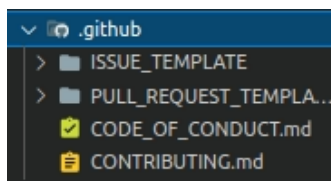
شکل ۸.۴: ساختار پوشه مستندات

پوشه Seminar در این پوشه اطلاعات سمینار و سمینار تتبع با فرمت \LaTeX در قالب پیام‌نور قرار دارد.

پوشه UML در این پوشه دیاگرام‌های نرم‌افزار از جمله UseCase, Activity, StateMachine, Collaboration(Sequence, Communication) قرار دارد.

۱۱.۴ پوشه گیت‌هاب (github)

در این پوشه تمام اطلاعات گیت‌هاب قرار دارد



شکل ۹.۴: ساختار قرارگیری گیت‌هاب

پوشه ISSUE TEMPLATE در این پوشه قالب ایجاد مسئله شامل خطا، باگ و ... در گیت‌هاب قرار دارد.

پوشه PULL REQUEST TEMPLATE در این پوشه قالب ایجاد درخواست ادغام در گیت‌هاب قرار دارد.

فایل CODE OF CONDUCT در این فایل نحوه مشارکت در پروژه تعریف شده است.

فایل CONTRIBUTING در این فایل مشارکت‌کنندگان در پروژه تعریف شده‌اند.

۱۲.۴ فایل Environment (.env)

متغیرهای محیطی بخشی اساسی برای توسعه و کار با Node.js یا هر زبان سمت سرور دیگری می‌باشد. آنها همیشه حاوی داده‌های بسیار حساس هستند اما با این تفاوت که نمی‌خواهند داده‌هایشان را با دنیای بیرون به اشتراک بگذارند.

۱۳.۴ فایل تاریخچه تغییرات (CHANGELOG)

لاگ تغییرات فایلی است که لیست تغییرات قابل توجه برای هر نسخه یک پروژه که بر اساس تاریخ مرتب شدند را شامل می‌شود

۱۴.۴ فایل Travis CI (travis)

Travis CI یک سرویس ادغام مداوم توزیع شده و میزبانی شده برای ایجاد و تست پروژه های نرم افزاری میزبانی شده در GitHub می باشد.

۱۵.۴ فایل Editor Config (editorconfig)

EditorConfig پلاگینی است که به دولوپرها کمک می‌کند تا بتوانند استایل‌های کدنویسی مد نظر خود را در ادیتورها و محیط‌های توسعه یکپارچه (IDE) مختلف حفظ کنند تا از این طریق پس از سوئیچ کردن بین ادیتورهای مختلف، به خاطر اختلاف فضای محیط کدنویسی، دچار سردرگمی نشوند.

۱۶.۴ فایل ESLint (eslint)

ESLint یک Linter برای زبان برنامه‌نویسی Javascript هست که با استفاده از Node.js به وجود اومده است. همونطور که میدونین Javascript مانند زبانهای دیگه همچون Java و ... نیست و کامپایلری ندارد و کدها مستقیما در مرورگر اجرا میشن. در زبانهای دیگه که کامپایلر وجود دارد، در زمان compile کردن کد، اگر مشکلی وجود داشته باشد در اکثر موارد بیان میشه و compile با موفقیت به پایان نمیره ولی در Javascript به دلیل عدم وجود compiler، مشکلات خودشون رو در زمان اجرا شدن کد در مرورگر نمایش میدن. ESLint این ارورها رو برای شما پیدا میکنه و جلوی چنین اتفاقاتی رو میگیره. شما بیشتر به دنبال چه نوع ارورهایی هستید که در کدهاتون رخ نده؟

- جلوگیری از حلقه‌های بی‌نهایت یا loop infinite با قرار دادن شرط نامناسب
- اطمینان از اینکه همه متدهای getter چیزی رو return میکنند.
- جلوگیری از قرار دادن console.log در کدها
- چک کردن های case تکراری در switch
- چک کردن کدهای غیر قابل دسترس. مثلا بعد از return هر کدی رو قرار بدیم، unreachable یا غیر قابل دسترسی میشه.

ESLint بسیار منعطف و با قابلیت تنظیم بالا هست. شما میتونین مشخص کنید که چه rule هایی باید برای کدهای شما چک بشه. همچنین میتونین مشخص کنید که چه نوع استایل استاندارد رو میخواید برای کدهاتون قرار بدین. خیلی

از `rule`ها بصورت پیش فرض غیر فعال یا فعال هستند و شما میتونین با استفاده از فایل `eslinttrc`. برای کل پروژهها یا یک پروژه خاص، تنظیمات مورد نظرتون رو قرار بدین.

۱۷.۴ فایل Prettier (`.prettierrc`)

Prettier یک ابزار برای شکل‌دهی به کدها است. در واقع این ابزار کاری می‌کند که کدهای شما در یک قالب منحصر به فرد قرار بگیرند و مرتب شوند.

۱۸.۴ فایل webpack (`webpack.js`)

استفاده از webpack امکاناتی چون کامپایل، فشرده‌سازی، باندل، بهینه‌سازی و بطور کلی نگهداری فایل‌های پروژه را در اختیار ما قرار می‌دهد بنابراین گزینه بسیار خوبی برای توسعه `front-end` می‌باشد

۱۹.۴ فایل gulp (`gulpfile.js`)

گالپ یک `Build System` یا `Task Manager` برای محیط `Node.js` و پکیج منیجر `npm` می‌باشد. از Gulp در برنامه نویسی و توسعه فرانت اند استفاده می‌شود. به کمک Gulp می‌توان یک سری کارهای تکراری و زمان‌بر را به صورت خودکار انجام داد. به این ترتیب کار برنامه نویس کمی سبک‌تر شده و سرعت اجرای پروژه تا حد زیادی بالا می‌رود. کارهایی مثل فشرده سازی کدها، بهینه سازی، `Unit Testing`، تبدیل فایل `Sass` به `CSS` ساخت تمپلیت، `HTML` فشرده کردن تصاویر، ساخت محیط لوکال هاست و غیره به کمک گالپ به ساده‌ترین شکل ممکن انجام می‌شوند.

فصل ۵

جمع‌بندی و پیشنهادات

مقدمه

همانطور که توضیح دادیم، در دنیای امروزه دیگر نیاز نیست برای کسب درآمد به خارج از منزل بروید و دنبال آشنایان خود برای شاغل شدن بگردید. شما می‌توانید بر روی یک مهارت مورد علاقه خود تمرکز کنید و پس از کسب مهارت در سایت‌های فریلنسری خارجی و داخلی کسب درآمد کنید. بعضا سایت‌های خارجی فریلنسری گزینه بسیار مناسب برای کسب درآمد دلاری است که شما می‌توانید با بررسی و برنامه‌ریزی مناسب و صبر کافی درآمد دلاری کسب کنید.

چند پیشنهاد برای توسعه سیستم:

- امکان تیم‌سازی برای فریلنسرها
- امکان ایجاد مخزن خصوصی برای پروژه‌ها
- امکان فعالیت شرکت‌ها
- امکان برگزاری کلاس‌های آموزشی و وبینار
- برگزاری مسابقه و چالش برنامه‌نویسی و مهارت

واژه‌نامه

Master	اصلی
Multimodel Database	پایگاه داده چند مدل
Relational Database	پایگاه داده رابطه‌ای
Document Database	پایگاه داده سندی
Wide-Column Database	پایگاه داده ستونی
Key-Value Database	پایگاه داده کلید-مقدار
Graph Database	پایگاه داده گرافی
web based	تحت وب
Unit Testing	تست واحد
Non-structured Data	داده بی ساختار
Document - Oriented)	داده مستند گرا
Big Data	داده‌های با حجم و تعداد بالا
User Interface	رابط کاربری
Markup language	زبان نشان گذاری
Build System	ساخت سیستم
High Level	سطح بالا
Low Level	سطح پایین
Platform	سکو
Server Side	سمت سرور
Client Side	سمت کاربر
User Friendly	کاربر پسند
Compiled	کامپایلری
Primary Key	کلید اولیه
Secondary Key	کلید ثانویه
Foreign Key	کلید خارجی
Controller	کنترل گر
Version Control	کنترل نسخه
Model	مدل
Task Manager	مدیر وظیفه
Interpreter	مفسری
middleware	میان افزار
Asynchronous	نامتقارن
Code maintenance	نگهداری کد
View	نما

Replication همانندسازی

Asynchronous	نامتقارن
Big Data	داده‌های با حجم و تعداد بالا
Build System	ساخت سیستم
Code maintenance	نگهداری کد
Client Side	سمت کاربر
Compiled	کامپایلری
Controller	کنترل‌گر
Document Database	پایگاه داده سندی
Document-Oriented)	داده مستند گرا
Foreign Key	کلید خارجی
Graph Database	پایگاه داده گرافی
High Level	سطح بالا
Interpreter	مفسری
Low Level	سطح پایین
Key-Value Database	پایگاه داده کلید-مقدار
Markup language	زبان نشان گذاری
Master	اصلی
Middleware	میان افزار
Model	مدل
Multimodel Database	پایگاه داده چند مدل
Non-structured Data	داده بی ساختار
Platform	سکو / پلتفرم
Primary Key	کلید اولیه
Relational Database	پایگاه داده رابطه‌ای
Replication	همانندسازی
Secondary Key	کلید ثانویه
Server Side	سمت سرور
Task Manager	مدیر وظیفه
Unit Testing	تست واحد
User Friendly	کاربر پسند
User Interface	رابط کاربری
Version Control	کنترل نسخه
View	نما
Web Based	تحت وب

پایگاه داده ستونی Wide-Column Database

Abstract

Computer systems have opened their place among the people of the society during the time they have entered our society. The society has also felt the need for these systems in order to be able to do things faster with these systems. Computer systems also require more advanced software. Therefore, it is up to us to meet these needs by building the necessary software. The student service system can also be one of these softwares to be able to meet some of these needs. On the other hand, to produce these softwares, it is necessary to know the programming language, and NodeJS is one of these languages, which by learning the necessary skills in this The language can easily produce the software needed. The student service system is for defining the project (employer) and carrying out the project (freelancer), which has features such as project insertion, student admission, search among students and search among projects, and editing and correcting information, and so on. In the past, it was customary to work outside the home to earn a living, and working at home was not privately defined. But recently, in the last few years, with the dramatic increase of the Internet space and in the nature of Internet businesses, family businesses such as freelancing have been introduced. Freelance jobs do not need to be introduced in person, and those who have enough skills in their field will undoubtedly be able to succeed in this field and earn a good income.

Keywords:

Freelancer, Employer, Service Site



Payame Noor University

Faculty of Engineering

Seminar Report

Design and implementation of student services site

Mohammad Amanalikhani

Supervisor:

Dr. Seyed Ali Razavi Ebrahimi

June ۲۰۲۱