

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
«ЛЭТИ» ИМ. В.И. УЛЬЯНОВА (ЛЕНИНА)
Кафедра МО ЭВМ

ОТЧЕТ
по лабораторной работе №4
по дисциплине «Веб-технологии»
Тема: Модуль приложения “Участие в аукционе картин”

Студент гр. 8383

Перeverзев Д.Е.

Преподаватель

Беляев С. А.

Санкт-Петербург

2020

Цель работы

Изучение возможностей применения jQuery UI для создания интерфейса пользователя, обработки ошибок, ведения журналов ошибок, реализация взаимодействия приложений с использованием web-сокетов, применение статического анализатора Flow, освоение инструмента сборки WebPack и организации модульного тестирования web-приложений с использованием Mocha.

Основные теоретические сведения

jQuery UI (<https://jqueryui.com/>) – библиотека JavaScript с открытым исходным кодом для создания насыщенного пользовательского интерфейса в веб-приложениях. Она построена на основе библиотеки jQuery и предоставляет упрощенный доступ к её функциям взаимодействия, анимации и эффектов, а также набор виджетов для построения интерфейса пользователя.

Механизм «domain» Node.JS не рекомендуется использовать в связи с разработкой новых механизмов обработки ошибок, но именно он позволяет обрабатывать асинхронные ошибки. При возможности используйте традиционный механизм try/catch или функцию catch() у промисов.

Журналы ошибок позволяют контролировать появление ошибок как на этапе разработки, так и при работе пользователей. В качестве журналов ошибок предлагается использовать Rollbar (<https://rollbar.com/>) или Sentry (<https://sentry.io/>).

WebSocket – протокол связи, который может передавать и принимать одновременно сообщения поверх TCP-соединения, предназначен для обмена сообщениями между браузером и web-сервером, но может быть использован для любого клиентского или серверного приложения. Для создания webсокетов предлагается использовать модуль Socket.IO (<https://socket.io/>).

Flow (<https://flow.org/>) – инструмент статического анализа JavaScript (разработки Facebook), позволяющий контролировать изменение типов переменных.

Mocha (<https://mochajs.org/>) – это фреймворк для написания тестов серверной части web-приложений, поддерживает разработку, основанную на тестах (TDD – test-driven development) и разработку, основанную на поведении (BDD – behavior-driven development). Может использоваться совместно с другими библиотеками для тестирования, например, Shell и Chai.

Webpack (<https://webpack.js.org/>) – модуль JavaScript, обеспечивающий сборку статических пакетов («bundle»). На вход он получает «точки входа» (js-файлы), в которых он находит все зависимости, и формирует соответствующие пакеты (по одному пакету на одну «точку входа»). Пакет представляет из себя специально оформленный js-файл, в него входят не только связанные js-файлы, но и ресурсы, например, css-файлы.

Общая формулировка задачи

Необходимо создать web-приложение, обеспечивающее участие в аукционе картин. Каждый участник может подключиться к аукциону картин. В заданное время начинается аукцион. Участники могут торговаться и повышать стоимость продажи картины. Информация о ходе торгов и сделанных ставках рассылается всем участникам с учётом заданной конфигурации аукциона. Аукцион заканчивается, когда заканчивается торг по последней картине. Часть картин может остаться не проданными.

Основные требования:

1. Приложение получает исходные данные из модуля администрирования приложения «Аукцион картин» в виде настроек в формате JSON-файла;
2. В качестве сервера используется Node.JS с модулем express;

3. Участники аукциона подключаются к приложению «Участие в аукционе картин»;
4. Предусмотрена HTML-страница администратора, на которой отображается перечень участников аукциона, перечень картин, текущее состояние по каждой картине (минимальная цена, кому продана, за какую цену), окно (область на странице) с сообщениями о ходе торгов;
5. Предусмотрена HTML-страница участника, на которой отображается информация о балансе средств участника, текущей продаваемой картине, времени, которое прошло с начала торгов, окно (область на странице) с сообщениями о ходе торгов, информация о начальной и текущей цене, предусмотрена кнопки «Подать заявку» и «Предложить новую цену», предусмотрен виджет, позволяющий указать сумму повышения цены (по умолчанию – минимальное допустимое значение), ссылка (или кнопка) перехода на страницу с покупками;
6. Обеспечен контроль, что картину купит только один участник, проверяется, что у участника хватает средств на покупку;
7. Окончание торга по картине осуществляется после истечения заданного времени (соответствующий отсчёт ведётся в окне с сообщениями о ходе торгов);
8. Окно с сообщениями о ходе торгов предназначено для предоставления актуальной информации о ходе торгов (время и текст с соответствующей цветовой подсветкой сообщений). В качестве сообщений как минимум выступают: сообщение о начале торгов в целом, о начале торгов по картине, о подаче заявки, о повышении цены, обратный отсчёт об окончании торга по картине, об окончании торгов в целом;
9. Предусмотрена HTML-страница, на которой можно ознакомиться со всеми картинками, купленными участником торгов. Преимуществом будет использование звукового сопровождения событий: начало и окончание торгов в целом, обратный отсчёт об окончании торга.

Ход работы

1. Используя среду разработки Visual Studio Code, были установлены все необходимые расширения.
2. Используя модуль express, был создан и настроен сервер.
3. При помощи jQuery UI был создан насыщенный пользовательский интерфейс.
4. Разработка интерфейса пользователя:
 - 1) Личный кабинет представлен на рисунке 1

Аукционы

Картины


Пользователи

Ahhhhhhh ahhhhhhh

Баланс: 1234567890

Картин:0

Выйти из аккаунта



Добавить картину

Название

Автор

Цена

Описание

Загрузить обложку

Сохранить

Ahhhhhhh ahhhhhhh

Dmitriy129

Баланс: 1234567890

100

Полполнить баланс

Картины на руках

Рисунок 1 – Личный кабинет

- 2) Запущенный аукцион на рисунке 2.

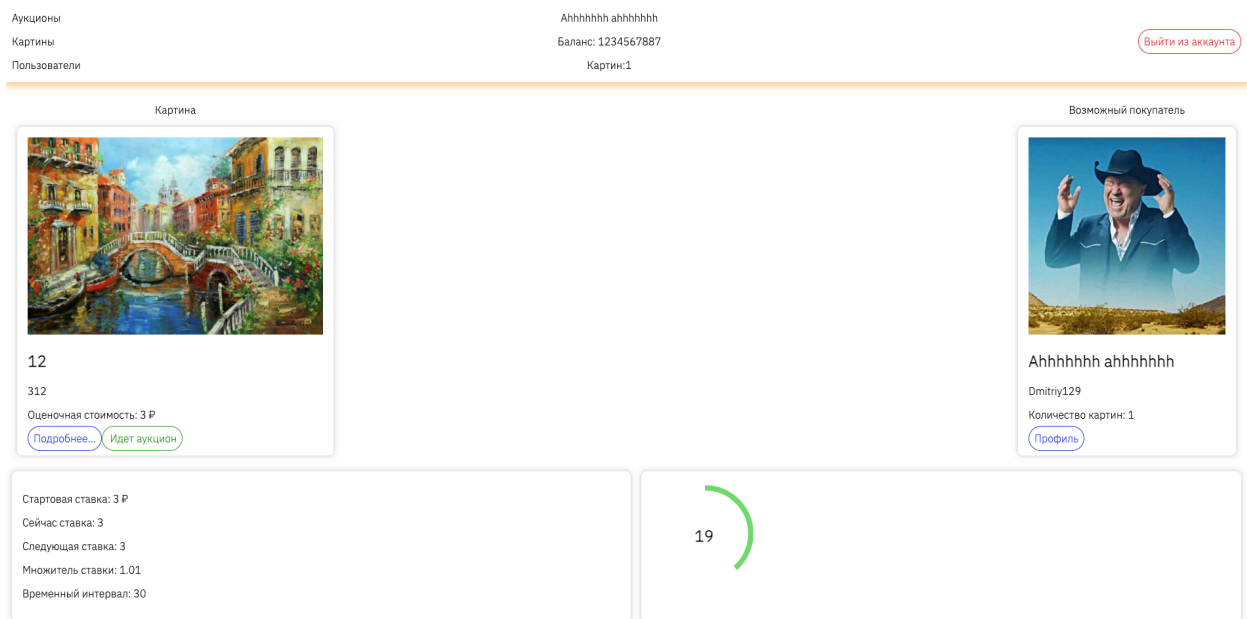


Рисунок 2 – Страница Аукциона

5. Для проекта были созданы следующие файлы.

- 1) config.json – начальные настройки аукциона.
- 2) /src – файлы сервера
- 3) /test - файлы для теста программы
- 4) /front – файлы клиента
- 5) webpack.config.json – обеспечивает сборку фронтенда

Вывод

В ходе лабораторной работы был получен опыт работы с jQuery UI, WebPack, Socket.io, Flow, Mocha, на основе реализации модуля приложения “Участие в аукционе картин”