**A logo with black text

Description automatically generatedТЕХНИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ – СОФИЯ**

Факултет Приложна математика и информатика

**ДИПЛОМНА РАБОТА**

Тема: Уеб базирана система за управление на манга колекции

|  |  |
| --- | --- |
| *Дипломант:* Кристиян Петров Кръчмаров |  |

Фак. №: 181220017

*Специалност:* Приложна Математика и Информатика

*Образователно- квалификационна степен*: **бакалавър**

Дипломен ръководител: доц. д-р Анна Розева

София 2024

**A logo with black text

Description automatically generatedТЕХНИЧЕСКИ УНИВЕРСИТЕТ – СОФИЯ**

Факултет Приложна математика и информатика

**Утвърждавам:**

**Декан на ФПМИ:**

**(проф. д-р инж. Д. Иванова)**

Дата на задаване: 09.04.2024

***ЗАДАНИЕ***

за разработка на дипломна работа

|  |  |
| --- | --- |
| *Дипломант:* Кристиян Петров Кръчмаров | Фак. №: 181220017 |

*Специалност:* Приложна Математика и Информатика

*Образователно- квалификационна степен*: **бакалавър**

1. *Тема на дипломната работа:*

|  |
| --- |
| **Уеб базирана система за управление на манга колекции** |

1. *Заявител на темата:* Катедра Информатика - ФПМИ
2. *Обяснителна записка :*

|  |
| --- |
| Уеб базираната система за управление на манга колекции и поръчки ще бъде разработена с технологиите .NET, Blazor, HTTP, REST, JWT. Ще бъде създадена база с манга заглавия в PostgreSQL, от която потребителите да могат да избират и добавят към своите колекции, да осъществяват нейната поддръжка, както и да въвеждат информация за направени поръчки. Приложението ще генерира справки отностно колекцията и поръчките на потребителите. |

Дипломен ръководител: Ръководител катедра:

|  |  |
| --- | --- |
| доц. д-р Анна Розева | доц. д-р Златко Захариев |

Съдържание

[2 Списък на фигурите 2](#_Toc168055047)

[3 Списък на таблиците 2](#_Toc168055048)

[4 Съкращения 2](#_Toc168055049)

[5 Абстракт 3](#_Toc168055050)

[6 Използвани технологии 4](#_Toc168055051)

[6.1 PostgreSQL 4](#_Toc168055052)

[6.2 ASP.NET Web API 4](#_Toc168055053)

[6.2.1 Entity Framework Core (EF Core) 4](#_Toc168055054)

[6.2.2 AutoMapper 4](#_Toc168055055)

[6.2.3 AspNetCore Identity 5](#_Toc168055056)

[6.3 Redis 5](#_Toc168055057)

[6.3.1 AspNetCore.OutputCaching.StackExchangeRedis 5](#_Toc168055058)

[6.4 Json Web Token (JWT) 5](#_Toc168055059)

[6.4.1 AspNetCore.Authentication.JwtBearer 6](#_Toc168055060)

[6.5 Swagger 6](#_Toc168055061)

[6.6 REST 6](#_Toc168055062)

[6.7 Blazor 7](#_Toc168055063)

[6.7.1 MudBlazor 7](#_Toc168055064)

[6.7.2 Java Script interoperability (JSinterop) 7](#_Toc168055065)

[6.8 Google Charts 7](#_Toc168055066)

[6.9 DBeaver 7](#_Toc168055067)

[6.10 Rider 7](#_Toc168055068)

[7 Архитектура и реализация на информационната система 8](#_Toc168055069)

[7.1 База данни 8](#_Toc168055070)

[7.1.1 LibraryMangas и Authors 9](#_Toc168055071)

[7.1.2 UserMangas 10](#_Toc168055072)

[7.1.3 Orders 11](#_Toc168055073)

[7.1.4 Таблици, свързани с потребителска информация 11](#_Toc168055074)

[7.1.5 Първоначални данни за LibraryMangas 11](#_Toc168055075)

[7.2 Сървърна част 13](#_Toc168055076)

[7.2.1 Repository 14](#_Toc168055077)

[7.2.2 Service 14](#_Toc168055078)

[7.2.3 Endpoint 14](#_Toc168055079)

[7.3 Мениджмънт на потребители 17](#_Toc168055080)

[7.4 Потребителски интерфейс 17](#_Toc168055081)

[8 Използвана литература 17](#_Toc168055082)

# Списък на фигурите

[Фигура 1 Подписване на JWT 6](#_Toc168058635)

[Фигура 2 Примерен JWT 6](#_Toc168058636)

[Фигура 3 Структура на DbContext 9](#_Toc168058637)

[Фигура 4 Схема на базата данни 10](#_Toc168058638)

[Фигура 5: Прочитане на CSV файл 13](#_Toc168058639)

[Фигура 6: Прочитане на нужните данни 13](#_Toc168058640)

[Фигура 7 Проверка за съществуващи автори 14](#_Toc168058641)

[Фигура 8 Архитектура на сървърната част 14](#_Toc168058642)

[Фигура 9 Пример за Minimal API 15](#_Toc168058643)

# Списък на таблиците

[Таблица 1: Операции за модела LibraryManga 16](#_Toc168058630)

[Таблица 2: Операции за модела UserManga 16](#_Toc168058631)

[Таблица 3: Операции за модела Order 17](#_Toc168058632)

[Таблица 4:Операции за статистиките 17](#_Toc168058633)

[Таблица 5: Операции за оторизация на потребител 18](#_Toc168058634)

# Съкращения

REST

JWT

API

ACID

HTTP

ORM

DOM

HTML

SVG

CSV

IDE

UI

# Абстракт

С нарастващата популярност на Японската култура в световен мащаб и мангата като един от най-емблематичните ѝ представители, все повече хора започват да четат, събират и колекционират различни заглавия. Мангата е форма на комикс, който обхваща широк спектър от жанрове и тематики, привличайки много хора със своя стил и културна значимост. Въпреки това, управлението на колекции от манга може да бъде предизвикателно и да отнема много време.

Необходимостта от информационна система, която да улеснява управлението на колекции и поръчки е нараснала значително, с технологическия напредък и дигитализацията на повечето аспекти от нашия живот. Основни проблеми пред хората са: загуба на данни, дублиране на купени заглавия и трудности с проследяването на поръчките. Съществуват методи за управление, като ръчни записи и електронни таблици, но не предоставят достатъчна ефективност и удобство.

Целите на приложението са да предостави на потребителите централизирана система за управление на своите колекции и поръчки, както и да предложи визуализация за колекцията и за похарчените средства.

Основните функционалности ще бъдат:

* Набор от готови заглавия: Потребителите ще имат достъп до готов списък от заглавия, както и да виждат информация за всяко произведение.
* Създаване на дигитална колекция: Потребителите ще могат да избират от предоставените заглавия и да добавят към своята колекция, като въвеждат информация, свързана с тяхното отношение към творбата.
* Регистрация на поръчки: Потребителите ще могат да добавят и редактират информация за поръчките си.
* Визуализация на данни: Приложението ще генерира графики и статистки, които ще помагат на потребителя за анализира своята колекция и своите поръчки, както и да има по-добро разбиране за своите разходи.

# Използвани технологии

## PostgreSQL

PostgreSQL [1], или по честно наричана Postgres е релационна база данни с отворен код. Postgres позволява на потребителите да създават собствени типове данни, под формата на обекти, върху които могат да бъдат прилагани функции като наследяване и полиморфизъм. Също така се поддържат транзакции с ACID свойства и поддържка на други езици, освен SQL.

## ASP.NET Web API

ASP.NET Web API [2] е framework който позволява лесно създаване на уеб приложения. Той е част от ASP.NET Core платформата и предоставя голям брой библиотеки за разработването на REST базирани уеб услуги.

### Entity Framework Core (EF Core)

EF Core [3] е библиотека, която позволява връзката и интеракцията между базата данни и проекта. Библиотеката работи на ORM принципа, при който записи от таблица в базата биват превърнати в обект, който може да се използва от обектно ориентиран език.

### AutoMapper

AutoMapper [4] е библиотека която позволява лесното преобразуване от един обект в друг.

### AspNetCore Identity

AspNetCore Identity [5] позволява мениджмънт и съхраняване на потребителски акаунти, възможните роли и възможните права, които може един потребител да притежава.

## Redis

Redis [6] e нерелационна база данни, която работи на принципа „ключ-стойност“. Най честото ѝ предназначение е за кеширане. Дизайнът на Redis позволява ниско латентни операции, защото информацията се съхранява на паметта, а не на диска.

### AspNetCore.OutputCaching.StackExchangeRedis

AspNetCore.OutputCaching.StackExchangeRedis [7] e библиотека, която имплементира кеширане, чрез Redis. Output Caching е междинен слой в приложението, който позволява кеширането на заявката, която ще бъде подадена към сървъра, както и отговора, който трябва да се върне, във двойка „ключ-стойност“.

## Json Web Token (JWT)

JWT [8] е стандарт за размяна на информация между две страни в JSON формат. Самият жетон (token) има три части, който са кодирани в Base 64 формат, разделени с точка. Неговите части са Заглавен ред (Header), Тяло (Payload) и Подпис (Signature).

В заглавния ред се съдържа информация за типа токън и алгоритъма, с който е подписан. Най често се използва HS256. Тялото съдържа информацията за както и някои стандартни полета, като идентификатор, издател, кога е издаден и други.

Подписа се генерира като неподписания токън, който представлява комбинация от кодирания заглавен ред и кодираното тяло разделени с точка, се криптира с таен ключ и избрания алгоритъм.

A screenshot of a computer code

Description automatically generated

Фигура 1 Подписване на JWT

Крайният резултат е трите кодирани части, разделени с точка.

A close up of a computer code

Description automatically generated

Фигура 2 Примерен JWT

За проверка на валидността е необходимо да се провери само подписа.

### AspNetCore.Authentication.JwtBearer

AspNetCore.Authentication.JwtBearer [9] е библиотека, в която има имплементация за валидиране и създаване на JWT както и позволява да се използва оторизация, базирана на JWT, посредством междинен слой.

## Swagger

Swagger [10] е комплект от инструменти, които позволяват за лесно документиране, чрез OpenAPI [11] стандарта. Swagger предоставя визуален интерфейс, чрез който може да се види различните операции, които едно приложение поддържа, необходимите данни за заявка, необходимост от оторизация и формат на крайния резултат.

## REST

REST [12] е архитектурен стил за реализиране на уеб услуги между клиент и сървър, които си комуникират с HTTP заявки. Заявките носят в себе си следните компоненти: HTTP метод, заглавни редове (Headers) с информация свързана за оторизиране, кеширане и други мета данни и тяло (Body) в което се съдържа информацията. Отговорите имат във себе си статус код, който показва какво се е случило, Headers, в които има информация за сървъра изпълняващ заявката и тяло, в което се съдържа информацията, в повечето случаи в JSON формат

## Blazor

Blazor [13] e framework, който позволява създаването на интерактивен потребителски интерфейс, базиран на компонентния модел, но написани на езика C#, а не JavaScript (JS). Възможни са 2 вида хостинг модели: Blazor Web Assembly (WASM), където кодът се компилира и изпълнява в браузъра и Blazor Server, където всички операции се изпълняват на сървъра и биват комуникирани към клиента чрез SignalR [14], библиотека позволяваща асинхронно изпращане на информация към клиента.

### MudBlazor

MudBlazor [15] е библиотека с готови Razor компоненти, която улеснява създаването и разбирането на елементите от потребителския интерфейс.

### Java Script interoperability (JSinterop)

JSinterop [16] e функционалност, която позволява на сървъра да изпълни JavaScript код, както и JS кодът да изпълни C# код, когато е необходимо, Такива случаи са когато трябва да се достъпи DOM-a самия браузър или други софтуери от трети страни.

## Google Charts

Google Charts [17] е библиотека за генериране на различни видове диаграми в HTML или SVG формат, чрез JS код.

## DBeaver

DBeaver [18] е инструмент с отворен код, който позволява лесна и визуална интеракция с база данни, независимо от това какъв е нейният тип. Позволява експорт или импорт в различни файлови формати като CSV, XML, JSON.

## Rider

Rider [19] е интегрирана среда за разработка (IDE) на компанията JetBrains, която е предназначена за разработване на софтуер чрез .NET платформата, в която се използват езици като C# и F#, но и други популярни езици като JavaScript и TypeScript.

# Архитектура и реализация на информационната система

Архитектурата се състои от три компонента: база данни, сървър и потребителски интерфейс. В базата се съдържат всички данни, които се използват из приложението, като възможните заглавия, информация за потребителите и техните колекции и поръчки. Сървърната част е предназначена за обработка на заявки от потребителите, изпълнение на бизнес логика, валидация и достъпване на данните от базата. Потребителския интерфейс служи за представяне на информация и взаимодействие със сървъра и неговите функционалности.

## База данни

Базата е генерирана чрез подхода „Първо код“ (Code first), в който първо се създават модели на отделните таблици и релациите между тях. Чрез този метод се позволява лесна поддръжка и разширение на базата в бъдеще.

За да се реализира този подход е нужно да се създаде клас, който да наследи класа DbContext от EF Core. Този клас е отговорен за връзката с базата, както и за управлението на различните таблици в нея.

A screen shot of a computer code

Description automatically generated

Фигура 3 Структура на DbContext

Всяка една променлива от тип DbSet<T> представя таблица от базата. За реализация на функционалността са нужни 4 основни таблици.

* LibraryMangas – в тази таблица ще се съхранява обща информация за възможните произведения от които може да се избира
* UserMangas – таблица с информацията различните произведения, които потребителите са добавили в своите колекции
* Orders – информация за поръчките на потребителите
* Users – информация за самите потребителите, като имейл адрес и парола

Поради наличността на потребители в системата, ще използваме IdentityDbContext, чрез който ще бъдат генерирани таблици, свързани с информацията на потребителя. След като моделът на базата е готов трябва да се създаде „миграция“. Миграцията е генериран клас, в който се съдържат всички операции, които трябва да се изпълнят върху базата. За създаването ѝ се използва командата „dotnet ef migrations add name“, където name е името на миграцията. За първа миграция е препоръчително нейното име да е Initial. След създаването ѝ, миграцията може да бъде приложена върху базата чрез командата „dotnet ef database update“.

A computer screen with many black and white text

Description automatically generated with medium confidence

Фигура 4 Схема на базата данни

На Фиг.4 е показана схемата на базата, която получихме след прилагането на миграцията.

В следващите параграфи е обяснено по-подробно каква е структурата на основните таблици

### LibraryMangas и Authors

Таблицата LibraryMangas има следните колони

* Id – идентификатор, който служи за първичен ключ (primary key)
* TitleRomaji[[1]](#footnote-1) – заглавието на латиница. На повечето места в системата това поле ще бъде основното заглавие.
* TitleEnglish – заглавието на английски. Възможно е заглавието да го няма, защото творбата може да не е преведена.
* TitleJapanese – заглавието на японски
* DemographicType – демографска група, към която е насочена творбата. Възможните групи са:
  + Shounen –за момчета до 18 години
  + Shoujo –за момичета до 18 години
  + Seinen –за мъже над 18 години
  + Josei –за жени над 18 години
* Type – тип на творбата. Възможни са 3 стойности
  + Мanga – манга
  + LightNovell – новела
  + OneShot – самостоятелна история в един том
* PublishingStatus – статус на публикуване с 3 възможни стойности
  + Publishing – все още се публикува
  + Finished – публикуването е приключило
  + OnHiatus –публикуването е спряно временно
* TotalVolumes – обща бройка томове. Възможно е бройката да я няма, защото творбата се публикува.
* MainImageURL – Линк към снимка на първия том. Възможно е да няма линк, защото творбата да няма все още издаден първи том.
* Synopsis – Описание

Таблицата Authors е предназначена за авторите и информацията за тях. Колоните са

* Id – идентификатор, първичен ключ
* FirstName – Първо име на автора. В някои случаи това име може да го няма, защото автора използва псевдоним.
* LastName – Фамилно име на автора. В тази колона се записа псевдонима на автора, ако е използван такъв
* Role – неговата роля в творбата. Възможни са 3 стойности в тази колона
  + Story – автора е отговорен само за историята
  + Art – автора е отговорен само за рисуването и арт стила
  + StoryAndArt – aвтора отговаря и за двете

Между тези две таблици съществува релация от вида много към много (many to many), осъществена чрез междинната таблица AuthorLibraryManga

### UserMangas

В тази таблица се съдържа информация за взаимоотношението между дадена творба и даден потребител. Съдържат се следните колони

* Id – идентификатор, първичен ключ
* ReadingStatus – статус на четене с възможни стойности
  + Reading – все още произведението се чете
  + Finished – произведението е прочетено от потребителя
  + OnHold – потребителя е спрял временно да го чете
  + Dropped – потребителя се е отказал да дочете произведението
  + PlanToRead – потребителя планира да чете произведението в бъдещето
* CollectionStatus – статус на колекциониране. Възможни са стойностите
  + Collected – творбата е събрана
  + InProgress – творбата е в процес на събиране
  + PlanToCollect – потребителя планира да събере творбата в бъдеще
* ReadVolumes – брой прочетени томове
* CollectedVolumes брой събрани томове
* PricePerVolume – цена за един том
* UserId – идентификатор на потребителя, към който е асоциирана информацията, външен ключ (foreign key)
* LibraryMangaId идентификатор на творбата, за която се отнася потребителската информация; външен ключ

### Orders

Таблицата Orders е предназначена за информацията, относно поръчките на потребителите. Нейните колони са

* Id – идентификатор, първичен ключ
* Date – дата на поръчване
* Status – статус на поръчката, с възможни стойности
  + Created – поръчката е създадена
  + OnTheWay – поръчката е в процес на доставяне
  + Delivered - доставена
* Description – описание за закупените артикули
* Place – място на направа на поръчката
* Amount – стойност на поръчката
* NumberOfItems – брой артикули, които са закупени
* UserId – идентификатор на потребителя; външен ключ

### Таблици, свързани с потребителска информация

Защото използвахме IdentityDbContext, са генерирани множество таблици които са за мениджмънт на потребителската информация. За целите на нашия проект ние ще използваме само две таблици: AspNetUsers и AspNetRoles. В таблицата AspNetUsers се намира основната информация за потребителя като потребителско име, имейл адрес, парола, която е хеширана и опреснителен жетон (refresh token). В таблицата AspNetRoles се намира информация за възможните роли в приложението. Между тези две таблици има релация много към много, осъществена чрез таблицата AspNetUserRoles.

### Първоначални данни за LibraryMangas

За да се реализира готовият набор от заглавия, които потребителите ще могат да избират, ще използваме следния набор от данни (data set) от Kaggle. [20]

Данните са организирани в CSV формат, от който може да бъде извлечена необходимата за приложението информация. Но поради големия брой колони и повторяемостта на някои данни е необходимо данните да бъдат преструктурирани.

За тази цел е написана малка програма която помага за генерирането на 3 отделни CSV файла, в които се съдържа информация за различните манга заглавия, авторите и тяхната релация. За целта са използвани двата класа CSVReader и CSVWritter, които позволяват лесна интеракция с файлове от този тип.

A close-up of a computer screen

Description automatically generated

Фигура 5: Прочитане на CSV файл

С метода Read започва четенето на файла, а с ReadHeader се прочита заглавния ред, който носи в себе си имената на отделните колони във файла. Чрез използването на ReadHeader метода се позволява търсене на данни чрез името на колоната

A screen shot of a computer

Description automatically generated

Фигура 6: Прочитане на нужните данни

След форматиране на прочетените данни е възможно да се състави обект, който да е във формата на таблицата LibraryMangas. За авторите подхода е малко по различен, тъй като информацията за авторите е записана в JSON формат и е необходима допълнителна стъпка,в която трябва да се прочете списъкът от обекти и да се преобразуват в обекти от типа Author. За да се избегне повторяемостта на авторите в базата е направена следната проверка.

A computer screen shot of text

Description automatically generated

Фигура 7 Проверка за съществуващи автори

Проверката представлява търсене в списъка с досега намерените автори дали вече съществува такъв автор. Ако не съществува такъв, той бива добавен към списъка с автори и се добавя релация между него и текущото произведение. Ако съществува се създава само релацията.

След това чрез функцията WriteRecords на CSVWriter класа е възможно записването на трите файла.

След генерирането на трите файла е възможно те да бъдат внесени в базата чрез DBeaver.

## Сървърна част

Сървърната част е реализирана с фреймуърк-а ASP.NET Web API и езика C#. Тази част е реализирана като независим от потребителския интерфейс компонент.

A diagram of service level

Description automatically generated

Фигура 8 Архитектура на сървърната част

На фиг 8 е показана архитектурата на сървърната част. То има в себе си 3 основни нива: Repository, Service, Endpoint.

### Repository

Repository [21] е шаблон за дизайн (design pattern) в който се прави абстракция на източника на данни, чрез предварително дефинирани операции. Чрез имплементацията на този шаблон се позволява работа с обекти, вместо с SQL скриптове или друг вид операции и се изолира от бизнес логиката. Този дизайн има 3 основни компонента: модел, дефиниция и имплементация. Модела представлява самите данни за приложението. Дефиницията е интерфейс в който са дефинирани различните методи (например добавяне и изтриване от базата) а в имплементацията се предоставя конкретната логика на дефинираната в интерфейса функционалност.

### Service

Service нивото служи като „мост“ между Repository нивото и потребителя, като изпълнява функциите, предоставени от Repository-то, но може да обработи допълнително предоставената информацията, като да приложи валидации, да извършва преобразувания между обекти. В това ниво се случва и генерирането на информация, като създаването на токъните, които се предоставят на потребителя.

### Endpoint

Endpoint нивото представлява интерфейса за комуникация, чрез който ще се приемат заявки и информация. Той е реализиран чрез Minimal API подхода. Minimal API [22] е опростен начин за изграждане на крайни точки (endpoints).

A computer screen shot of a computer code

Description automatically generated

Фигура 9 Пример за Minimal API

На фиг.9 е показан пример за endpoint, който връща текста „Hello World“, когато се извика главния път на сървъра (root).

За реализация на функциите е необходимо да се обработват заявки от различни видове. Вида на заявката се определя по HTTP метода. Ще се използват 4 основни метода

* GET – с този метод показваме, че искаме да вземем данни от сървъра.
* POST – използва се за изпращане на данни към сървъра.
* PUT – използва се за актуализация на съществуващ ресурс.
* DELETE – с този метод показваме, че искаме да изтрием конкретен ресурс.

Тъй като използваме HTTP протокола, е възможно на един път да се поставят няколко операции. В зависимост от модела са реализирани следните интерфейси за комуникация.

За предоставените заглавия са реализирани методите за комуникация показани в Таблица 1

Таблица 1: Операции за модела LibraryManga

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Път | Метод | Параметри | Описание |
| /libraryManga | POST | обект | Създава запис в базата. |
| /libraryManga | GET | id | Показва информацията за записа. |
| /libraryManga | PUT | id, обект | Променя запис в базата с предоставения обект. |
| /libraryManga | DELETE | id | Изтрива записа от базата. |
| /libraryManga**s** | GET | pageIndex, entriesCount | Показва информация за заглавия с размер entriesCount, които трябва да се покажат на страница с номер pageIndex. |
| /libraryManga/search | GET | title | Показва всички творби, които съдържат в заглавието си title. |

За потребителските заглавия са необходими следните операции, описани в Таблица 2.

Таблица 2: Операции за модела UserManga

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Път | Метод | Параметри | Описание |
| /userManga | POST | обект | Създаване в базата. |
| /userManga | GET | user\_id | Показва информацията за всички записи на потребителя |
| /userManga | GET | id | Показва информацията за конкретен записа. |
| /userManga | PUT | id, обект | Променя записа в базата с предоставения обект. |
| /userManga | DELETE | id | Изтрива запис по подадено id |

За потребителските поръчки са реализирани операциите, показани в Таблица 3.

Таблица 3: Операции за модела Order

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Път | Метод | Параметри | Описание |
| /order | POST | обект | Създаване в базата. |
| /order | GET | id | Показва информация за конкретен запис. |
| /order | GET | user\_id | Показва информация за всички записи на потребителя. |
| /order | PUT | id, обект | Променя записа в базата с предоставения обект. |
| /order | DELETE | id | Изтрива запис по подадено id. |

В Таблица 4 са показани възможните функционалности за генериране на статистика за колекцията и поръчките на потребителя. Общо за всяка една операция е метода на изпълнение, който е GET и необходимия параметър за изпълнение на заявката, който е идентификатора на потребителя (user\_id).

Таблица 4:Операции за статистиките

|  |  |
| --- | --- |
| Път | Описание |
| /statistics/userManga/demographic | Предоставя информация за броя на произведенията спрямо различните демографии. |
| /statistics/userManga/type | Показва информация за колекцията спрямо различните типове творби. |
| /statistics/userManga/publishingStatus | Показва информация за колекцията спрямо различните статуси за публикуване. |
| /statistics/userManga/readingStatus | Предоставя информация за броя на произведенията спрямо различните статуси за четене. |
| /statistics/userManga/collectionStatus | Показва информация за колекцията спрямо различните статуси за събиране. |
| /statistics/userManga/totalSpending | Показва информацията за похарчените средства за всяко едно заглавие. |
| /statistics/userManga/general | Показва обща информация за потребителската колекция. |
| /statistics/order/year | Предоставя информация за броя поръчки, направени през годините. |
| /statistics/order/place | Показва информация за всички поръчки направени в различните места. |

Операциите, които са свързани с мениджмънта на потребители са описани в Таблица 5.

Таблица 5: Операции за оторизация на потребител

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Път | Метод | Параметри | Описание |
| /user/register | POST | обект | Регистрира потребителя. |
| /user/login | POST | обект | Вписва потребителя. |
| /user/refresh | POST | обект | Опреснява токъна за достъп. |
| /user/revoke | DELETE |  | Премахва текущите токъни на потребителя от системата. |

## Мениджмънт на потребители

## Потребителски интерфейс

## Комуникация между потребител и сървър

# Използвана литература

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | „PostgreSQL,“ PostgreSQL Global Development Group, [Онлайн]. Available: https://www.postgresql.org/. |
| [2] | „ASP.NET Web API,“ Microsoft, [Онлайн]. Available: https://dotnet.microsoft.com/en-us/apps/aspnet/apis. |
| [3] | „Entity Framework Core,“ Microsoft, [Онлайн]. Available: https://learn.microsoft.com/en-us/ef/core/. |
| [4] | „Automapper,“ .NET Foundation, [Онлайн]. Available: https://automapper.org/. |
| [5] | „ASP.NET Core Identity,“ Microsoft, [Онлайн]. Available: https://learn.microsoft.com/en-us/aspnet/core/security/authentication/identity?view=aspnetcore-8.0&tabs=visual-studio. |
| [6] | „Redis,“ Redis, [Онлайн]. Available: https://redis.io/. |
| [7] | „AspNetCore OutputCaching StackExchange Redis,“ Microsoft, [Онлайн]. Available: https://www.nuget.org/packages/Microsoft.AspNetCore.OutputCaching.StackExchangeRedis/8.0.3. |
| [8] | „JWT,“ IETF, [Онлайн]. Available: https://jwt.io/. |
| [9] | „AspNetCore.Authentication.JWT.Bearer,“ Microsoft, [Онлайн]. Available: https://www.nuget.org/packages/Microsoft.AspNetCore.Authentication.JwtBearer. |
| [10] | „Swagger,“ SmartBear, [Онлайн]. Available: https://swagger.io/. |
| [11] | „ОpenAPI,“ [Онлайн]. Available: https://www.openapis.org/. |
| [12] | „RESTful API,“ [Онлайн]. Available: https://restfulapi.net/. |
| [13] | „Blazor,“ Microsoft, [Онлайн]. Available: https://dotnet.microsoft.com/en-us/apps/aspnet/web-apps/blazor. |
| [14] | „SignalR,“ Microsoft, [Онлайн]. Available: https://dotnet.microsoft.com/en-us/apps/aspnet/signalr. |
| [15] | „Mudblazor,“ [Онлайн]. Available: https://mudblazor.com/. |
| [16] | „JavaScript interoperability,“ Microsoft, [Онлайн]. Available: https://learn.microsoft.com/en-us/aspnet/core/blazor/javascript-interoperability/?view=aspnetcore-8.0. |
| [17] | „Google Charts,“ Google, [Онлайн]. Available: https://developers.google.com/chart. |
| [18] | „DBeaver,“ [Онлайн]. Available: https://dbeaver.io/. |
| [19] | „Rider,“ JetBrains, [Онлайн]. Available: https://www.jetbrains.com/rider/. |
| [20] | A. V. Hernàndez, „Kaggle,“ [Онлайн]. Available: https://www.kaggle.com/datasets/andreuvallhernndez/myanimelist/data?select=manga.csv. |
| [21] | „Repository Design Pattern,“ GeekForGeeks, [Онлайн]. Available: https://www.geeksforgeeks.org/repository-design-pattern/. |
| [22] | „Minimal APIs,“ Microsoft, [Онлайн]. Available: https://learn.microsoft.com/en-us/aspnet/core/fundamentals/minimal-apis/overview?view=aspnetcore-8.0. |
| [23] | „Dependency Injection,“ Microsoft, [Онлайн]. Available: https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/core/extensions/dependency-injection. |

1. Romaji е системата, чрез която японските знаци се преобразуват в латински букви. [↑](#footnote-ref-1)