Санкт-Петербургский государственный политехнический университет

Институт компьютерных наук и технологий

Кафедра компьютерных систем и программных технологий

OTYET

о курсовом проекте

по дисциплине: «Программное обеспечение распределенных вычислительных систем»

Тема работы: «Информационная система строительной компании»

Работу выполнил студент

63501/3 Богданов Н.Е.

Преподаватель

_____ Стручков И.В.

1. Введение

В рамках курса было необходимо разработать приложение для распределенных вычислительных систем. Приложение должно удовлетворять требованиям открытости, масштабируемость и прозрачности, применять технологии ЕЈВ и ЈРА и использовать Web-интерфейс для взаимодействия с пользователем. Заказ услуг по строительным работам. Создание и управления заказами на строительные работы, а так же учёт требуемых ресурсов на складе.

Разработать информационную систему заказа услуг по строительным работам. Создания и управления заказами на строительные работы, а так же учёт требуемых ресурсов на складе.

Для развертывания в качестве сервера приложений выбран GlassFish Server 4.1

2. Роли

- Клиент
 - 1) Заказывает работу.
 - 2) Принимает результат.
 - 3) Оплачивает работу.
- Менеджер
 - 1) Составляет смету + смету доработок (на основе списка доработок от Прораба).
 - 2) Ведёт учёт ресурсов со склада.(дополнительно заказывает по мере надобности).
 - 3) Ведёт учёт бюджета компании.
 - 4) Принимает оплату от клиента.

• Прораб

- 1) Получает список работ.
- 2) Выполняет работу.
- 3) Составляет список доработок.
- 4) Отдаёт работу на приём Клиенту.

3. Описание бизнес процессов

- 1) Процесс оформления заказа. прописываются все требуемые ресурсы и услуги оказываемые прорабом. Если ресурсов на складе не хватает то происходит дополнительный заказ ресурсов.
- 2) Процесс сдачи/приёма работы. Успешная сдача объекта клиент принимает работу прораба и получает смету (составленную менеджером) со списком проведённых работ. В случае если клиент требует доработки, прораб составляет список требуемых работ и(или) ресурсов), а менеджер составляет смету доработок,после чего клиент оплачивает сметы доработок.
- 3) Процесс оплаты счёта. Клиент оплачивает заказ оплачивая все сметы менеджер подтверждает оплату, заказ закрывается.

4. Варианты использования

4.0.1. Диаграмма вариантов использования

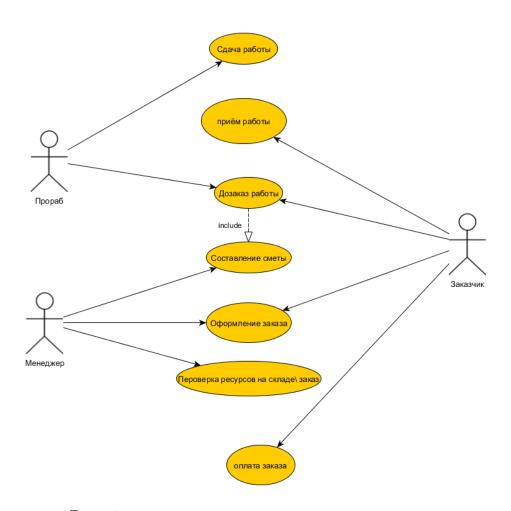


Рис. 1: диаграмма вариантов использования

4.1. Описание вариантов использования

1) Менеджер

- Создание заказа. Менеджер создаёт новый заказ со статусом "открытый"и формирует смету после чего заказ переводится в состояния "в разработке".
- Создание сметы. Менеджер прописывает все требуемые ресурсы и услуги оказываемые прорабом, назначает прорабов для выполнения работ и передаётся список работ передаётся каждому из прорабов. Если ресурсов на складе не хватает то менеджер производит дополнительный заказ ресурсов.
- Закрытие сметы. После подтверждения оплаты от клиента смета переводится в статус "закрыта".
- Закрытие заказа. После оплаты всех смет заказ переводится в статус закрыт.

2) Клиент

- Оплата сметы. Клиент оплачивает смету вводя часть либо полную стоимость сметы, если клиент оплачивает смету полностью то она пишется как оплаченная, если частично то стоимость сметы уменьшается на величину оплаты.
- Принятие работы выполненной прорабом. Завершение сметы, клиент принимает работу прораба и если все работы выполнены смета переходит в состояние "завершена" смету.

3) Прораб

• Завершение работы. Прораб помечает работу выполненной, данную операцию можно выполнить если статус заказа которому принадлежит работа является "в разработке".

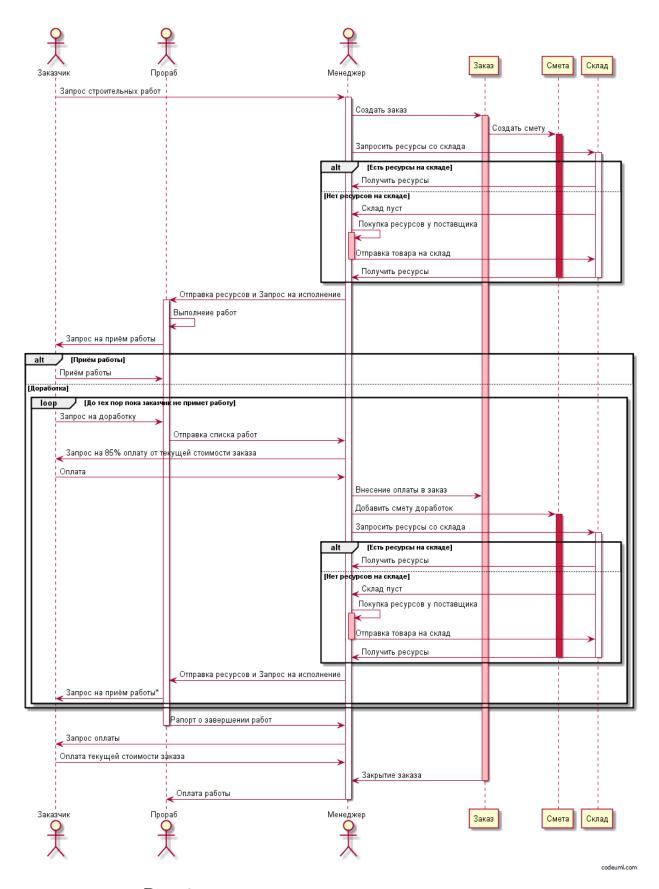


Рис. 2: диаграмма вариантов использования

4.2. Модель предметной области

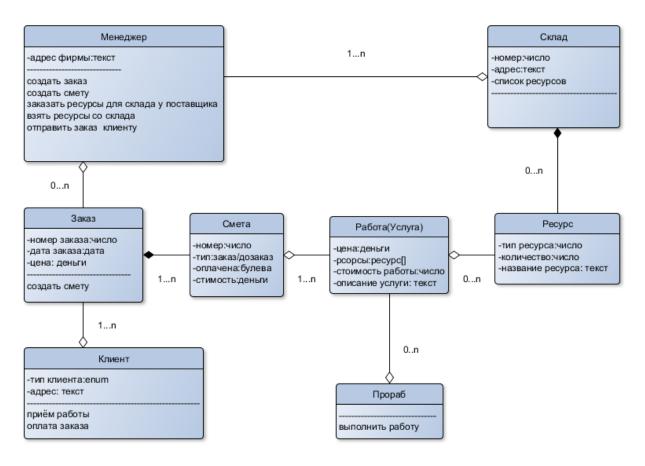


Рис. 3: uml диаграмма классов

4.3. Диаграмма последовательности

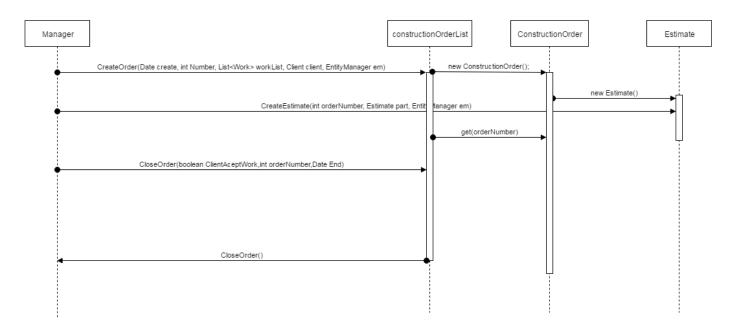


Рис. 4: Диаграмма последовательности менеджера

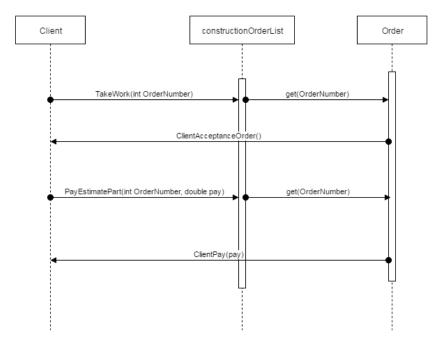


Рис. 5: Диаграмма последовательности заказчика

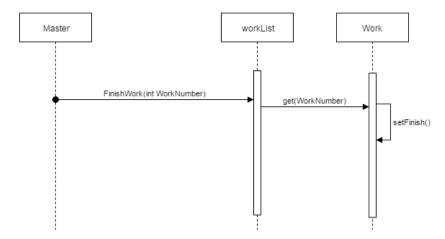


Рис. 6: Диаграмма последовательности прораба

5. Архитектура

5.1. Общая архитектура проекта

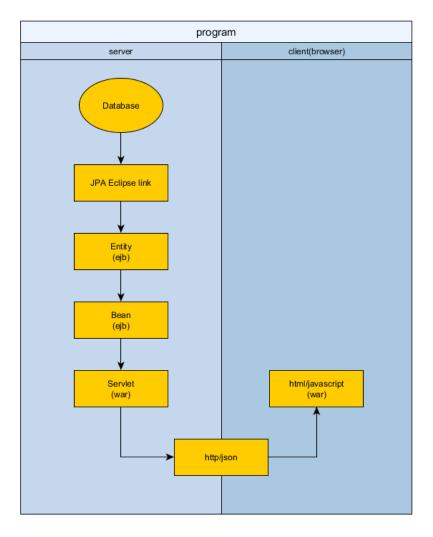


Рис. 7: архитектура клиент-серверного приложения

В качестве типового решения бизнес-логики была выбрана модель предметной области(Domain Model). Классы бизнес логики соответствуют uml диаграмме (рис.2) с дополнительными расширениями. Бизнес логика расположена в разделе Entity (рис.4), взаимодействие с базой данных(слой хранения) осуществлено через ORM - EclipseLink по средством аннотаций. Авторизация пользователей осуществляется через механизм JAAS (Java Authentification and Authorization Service) логика управления в разделе Servlet.

5.2. Сущности, данные

Сущности - объекты с которыми работают роли:

- Order Заказ
- Estimate Смета в заказе
- Storage Склад содержащий список с ресурсами.
- Work Работы содержащие список ресурсов
- Resource Ресурсы.
- Manager Роль менеджера.
- Client Роль заказчика
- Master Роль прораба

Представление таблиц в базе данных.

Таблицы:

- StorageList информация о складе ресурсах на складе.
- Storage информация о складе.
- Resource информация о ресурсе его количестве и цене.
- ResourceInformation информация о ресурсах название и код ресурса.
- Work информация о работе и ответственном за неё прорабе.
- WorkInformation информация о стоимости работы(без стоимости ресурсов) и её описание
- WorksAndResource информация о ресурсах и их количестве нужном для работы.
- Estimate информация о списке смет для заказов.
- EstimateWorks информация о списке работ для смет.
- Order информация о заказе.
- Manager информация о менеджерах.
- Master информация о прорабах.
- Client информация о заказчиках.
- Users информация о пользователях системы (содержит пароль и логин пользователя).
- Groupusers сопоставляет пользователя и его роль в системе.

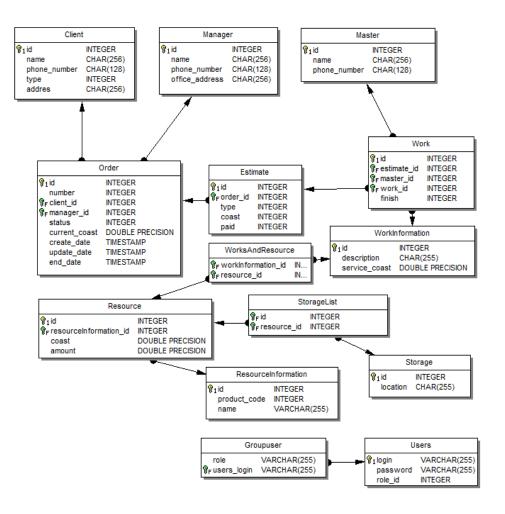


Рис. 8: таблицы в базе данных

5.3. Пакеты и UMl диаграммы классов

Проект состоит из пакетов:

- Entity сущности бизнес логики, а так же для работы с ORM через JPA по средством аннотаций.
- Bean составляющих бизнес логику помещённую в EJB-Container.
- API для взаимодействия с web клиентом через REST API(get,put,delete http запросы)
- Sever для указания на какую страницу сайта перейти для конкретной роли.
- Web графическая часть клиента html, css, javascript.

В диаграммах не указана графическая составляющая проекта html страницы с javascript кодом и фреймворком Angular JS, скриншоты из браузера для каждой роли можно увидеть в п.6 Диаграммы были созданы при помощи плагина NetBeanse easyUML.

5.3.1. Entity

Ниже приведена диаграмма из пакета entity отражающего сущности указанные выше в п.3.2 взаимодействие между сущностями совпадает с зависимостями первичных и вторичных ключей между таблицами в базе данных, интерфейс converter нужен для преобразования данных в json формат и обратно методами toJSON - для получения данных в формате json и fromJSON - для преобразования из json в сущность. Класс Users не связан с остальными сущностями т.к. является вспомогательным для определения какой конкретной записи (в Client, Menager, Master) соответствует пользователь авторизировавшийся на сайте.

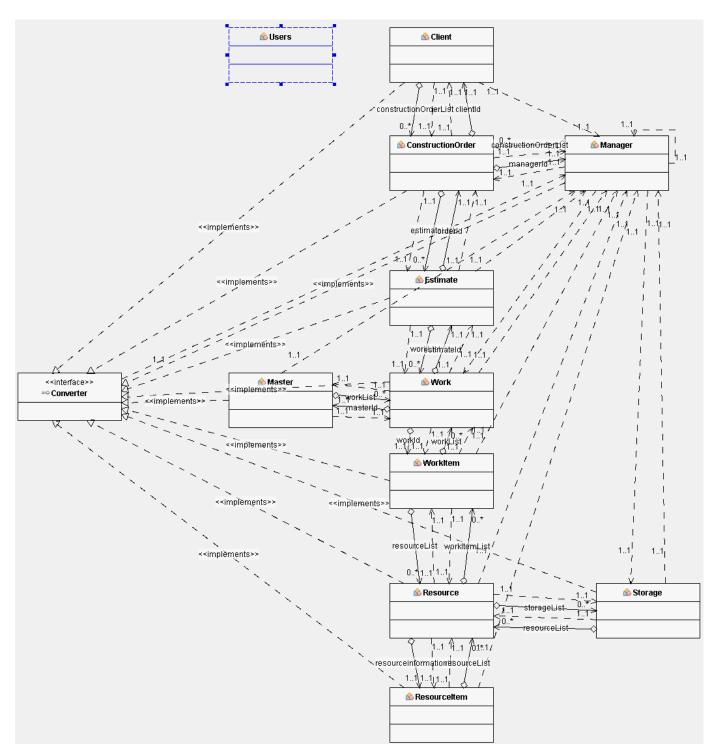


Рис. 9: диаграмма классов из пакета entity

5.3.2. Bean

Было решено использовать 3 @Stateless bean-а соответствующих ролям в проекте, каждый класс отвечает за свою роль, общие методы для всех ролей были выведены в абстрактный класс AbstractRole, а так же обобщенный вывод для всех интерфейсов ролей был указан в BeanRemote методы которые не могут быть реализованы (некоторые методы реализация которых противоречит или нарушает целостность и безопасность логики приложения. Например роль клиента не имеет права вносить правки в стоимость сметы или заказа это может только менеджер или указывать завершение работы за что ответственен прораб) вызывают UnsupportedOperationException с соответствующим пояснением. Некоторые из json объектов не являются сущностями, а командами для выполнения бизнес логики обрабатываются в реализации метода.

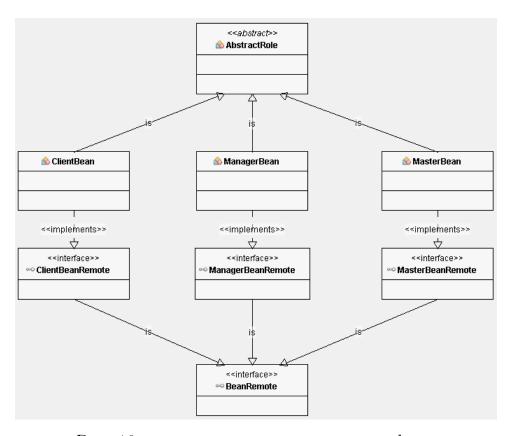


Рис. 10: диаграмма классов из пакета bean

5.3.3. REST API

В пакете арі реализация REST API для управления из web клиента по средством get, put и delete http запросов передающих json данные. Для авторизации клиента и подачи ему страницы с соответствующей ролью используется класс AuthenticationServlet из пакета server

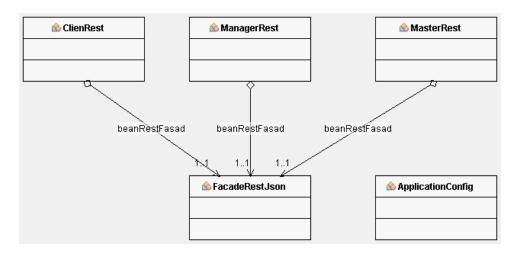


Рис. 11: диаграмма классов из пакета арі

REST API

{path} - обозначает url приложения, путь до приложения.

для get запросов:

- {path}/api/{role} для получения общей информации связанной с данным пользователем, role соответствует роли пользователя, может принимать значения manager, client, master. пример для manager см. рис. 11
- $\{path\}/api/\{role\}/profile$ сведения о данном пользователе, ф.и.о. телефон и т.п. см. рис. 10
- {path}/api/{role}/array/{name} для поучения массива объектов принадлежащих сущности, где name, это название массива сущности которые могут быть доступны для роли. Для роли master доступен только массив works список работ для данного прораба, для роли client доступен только массив orders список заказов данного заказчика. Для менеджера доступны все массивы.
- {path}/api/{role}/array{name}/{id} для поучения объекта из массива принадлежащего сущности по id в базе данных.

для put:

• $\{path\}/api/\{role\}/array\{name\}$ - для создания новой записи, доступно только для роли manager.

- {path}/api/{role}/array{name}/{id}/update обновление существующей записи массива. Для каждой роли доступны определённые массивы: для роли client только массив orders, для master массив works, для manager любой из массивов данных.
- $\{path\}/api/\{role\}/profile$ обновление для собственных данных роли.

для delete:

Доступны только для роли менеджера: {path}/api/{role}/array/{name}/{id} может удалять элементы из любого массива сущностей.

JSON - поля объектов соответствуют записям базы данных (исключение это команды для обновления записей выполненные от роли клиента и прораба) массивы объектов это название сущности в множественном числе например для получения записи о клиентах используя роль менеджера при запросе {path}/api/manager/array/clients мы получим записи в масиве clients см. рис.

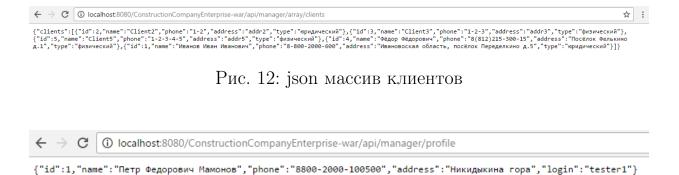


Рис. 13: данные профиля пользователя

```
← → C ① localhost:8080/ConstructionCompanyEnterprise-war/api/manager/
```

Рис. 14: данные менеджера

6. Авторизация

Авторизация осуществляется с помощью JAAS

(Java Authentification and Authorization Service). Во время авторизации пользователь посылает свои креденциалы (credentials, в простом случае это могут быть логин: пароль или пользовательский сертификат). На сервере с процессом контроля связаны две сущности, а именно Realm и Login Module. Login Module осуществляет проверку связи пользователя с каким-то набором групп пользователей (не путать с ролями). Кроме того, авторизация может быть пройдена успешно, однако, пользователь может быть не связан ни с одной из групп.

Веб-приложение может определять соотношение между группами и ролями. Приложение задаёт это соответствие с помощью web.xml.

Login Module и Realm не являются частью веб-приложения, а являются разделяемыми ресурсами сервера приложений, так что они должны быть в classpath сервера и должны быть соответствующим образом зарегистрированы в сервере (в login.conf и domain.xml). Приложение выбирает realm по имени через web.xml.

Для GlassFish Server создать Realm через панель администратора указав источник для данных, это таблицы в базе данных с пользователями и ролями (есть и другие варианты, но в проекте был рассмотрен случай с базой данных как наиболее подходящий):

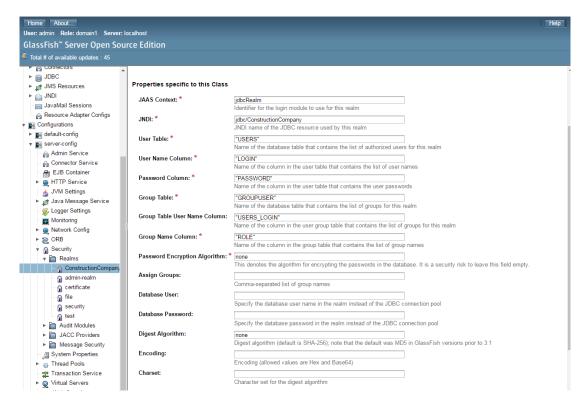


Рис. 15: раздел Realm для данного проекта

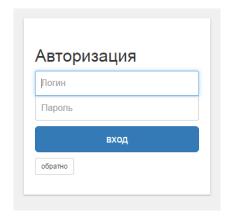


Рис. 16: форма авторизации приложении

7. Тестирование

Так как код бизнес логики был взят из прошлого проекта и все изменения не затронули поведение системы то на тестировании бизнес логики это не отражается.

businesslogic Element 💠 Missed Instructions 🛊 Cov. 🕆 Missed Branches 💠 Cov. 🕆 Missed Cxty 💠 Missed Cxty 💠 Missed Cxty 🗘 Missed Missed Missed Missed Missed Cxty Manager Order 50 0 33 100% 100% 33 56 19 Work 0 G Estimate 100% 100% 32 54 0 0 22 100% 100% 0 25 0 43 13 Resource 100% 100% 18 Λ 39 11 8 ○ Client 100% n/a n Λ 14 0 8 _ 100% n/a 14 Master 100% n/a 100% n/a 0 of 1 333 100% Total 100%

Рис. 17: тестовое покрытие бизнес-логики

Вариант использова-	Ожидаемый резуль-	Фактический резуль-
ния	тат	тат
Выбор сметы из списка	После введения в диало-	смета помечается как
заказов и нажатие кноп-	говом окне суммы для	оплаченная на странице,
ки Оплатить	оплаты смета помечает-	а в случае полной опла-
	ся как оплаченная	ты заказа на странице
		менеджера заказ поме-
		чается как оплаченный и
		его статус переходит
Изменения в профиле и	Изменятся данные поль-	Данные пользователя в
их сохранение	зовательского профиля	базе данных изменятся
		на новые, так же это
		отобразит изменения в
		зависимых отображени-
		ях
Изменение статуса зака-	Заказ перейдёт из ста-	Статус заказа изменяет-
за по кнопке подтвер-	туса «отправлен на под-	ся, на странице заказчи-
дить	тверждение, клиенту»	ка исчезает кнопка под-
	на «на подтверждение	тверждения а на страни-
	оплаты, менеджеру»	це менеджера появляет-
		СЯ

Таблица 1: Тестирование страницы заказчика

Вариант использова-	Ожидаемый резуль-	Фактический резуль-
кин	тат	тат
Выбор работы из списка	Работа помечается как	Работа помечается как
и нажатие кнопки завер-	завершённая	завершенная, а так же
шить		проверяется статус вы-
		полнения сметы по коли-
		честву завершенных ра-
		бот
Изменения в профиле и	Изменятся данные поль-	Данные пользователя в
их сохранение	зовательского профиля	базе данных изменятся
		на новые, так же это
		отобразит изменения в
		зависимых отображени-
		ях

Таблица 2: Тестирование страницы прораба

Вариант использова-	Ожидаемый резуль-	Фактический резуль-
ния	тат	тат
Изменения состояния,	После введения в диало-	Сущности изменяются в
добавления и удаления	говом окне и проверки	соответствии с заданны-
различных сущностей	на не противоречивость	ми, в пределах ограниче-
(ресурсы, работа, смета,	данные сохраняются	ний области допустимых
заказ, заказчик, прораб,		значений для данных
склад)		
Изменения в профиле и	Изменятся данные поль-	Данные пользователя в
их сохранение	зовательского профиля	базе данных изменятся
		на новые, так же это
		отобразит изменения в
		зависимых отображени-
		ях
Изменение статуса зака-	Заказ перейдёт из ста-	Статус заказа изменяет-
за по кнопке закрыть	туса «на подтверждение	ся, на странице менедже-
	оплаты, менеджеру» на	ра исчезает кнопка под-
	«закрыт»	тверждения, а на стра-
		нице заказчика статус
		заказа изменяется на за-
		крыт

Таблица 3: Тестирование страницы менеджера

8. Графика

Скиншоты html страницы в браузере для каждой роли:

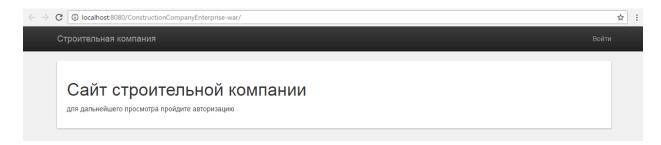


Рис. 18: приветственная страница

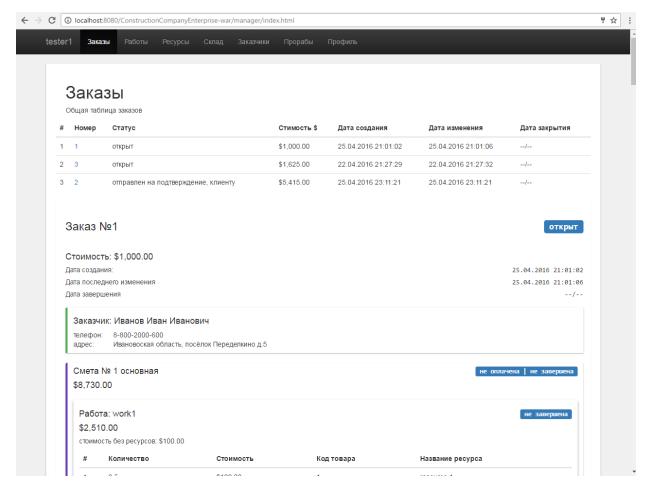


Рис. 19: роль менеджера

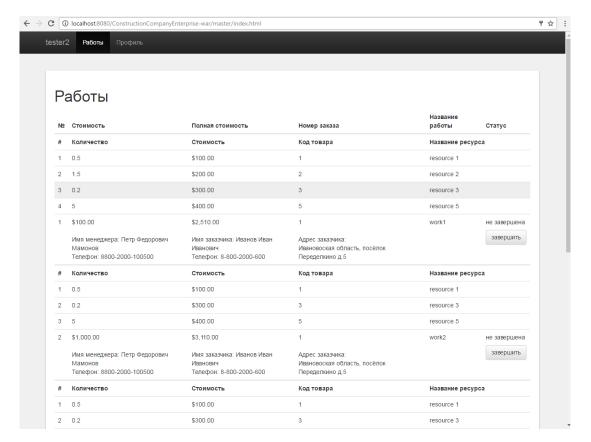


Рис. 20: роль прораба

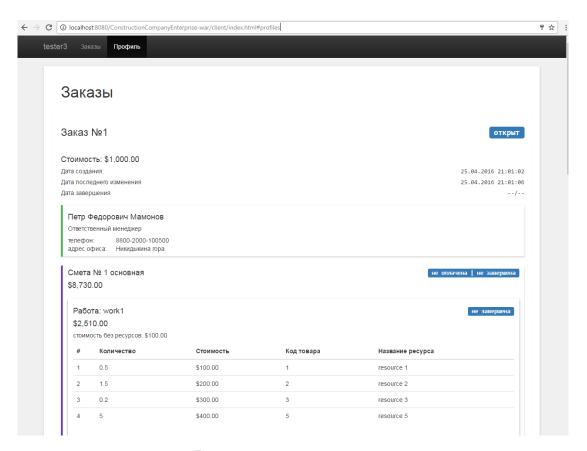


Рис. 21: роль заказчика

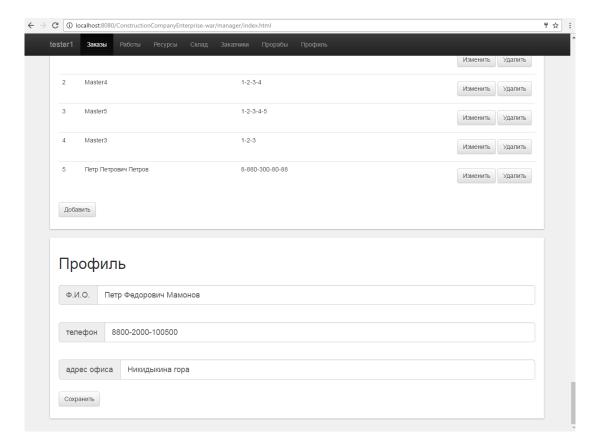


Рис. 22: профиль менеджера

9. Выводы

В качестве сервера приложений использовался GlassFish Server 4.1, в качестве ORM - EclipseLink Для хранения данных использовалась СУБД PostgreSQL 9.6 Для web клиента использованы сторонние библиотеки :

- Angular JS для работы http запросов и отображения JSON данных полученных от сервера, чтобы сократить трафик обмена информацией между клиентом и сервером.
- Для визуального стилистического оформления html страниц была использована библиотека Bootstrap 3.
- Для работы фреймворка и библиотеки понадобилась подключить jQuery.

Данная работа моделирует пример проектирование архитектуры распределённой информационной системы для бизнес процессов на примере строительной организации. Были изучены технологии EJB (Enterprise Java Beans) и JPA (Java Persistence API).