Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРИБОРОСТРОЕНИЯ»

КАФЕДРА № 25

ПРЕПОДАВАТЕЛЬ

доцент, к.т.н		Е.М.Линский
должность, уч. степень, звание	подпись, дата	инициалы, фамилия

ОТЧЕТ ПО КУРСОВОЙ РАБОТЕ

ОНЛАЙН АФИША МЕРОПРИЯТИЙ

по курсу: ТЕХНОЛОГИИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

РАБОТУ ВЫПОЛНИЛ

СТУДЕНТ			С.А. Баландюк
ГРУППЫ №	2052		
		подпись, дата	инициалы, фамилия

Содержание

1.	Функциональная спецификация	.3
2.	Руководство пользователя (Покупатель)	.3-7
3.	Руководство пользователя (Менеджер)	7-10
4.	Архитектура программы	11
5.	Описание наиболее важных классов	2-17

1. Функциональная спецификация

Данный проект представляет собой онлайн афишу мероприятий. Всего существует два вида пользователей: покупатели и менеджеры (admin). Для обоих требуется регистрация на сайте.

Менеджер может редактировать список предстоящих мероприятий, то есть добавлять новые мероприятия, удалять мероприятия, изменять информацию о мероприятии (название, цена, колличество билетов, обложка). Менеджер может отслеживать какое колличество билетов сейчас в наличии. Также менеджер имеет статистику заказов в виде таблицы.

Клиент в свою очередь может добавлять билеты на различные мероприятия в корзину, а также удалять их оттуда. Клиент может выбрать одну из четырех категорий событий - 'КИНО', 'КОНЦЕРТЫ', 'ТЕАТР', 'СПОРТ'. Также покупателю предлагается выбрать дату, чтобы просмотреть все мероприятия назначенные на эту дату. Менеджер и покупатель магазина могут использовать функцию поиска по каталогу. Одновременно пользоваться сайтом могут несколько покупателей, соответственно у каждого из них будет своя корзина покупок.

2. Руководство пользователя (Покупатель)

При переходе на сайт пользователя встречает главная страница (Рис.1). В правом верхнем углу две ссылки для входа пользователя и его регистрации на сайте. В левом верхнем углу пользователь может отсортировать мероприятия по категориям. То есть нажимая на кнопку 'Концерты' будут показаны только мероприятия с категорией 'Концерты'. Помимо этого на главной странице есть возможность поиска по товарам. Также у пользователя есть возможность выбрать все мероприятия, назначенные на определенную дату.

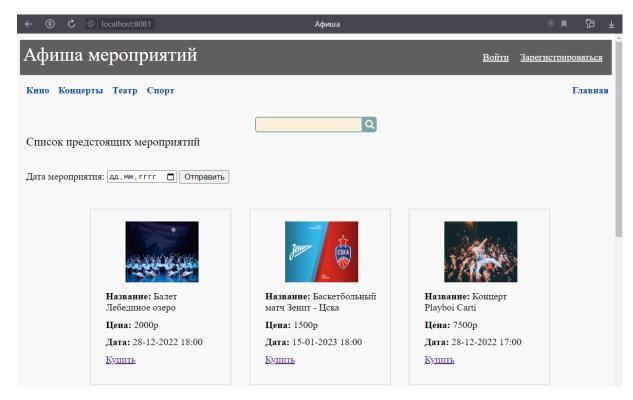


Рис. 1 : Главная страница. URL: '/'

При нажатии на кнопку 'Войти' пользователь попадает на страницу с формой для входа, которая представлена на (Рис. 2). Если пользователь, у которого нет учетной записи попытается войти в систему, то будет ошибка. Сначала ему нужно пройти регистрацию. При вводе неправильного пароля или логина также будет ошибка и просьба ввести данные повторно.

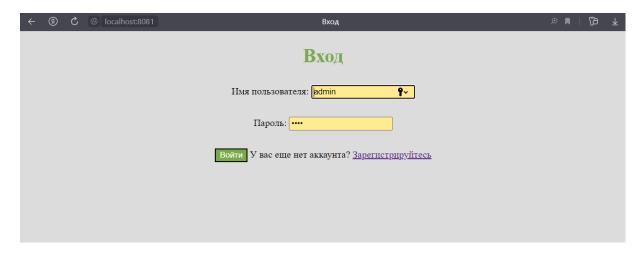


Рис. 2 : Вход пользователя. URL: '/login'

При нажатии на кнопкку 'Зарегистрироваться' пользователь попадает на страницу с формой для регистрации, которая представлена на (Рис.

3). При вводе почты в некорректном формате, при несовпадении паролей и слишком коротком логине будут выдаваться ошибки.

← ⑨ ৫ ⊚ localhost:8081	Регистрация	\$ ∅ ¶ 🖰 ±
	Регистрация	
	Имя пользователя <mark>Semyon</mark>	
	E-mail semyon221411@mail.ru	
	Пароль	
	Повторите пароль	
	Зарегистрироваться Уже зарегистрированы? Войдите	

Рис. 3: Регистрация пользователя. URL: '/registration'

После входа пользователя в систему у него появляется доступ к корзине. Чтобы добавить товар в корзину нужно нажать на кнопку 'Купить'. При нажатии на кнопку 'Корзина' пользователь переходит в корзину (Рис. 4)

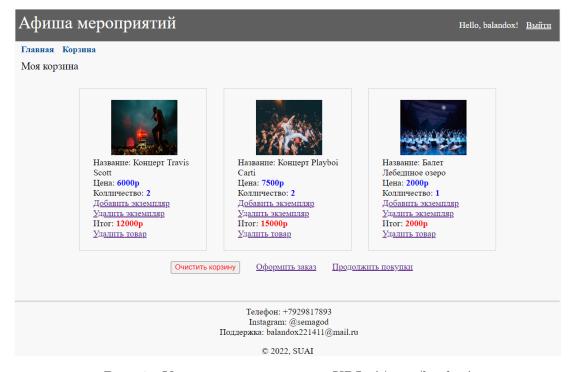


Рис. 4: Корзина пользователя. URL: '/user/bucket'

Пользователь может редактировать корзину при помощи следующих кнопок:

- 'Добавить экземпляр' добавляет в корзину один экземпляр билета. При это происходит автоматический пересчет стоимости.
- 'Удалить экземпляр' удаляет из корзины один экземпляр билета. При это происходит автоматический пересчет стоимости.
- 'Удалить товар' удаляет все экземпляры данного товара. При это происходит автоматический пересчет стоимости.

При нажатии на кнопку 'Оформить заказ' пользователь переходит на страницу подтверждения заказа (Рис. 5).

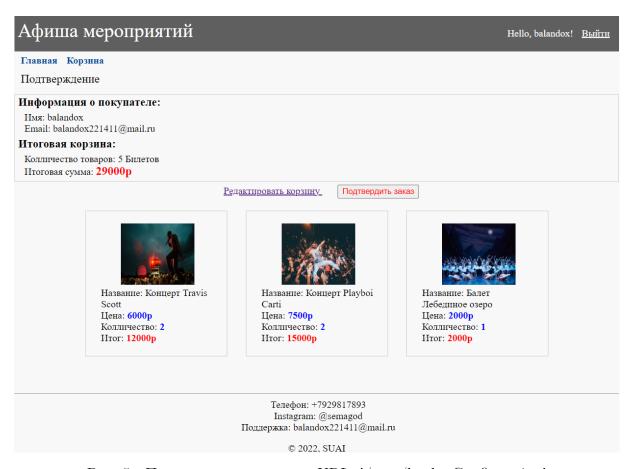


Рис. 5: Подтверждение заказа. URL: '/user/bucketConfirmation'

При нажатии на кнопку 'Подтвердить заказ' пользователь завершает оформление заказа и перенаправляется на страницу успешного оформления заказа (Рис. 6).



Рис. 6: Успешное оформление заказа. URL: '/user/bucketFinalize'

3. Руководство пользователя (Менеджер)

Главная страница сайта при входе от имени менеджера показана на (Puc. 7).

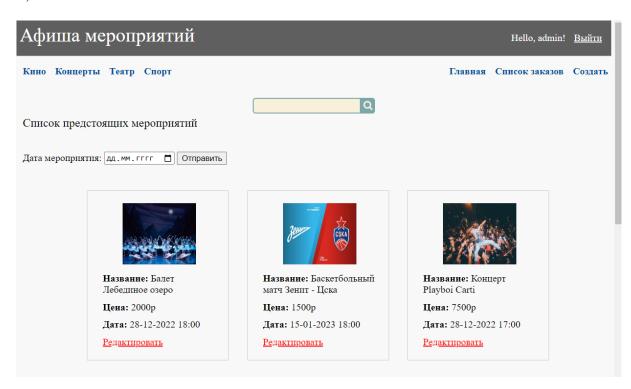


Рис. 7: Главная страница (Менеджер). URL: '/'

При нажатии на кнопку 'Редактировать' открывается страница редактирования товара (Рис. 8). На данной странице менеджер может изменить имя товара, цену товара, колличество оставшихся билетов, дату и время проведения мероприятия, категорию мероприятия и также обложку мероприятия.

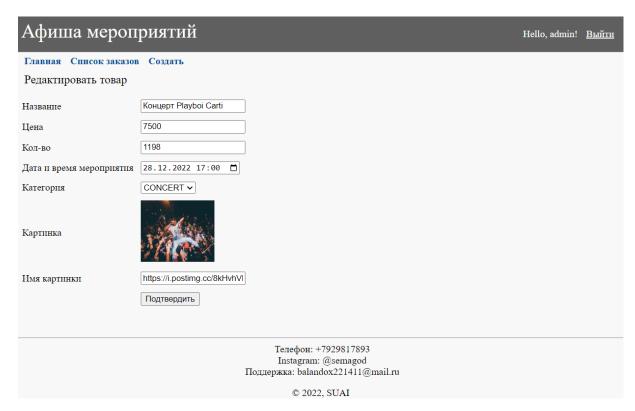


Рис. 8 : Редактирование товара. URL: '/admin/editProduct'

При нажатии на кнопку 'Список заказов' открывается страница, на которой отображены все заказы (Рис. 9). На данной странице в виде таблицы отображаются все заказы. Каждая строка - это один заказ. На этой странице менеджер может увидеть номер заказа, дату, когда заказ был оформлен, логин покупателя, email покупателя, общее колличество товаров в заказе и итоговую сумму заказа.



Рис. 9: Список заказов. URL: '/admin/orderList'

При нажатии на кнопку смотреть открывается подробная информация о заказе (Рис. 10). На данной странице отображаются данные покупателя, итоговая сумма заказа, общее колличество билетов в заказе, а также в виде таблицы представлены товары, которые купил пользователь, цена товара, их колличество и сумма всех экземпляров одного товара.

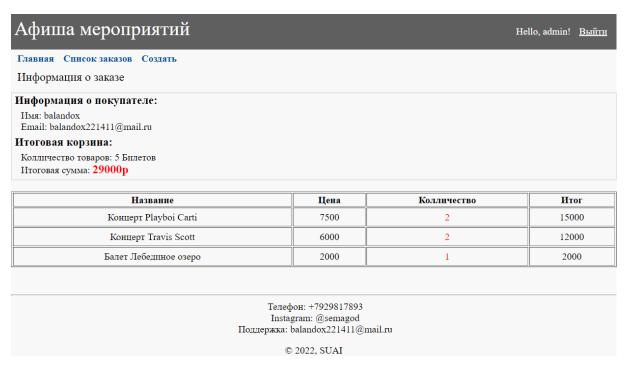


Рис. 10 : Подробная информация о заказе. URL: '/admin/orderderInfo?orderId=id'

При нажатии на кнопку 'Создать' открывается страница добавления товара (Рис. 11). Для создания товара менеджеру необходимо указать название мероприятия, цену билета, общее колличество билетов, дату и время проведения мероприятия, категорию мероприятия и его обложку. При вводе отрицательной цены, отрицательного колличества товаров или оставление пустых полей будет ошибка.



Рис. 11: Создать товар. URL: '/admin/createProduct'

4. Архитектура программы

Графическая схема архитектуры программы показана на (Рис. 12). Архитектура данного приложения основана на принципе Model-View-Controller (MVC). View посылает GET и POST запросы, далее их принимает Controller (1). Controller обеспечивает взаимодействие между пользователем и системой, контролирует и направляет данные от пользователя к системе и наоборот. После получение запросов из View, Controller создает определенную логику в Model (2). То есть, в Model мы обрабатываем запросы клиента. Как правило, данные в современных приложениях хранятся в базах данных. За получение данных из БД, их обработку и передачу этих самых данных обратно в Model, а затем во View отвечают Service(3) и Repository(4). В Repository мы напрямую обращаемся к БД (5) и получаем из нее необходимые данные (делаем запросы). А затем эти полученные данные направляются в Service (6), где они определенным образом обрабатываются и создается основная бизнес-логика проекта.

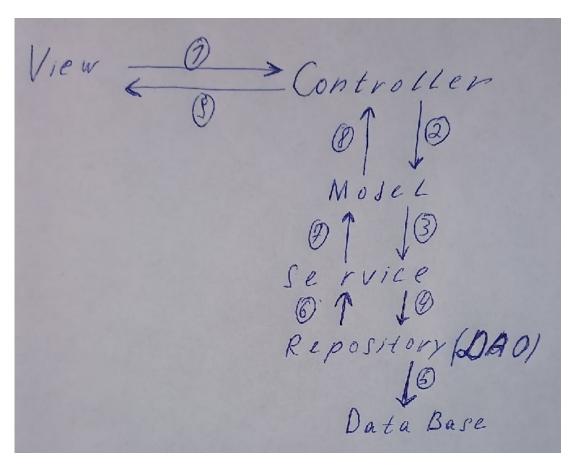


Рис. 12: Архитектура программы

5. Описание наиболее важных классов

1. Пакет config.

Классы:

- SecurityConfig отвечает за конфигурирование авторизации, аутентификации и безопасности приложения.
- 2. Πακετ controllers.

Классы:

- MainController в данном классе мы обрабытываем следующие запросы:
 - GEТ-запрос '/' возвращает главную страницу со всеми мероприятиями.
 - GET-запрос '/registration' возвращает страницу с формой для регистрации.
 - POST-запрос '/registration' добавляет зарегистрировавшегося пользователя.
 - GET-запрос '/login' возвращает страницу с формой для входа пользователя.
- UserController в данном классе мы обрабытываем следующие запросы:
 - GET-запрос '/user/buyProduct' добавляет товар в корзину.
 - GET-запрос '/user/bucket' возвращает страницу с корзиной покупателя.
 - POST-запрос '/user/bucket' очищает корзину.
 - GET-запрос '/user/bucket/addProduct' добавляет экземпляр товара в корзину.
 - GET-запрос '/user/bucket/reduceProduct' удаляет экземпляр товара из корзины.

- GET-запрос '/user/bucket/removeProduct' удаляет все экземпляры товара из корзины.
- GET-запрос '/user/bucket/bucketConfirmation' возвращает страницу подтверждения заказа.
- POST-запрос '/user/bucket/bucketConfirmation' возвращает страницу успешного оформления заказа.
- AdminController в данном классе мы обрабытываем следующие запросы:
 - GET-запрос '/admin/orderList' возвращает страницу со списком заказов.
 - GET-запрос '/admin/orderInfo' возвращает страницу с подробной информацией о заказе.
 - GET-запрос '/admin/productEdit' возвращает страницу с редактированием товара.
 - POST-запрос '/admin/productEdit' сохраняет измененный товар.
 - GET-запрос '/admin/createProduct' возвращает страницу с создание товара.
 - POST-запрос '/admin/createProduct' сохраняет новый товар.

3. Пакет models

Все классы, лежащие в данном пакете являются сущностями, то есть каждому классу соответствует одна таблица в БД.

Классы:

- User данный класс характеризует пользователя, имеет следующие поля: id, name, password, email, role, bucket, orderList.
- Product данный класс характеризует мероприятие, имеет следующие поля: id, title, price, amount, img, dateOfEvent, category, bucketList, orderDetails.

- OrderDetails данный класс характеризует товар в заказе, имеет следующие поля: id, quantity, price, totalSum, order, product.
- Order данный класс характеризует заказ, имеет следующие поля: id, orderNum, creationTime, totalSum, user, orderDetails.
- Bucket данный класс характеризует корзину, имеет следующие поля: id, user, productList.

4. Пакет repositories

Все интерфейсы в данном пакете наследуются от интерфейса JpaRepository, который уже реализует за нас основные методы CRUD приложения (save, delete, update, get).

Интерфейсы:

• UserRepository - данный интерфейс делает запросы к сущности User в БД.

Основные методы:

- User findFirstByName(String name) находит пользователя по его имени.
- User findUserByEmail(String email); находит пользователя по его email.
- ProductRepository данный интерфейс делает запросы к сущности Product в БД.

Основные методы:

- List<Product> findByTitleContainingIgnoreCase(String title); используется для поиска по каталогу.
- List<Product> findByCategory(Category category); возвращает мероприятия, соответствующие определенной категории.
- List<Product> findByDateOfEvent(Date date); возвращает мероприятия, запланированные на определенную дату.

• OrderRepository - данный интерфейс делает запросы к сущности Order в БД.

Основные методы:

- List<Order> findByOrderByCreationTime(); возвращает список всех заказов и сортирует их по дате создания.
- OrderDetailsRepository данный интерфейс делает запросы к сущности OrderDetails в БД.
- BucketRepository данный интерфейс делает запросы к сущности Bucket в БД.

Основные методы:

- void deleteBucketById(int id); - удаляет корзину по id.

5. Пакет services

Классы:

• UserService - данный класс отвечает за бизнес-логику, связанную с сущностью User.

Основные методы:

- public UserDetails loadUserByUsername(String username) throws
 UsernameNotFoundException возвращает класс UserDetails, со ответствующий определенному пользователю, необходимый для
 Spring Security.
- public User findByEmail(String email) находит пользователя по email.
- public User findFirstByName(String name) находит пользователя по имени.
- public List<User> allUsers() возвращает список всех пользователей.
- public User saveUser(User user) сохраняет нового пользователя.
- public boolean deleteUser(int userId) удаляет пользователя.

• ProductService - данный класс отвечает за бизнес-логику, связанную с сущностью Product.

Основные методы:

- public Product getProductById(int id) возвращает продукт по id.
- public List<Product> getAll() возвращает список всех продуктов.
- public void saveEditedProduct(ProductForm productForm, int productId,
 Date dateOfEvent) сохраняет измененный продукт.
- public List<Product> searchProductByTitle(String search) поиск в каталоге мероприятий.
- public List<Product> getAllByDate(String dateString) возвращает все мероприятия, назначенные на определенную дату.
- public List<Product> getAllByCategory(Category category) возвращает все мероприятия, соответствующие определенной категории.
- OrderService данный класс отвечает за бизнес-логику, связанную с сущностью Order.

Основные методы:

- public Order saveOrder(String name) сохраняет заказ.
- public OrderDTO findOrderById(int id) находит заказ по id.
- BucketService данный класс отвечает за бизнес-логику, связанную с сущностью Bucket.

Основные методы:

- public void addProductToBucket(Product product, String name) добавляет товар в корзину.
- public void reduceQuantityOfProduct(Product product, String name)
 - удаляет экземпляр товара из корзины.

- public void deleteProductFromBucket(Product product, String name)
 - удаляет все экземпляры определенного товара из корзины.
- public void clearBucket(String name) очищает корзину.