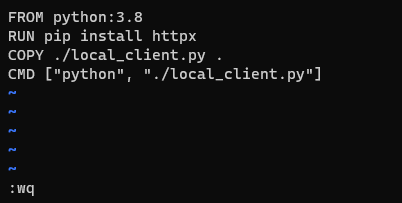
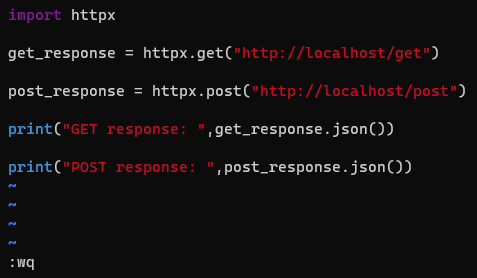
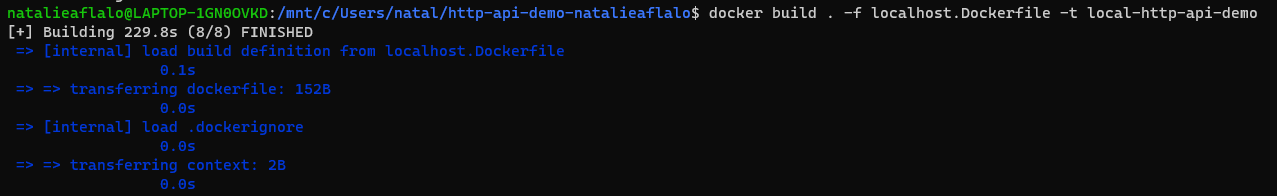
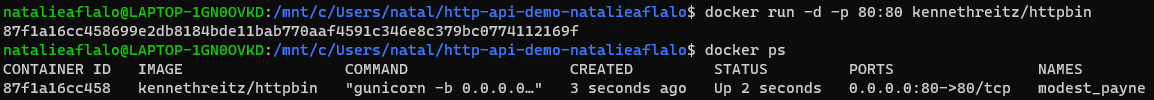
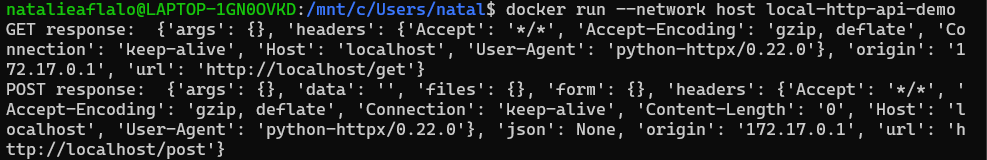
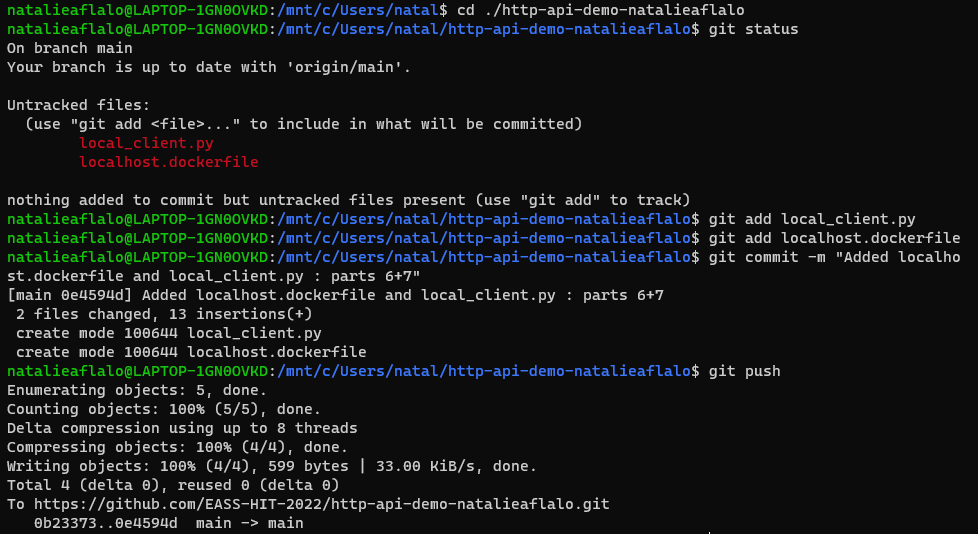
**EASS שיעור 5- חזרה על משימת הכנה לתרגיל 1 ו-FastAPI**

השלמת חלקים 6+7 של משימת ההכנה לתרגיל 1:

6. ניצור dockerfile חדש באותה התיקייה עם שם אחר- localhost.dockerfile . קובץ זה יעתיק ויריץ קובץ python חדש שנקרא לו local\_client.py  
  
כעת ניצור את קובץ local\_client.py שמבצע את פעולות get ו-post דרך localhost כך:  
  
7. ניצור את הimage החדש. מכיוון שבנתיב (path) הזה יש כבר קובץ dockerfile צריך להודיע בפקודה שאנו רוצים לבנות את הקובץ localhost.dockerfile עם -f כך:  


כדי שפעולות get ו-post יוכלו לפעול לוקלית על <http://localhost> עלינו להריץ ברקע container של האימג' kennethreitz/httpbin בעזרת הפקודה שבאתר של httpbin בצירוף -d כך:  


על מנת שהimage החדש שיצרנו יוכל לתקשר עם host שמריץ את kennethreitz/httpbin נצטרך לקשר בינהם בעזרת פרמטר network:  


ניתן לראות בjson של התגובה שהיא אכן הגיעה מhost:localhost .  
נותר להעלות את הקבצים החדשים localhost.dockerfile ו- local\_client.py לגיטהאב ולעדכן את ההוראות הפעלה בREADME (הוסבר בסיכום שיעור 4 חלק 2).  


(למי שמעוניין, הrepo שלי בנושא הוא ציבורי. זמין בקישור <https://github.com/EASS-HIT-2022/http-api-demo-natalieaflalo> , ניתן לראות שם מבנה של README כמו שהמרצה הדגים בשיעור בנוסף לקבצים)

**FastAPI:**

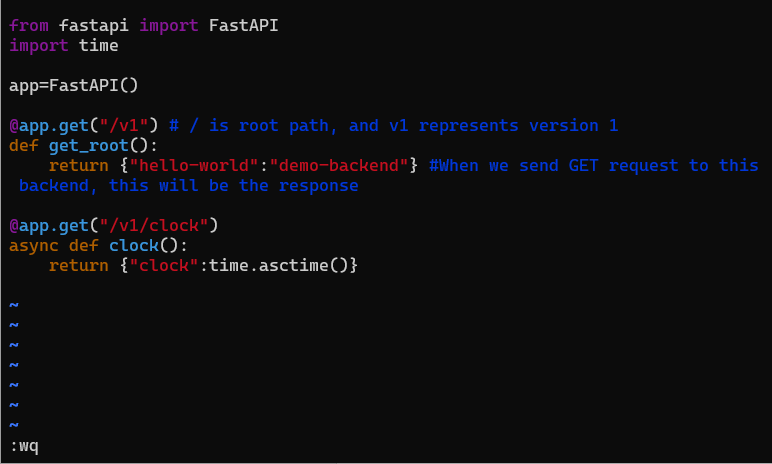
* דרך קלה ומהירה לתכנת API באמצעות PYTHON.
* ניתן להגדיר פונקציות בFastAPI שיהיו סינכרוניות (בצורה הרגילה def) או אסינכרוניות (בעזרת async def ובתוך הפונקציה להגדיר פעולה await)

If your utility function is a normal function (with def), it will be called directly (as you write it in your code), if the function is created with "async def" then you should await for that function when you call it in your code.   
The "await" tells Python that it has to wait for the action to finish doing its thing. With that, Python will know that it can go and do something else in the meanwhile (like receiving another request).

* הגדרה לשפה אסינכרונית:

Asynchronous (async) programming lets you execute a block of code without stopping (or *blocking*) the entire thread where the action is being executed.  A common myth about async code is that it improves performance, which isn’t necessarily true.  Instead, the major perk of async programming is that it increases the number of tasks (*throughput*) that can be executed concurrently without having to block the thread where these actions are taking place.

דוגמת הטבח- במסעדה ישנו מלצר אחד וטבח אחד הנותנים שירות ל3 שולחנות. במצב סינכרוני, המלצר לוקח הזמנה משולחן 1 ומביא אותה לטבח, ולא ממשיך עד שהוא מקבל מהטבח את כל מה ששולחן 1 הזמין. במצב אסינכרוני, המלצר מביא לטבח את ההזמנה של שולחן 1 ובמקום להמתין הוא הוא ממשיך ולוקח הזמנה מהשולחן הבא (כלומר, ממשיך לעבוד עד שהטבח יסיים להכין את הזמנה 1 או עד שהוא יהיה חייב שהטבח יסיים בשביל להמשיך).



* Pydantic : ספרייה שמבצעת PARSE DATA- המרה של DATA מפורמט אחד לאחר. נמצאת בסיפריית fastapi
* Uvicorn : מאפשרת הרצת צד שרת server כשעובדים עם fastapi   
  a minimal low-level server/application interface for async frameworks

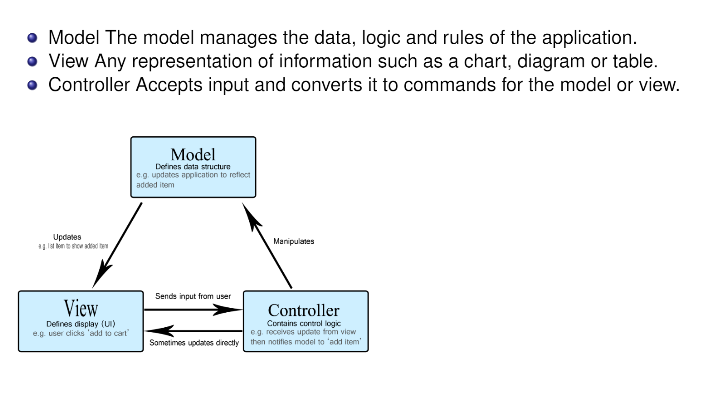
הערות- בפקודה יש להוסיף --reload כדי שהמערכת תעדכן את עצמה אוטומטית (לדוגמה אם נשנה את הקובץ main). בנוסף, הפורט חייב להיות מספר גדול יותר מ1024 כי אסור לתת מספר קטן יותר ממנו למשהו שאינו ה-root.



* ניהול מידע: העבודה עם JSON יכולה להיות מבולגנת. ישנם מבני object שאיתם נוכל לעבוד בקוד במקום directory:

1. DTO- data transfer object, objects that carry data between processes in order to reduce the number of methods calls
2. ORM- object relational mapping, technique for converting data between incompatible type systems using object-oriented programming languages.

* MVC: תבנית Model-View-Controller היא תבנית עיצוב בהנדסת תוכנה המשמשת להפשטת יישום כלשהו. התבנית מתארת טכניקה לחלוקת היישום לשלושה חלקים: "מודל", "תצוגה" ו"בקר".



מושגים שהועלו במהלך ההרצאה:

* Microservice : ארכיטקטורה ששוברת כל אפלקציה ליחידות קטנות ועצמאיות.
* Backend : חלק באתר, בתוכנה או באפליקציה שהמשתמש לא רואה. מדובר בד״כ בקוד ותהליכים שקורים מאחורי הקלעים במחשב מרוחק (ה-Server).
* Frontend : אחראי על איסוף ועיבוד הקלט מהמשתמש, על מנת להביא אותו לצורה שה-backend יכול להשתמש בה. ממשק שבין המשתמש ל- backend.
* I/O : קלט/פלט
* Kernel : הרכיב המרכזי של מרבית מערכות ההפעלה. זהו הגשר שבין תוכניות המחשב לבין עיבוד הנתונים עצמו שמבוצע ברמת החומרה.
* Embedded programming : קוד שרץ על מכשירים שאינם PC (כלומר לא פועלים על מערכת הפעלה סטנדרטית כמו windows או android)
* Latency : זמן השהיה, הזמן בין יזימת תהליך עד לרגע שהוא מתחיל להתבצע.
* Open source licenses : חוזים חוקיים בין יוצר של רכיבי תוכנה למשתמש שמגדירים כללים לשימוש בקוד של היוצר באופן מסחרי. דוגמאות:
* GPL- כל תוכנה שמתבססת או מכילה רכיב בעל רישוי GPL חייבת להיות open source, כלומר חייב לפרסם את כל הקוד שלה לציבור.
* MIT- רישוי עם מעט מאוד הגבלות- ניתן להעתיק ולעשות שינויים, כל עוד מוסיפים עותק של רישוי MIT המקורי והתראת זכויות יוצרים.
* Infrastructure : (תשתית) תהליך של ניהול והקצאת מרכזי נתונים ממוחשבים. לרוב משתמשים במושג כשמתייחסים לרכיבי התשתית, כמו שרתים וכתובות IP.
* Kubernetes : סביבת ענן שמוקצים לה מספר שרתים עליהם רצים קונטיינרים ולמעשה מוגדרת כמערכת קוד פתוח.
* Docker compose : כלי להגדרת והרצת אפלקציית docker בעלת כמה קונטיינרים (multi-container Docker applications)
* Dockerignore : קובץ שמכיל כללים ותוכן שלא רוצים לכלול כשיוצרים אימג'. יעיל ביצירת אימג'ים עם גודל קטן יותר, ומונע חשיפה של מידע שנרצה להשאיר חסוי.
* Swager : דוקומנטציה אינטרקטיבית של API למשתמש, מאפשרת לו להריץ פקודות API ישירות מהדפדפן (בשיעור הודגם באמצעות הוספת /docs בסוף ה-URL)
* Pickle : מודל שמאפשר המרה של אובייקט לרצף של ביטים ולהפך (בין היתר, יכול להמיר JSON לרצף של ביטים, ולהמיר חזרה רצף של ביטים לJSON)
* Enum : class שמייצר סט של שמות בעלי ערכים קבועים ויחודיים.