



Online Music Catalog

**Курсов проект – Национална програма
„Обучение за ИТ умения и кариера“**

**Уеб приложение за стрийминг и управление
на музикално съдържание**

Математическа гимназия „Академик Кирил
Попов“

4001 Пловдив, ул. „Чемшир“ 11
тел.: + 359 32 643 157,
E – mail: <https://omg-bg.com/>

Ръководител: Росен Вълчев

Изготвили проекта:
Анастасия Хронева
Деница Тренчева
Васил Пищялов

Съдържание

♥ MUSICO ♥	1
Online Music Catalog	1
Курсов проект – Национална програма „Обучение за ИТ умения и кариера“	1
1. Цели на проекта	3
2. Разпределение на ролите	3
3. Ниво на сложност на проекта	3
3.1. Многослойна архитектура.....	4
3.2. Работа с база данни.....	4
3.3. Уеб интерфейс и потребителско изживяване	5
3.4. Работа с Git и GitHub.....	5
3.5. Разширяемост на проекта	5
4. Инсталация и деинсталация	5
5. Основни етапи при създаване на проекта	6
6. Реализация	7
6.1. Архитектура	7
6.2. База данни	7
6.3. Използвани технологии.....	8
6.4. Описание на приложението.....	11
6.5. Използвани езици за програмиране	14
7. Система за удостоверяване и роли	15
8. Тестване	16
9. Развитие и бъдещи подобрения	16
10. Източници.....	16

1. Цели на проекта

Целта на проекта е разработването на уеб приложение за стрийминг и управление на музикално съдържание, вдъхновено от платформата Spotify. Приложението предоставя възможност на потребителите да откриват музика, да създават плейлисти и да управляват своето съдържание, като същевременно осигурява различни нива на достъп според ролята на потребителя.

Основните цели на проекта включват:

- управление на музикално съдържание (песни и плейлисти);
- поддръжка на потребителски профили и социални взаимодействия;
- разделение на потребителите по роли;
- интуитивен и модерен уеб интерфейс;
- сигурност и контрол на достъпа.

2. Разпределение на ролите

Разработката на проекта е реализирана в екип, като задачите са разпределени между участниците – работа по backend логиката, базата данни, потребителския интерфейс, документацията и тестването.

3. Ниво на сложност на проекта

Проектът има средно към високо ниво на сложност, тъй като комбинира уеб разработка, ORM framework, архитектура, релационна база данни, авторизация с роли и MVC.

3.1. Многослойна архитектура

Приложението е реализирано чрез следните слоеве:

- **Models (Data Layer)** – описват ентитетите и връзките между тях
- **Controllers (Service Layer)** – съдържат бизнес логиката и обработката на заявки
- **Views (Presentation Layer)** – уеб интерфейсът на приложението

Това разделение улеснява поддръжката и разширяемостта на системата.

3.2. Работа с база данни

За работа с базата данни се използва **Entity Framework Core**.

Контекстът **Music Context** управлява връзката между приложението и SQL Server базата данни.

Реализирани са:

- миграции;
- навигационни свойства;
- много към много връзки;

- CRUD операции

3.3. Уеб интерфейс и потребителско изживяване

Интерфейсът е изграден с Razor Views, HTML, CSS и Bootstrap. Навигацията е интуитивна, като различните роли имат достъп до различни функционалности.

3.4. Работа с Git и GitHub

Проектът е разработен с използване на Git и GitHub, което позволява:

- контрол на версии;
- екипна работа;
- проследяване на промените.

3.5. Разширяемост на проекта

Архитектурата позволява лесно добавяне на:

- препоръчваща система;
- харесвания и коментари;
- мобилна версия;
- външни API интеграции.

4. Инсталация и deinсталация

Изисквания:

- Visual Studio 2022
- .NET 8.0
- SQL Server

Инсталация:

1. Клониране на проекта от GitHub
2. Отваряне на **Spotify2.sln**
3. Настройване на connection string в **appsettings.json**
4. Стартриране на миграциите
5. Стартриране на приложението

Деинсталация:

Изтриване на проекта и базата данни.

5. Основни етапи при създаване на проекта

- Проектиране на базата данни
- Създаване на модели и контекст
- Имплементация на контролери
- Реализация на уеб интерфейс
- Добавяне на авторизация и роли
- Тестване и документация

6. Реализация

6.1. Архитектура

Проектът е ASP.NET Core MVC уеб приложение с ясно разделение на отговорностите между моделите, контролерите и изгледите.

6.2. База данни

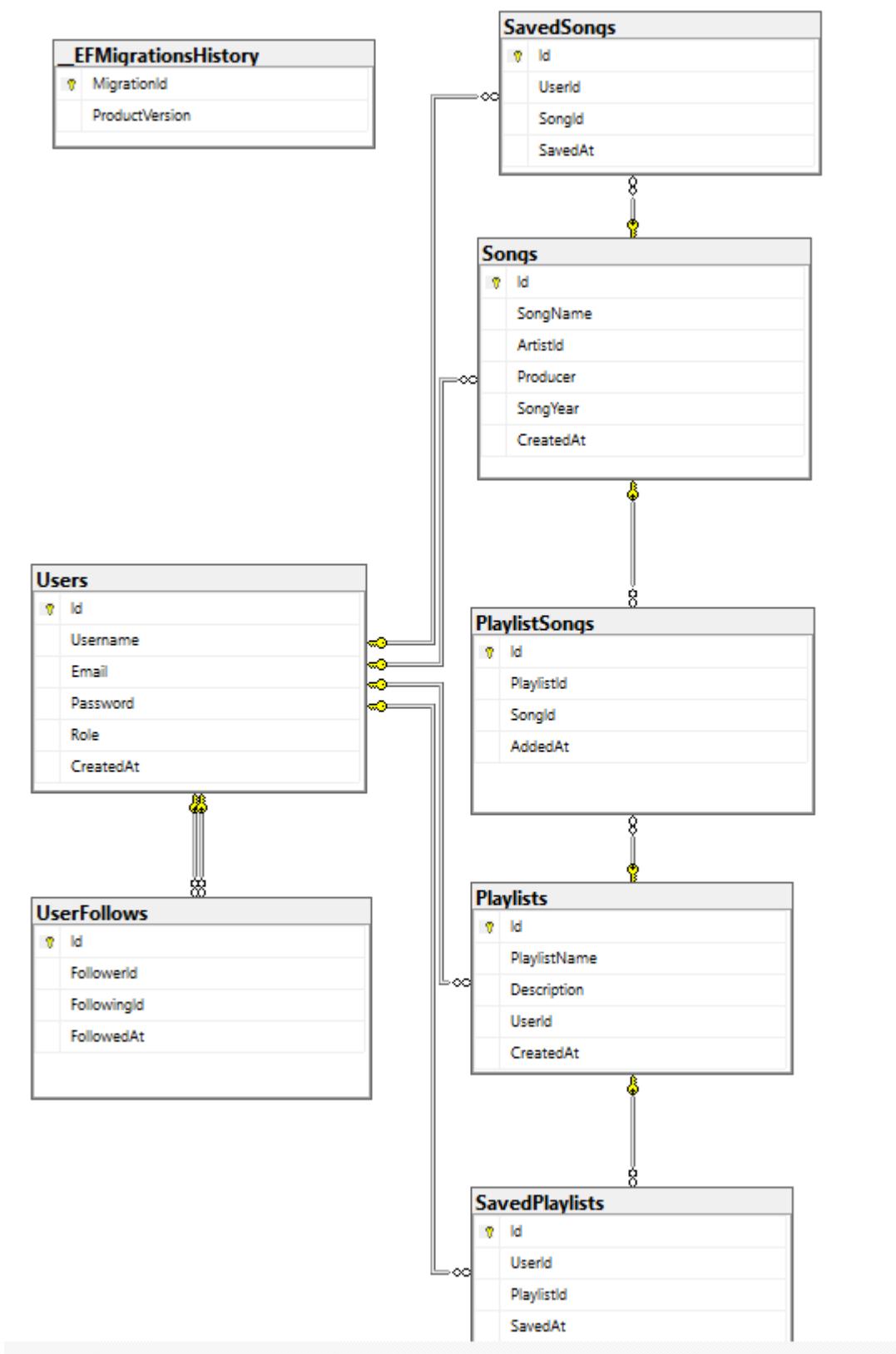
Основни ентитети:

- **User**
- **Song**
- **Playlist**
- **PlaylistSong** (many-to-many)
- **SavedSong**
- **SavedPlaylist**
- **UserFollow**

Налице е връзка **много към много** между:

- Songs ↔ Playlists

ER диаграма



6.3. Използвани технологии

- ASP.NET Core MVC

ASP.NET Core MVC е богата рамка за изграждане на уеб приложения и API, използвайки шаблона за проектиране Model-View-Controller.

Архитектурният модел Model-View-Controller (MVC) разделя приложението на три основни групи компоненти: Модели, Изгледи и Контролери. Този модел помага за постигане на разделяне на задачите . Използвайки този модел, потребителските заявки се насочват към Контролер, който е отговорен за работата с Модела за извършване на потребителски действия и/или извлечане на резултати от заявки. Контролерът избира Изгледа, който да покаже на потребителя, и му предоставя всички данни за Модела, които са му необходими.

- Entity Framework Core

Позволява на .NET разработчиците да работят с база данни, използвайки .NET обекти. Елиминира необходимостта от по-голямата част от кода за достъп до данни, който обикновено трябва да бъде написан.

С EF Core достъпът до данни се осъществява с помощта на модел. Моделът е съставен от класове обекти и контекстен обект, който представлява сесия с базата данни. Контекстният обект позволява заявки и запазване на данни.

EF поддържа следните подходи за разработване на модели:

- ❖ Генериране на модел от съществуваща база данни.

- ❖ Напишете ръчен код на модел, който да съответства на базата данни.
- ❖ След като моделът е създаден, използвайте EF Migrations, за да създадете база данни от модела. Миграциите позволяват развитието на базата данни с промяната на модела.

- Microsoft SQL Server

Microsoft SQL Server е собствена система за управление на релационни бази данни, разработена от Microsoft, използваща Structured Query Language (SQL). Като сървър за бази данни , той е софтуерен продукт с основната функция да съхранява и извлича данни, изисквани от други софтуерни приложения , които могат да работят или на същия компютър, или на друг компютър в мрежа.

Представлява колекция от таблици с типизирани колони. Основният начин за извличане на данни от база данни на SQL Server е заявката за тях. Заявката декларативно указва какво трябва да се извлече. Тя се обработва от процесора за заявки, който определя последователността от стъпки, необходими за извличане на заявените данни.

- Bootstrap

Библиотека за дизайн (CSS framework), която прави интерфейса на приложението модерен и отзивчив. Основната цел на добавянето ѝ към уеб проект е да се приложат изборите на Bootstrap за цвят, размер, шрифт и оформление към този проект.Благодарение на нея проектът изглежда добре както на компютър, така и на мобилни устройства.

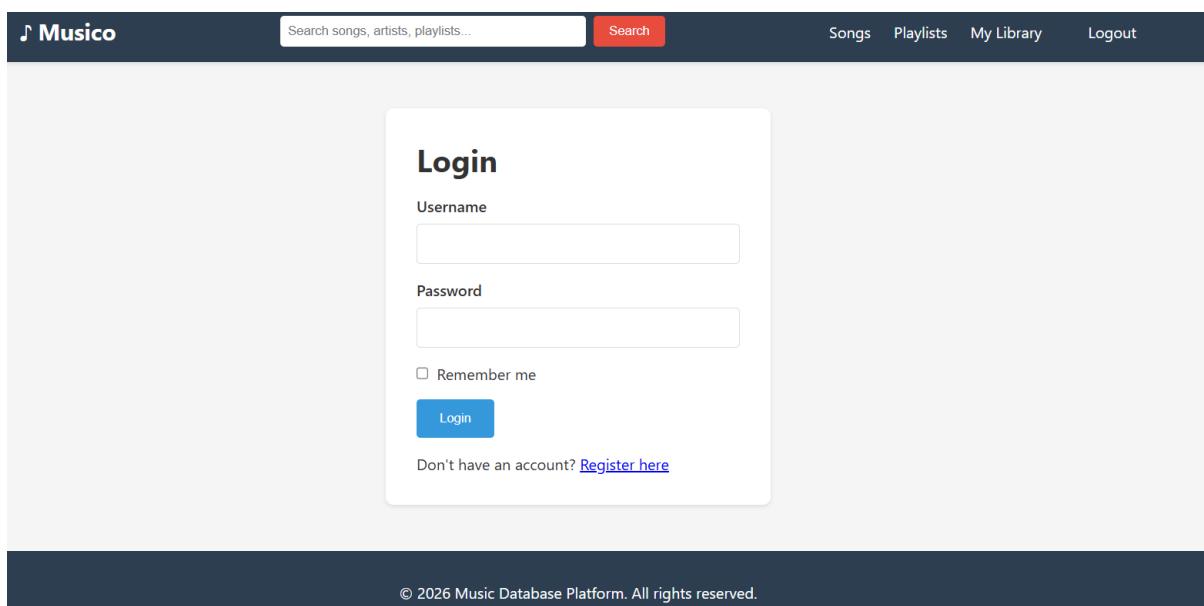
- GitHub

GitHub е собствена платформа за разработчици, която позволява на разработчиците да създават, съхраняват, управляват и споделят своя код. Тя използва Git, за да осигури разпределен контрол на версии, а самият GitHub предоставя контрол на достъпа, проследяване на грешки, заявка за софтуерни функции управление на задачи, непрекъсната интеграция и уикита за всеки проект.

6.4. Описание на приложението

Вход в системата: Потребителите влизат чрез уникално потребителско име и парола.

Регистрация: Системата предлага бърза връзка към форма за регистрация за нови потребители.



Класът User е основният модел в приложението, който дефинира структурата на потребителските данни и техните връзки в базата данни.

Контролерът AccountController реализира пълната логика за идентификация и оторизация на потребителите. Той осигурява сигурен преход между публичната част на сайта и личните функции на платформата.

След успешна идентификация, контролерът съхранява Username, Role и UserId в HttpContext.Session.

- **Потребителите могат да разглеждат и търсят песни**

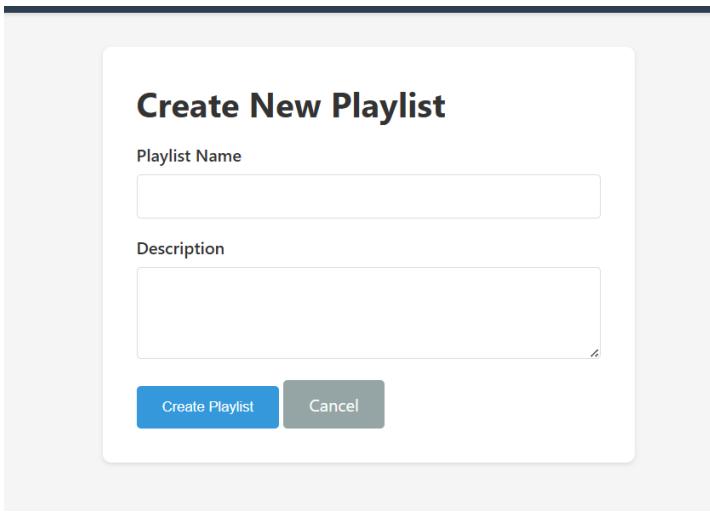


Контролерът SearchController реализира функционалността за глобално търсене в платформата. Търсенето се извършва чрез динамично филтриране на няколко потока от данни:

Songs: Търси съвпадения в заглавията на песните SongName, като автоматично включва информация за техните изпълнители чрез .Include(s => s.Artist).

Playlists: Търси съвпадения в имената на плейлистите, като едновременно изчислява и броя на песните в тях чрез .Include(p => p.PlaylistSongs).

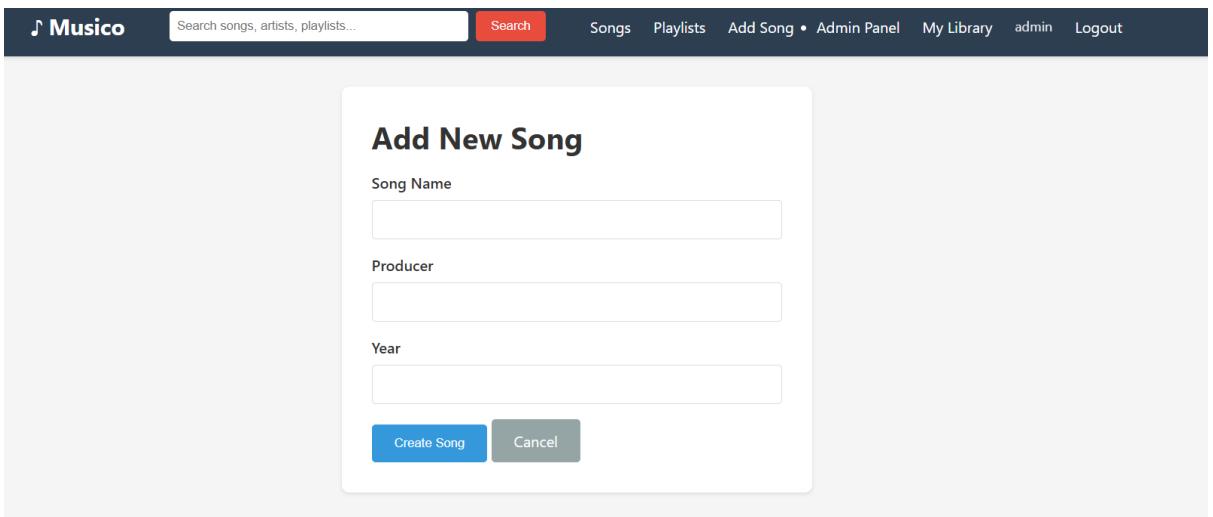
- **Създаване и управление на плейлисти**



The image shows a modal dialog box titled "Create New Playlist". It contains two input fields: "Playlist Name" and "Description", both represented by empty text input boxes. At the bottom of the dialog are two buttons: "Create Playlist" (in blue) and "Cancel" (in grey).

Контролерът PlaylistsController отговаря за създаването, редактирането и управлението на потребителски колекции от песни. Той реализира връзката „Много към Много“ между таблиците Songs и Playlists чрез междинната таблица PlaylistSongs.

- **Добавяне на песни**



The image shows a modal dialog box titled "Add New Song". It contains three input fields: "Song Name", "Producer", and "Year", each represented by an empty text input box. At the bottom of the dialog are two buttons: "Create Song" (in blue) and "Cancel" (in grey). The background of the dialog is white, while the main area is a light grey box.

Контролерът SongsController управлява основния жизнен цикъл на музикалното съдържание в приложението – от визуализацията на наличните песни до тяхното създаване, редактиране и изтриване (CRUD операции). Системата стриктно следи правата на достъп. Само потребители с роля "Artist" или "Admin" имат право да използват методите Create, Edit

и Delete.

- **Различни изгледи според ролята**

6.5. Използвани езици за програмиране

- **C# – backend логика и модели**

Езикът C# е най-популярният език за платформата .NET , безплатна, междуплатформена среда за разработка с отворен код.C# е от семейството езици С. Синтаксисът на C# е познат, ако сте използвали С, С++, JavaScript, TypeScript или Java. Подобно на С и С++, точката и запетаята (;) определят края на операторите. Идентификаторите на C# са чувствителни към главни и малки букви. C# използва по същия начин скоби, {както и }, управляващи оператори като if, else и switch, и циклични конструкции като for и while. C# също има foreach оператор за всеки тип колекция.

- **SQL – чрез Entity Framework**

- **HTML / CSS – уеб интерфейс**

- ❖ HTML е стандартният език за маркиране на уеб страници. Уеб браузърите получават HTML документи от уеб сървър или от локално хранилище и ги превръщат в мултимедийни уеб страници. HTML описва семантично структурата на уеб страницата и първоначално включва сигнали за нейния външен вид.
- ❖ CSS е основна технология на World Wide Web , наред с HTML и JavaScript. Проектиран е да позволи разделянето на съдържанието и

представянето , включително оформление , цветове и шрифтове. CSS също така има правила за алтернативно форматиране, ако достъпът до съдържанието се осъществява на мобилно устройство .

- **JavaScript** – базова клиентска логика

JavaScript е използван за поведение на уеб страниците от страна на клиента. Уеб браузърите имат специален JavaScript ендженер , който изпълнява клиентския код. Тези ендженер – и се използват и в някои сървъри и различни приложения . Най-популярната система за изпълнение за употреба извън браузър е Node.js. Той има динамично типизиране, обектно-базирана ориентация и първокласни функции. Той е мулти парадигмален, поддържайки стилове на програмиране, управляеми от събития, функционални и императивни. Разполага с интерфейси за приложно програмиране (API) за работа с текст, дати, регулярни изрази, стандартни структури от данни и модела на обектите на документи (DOM).

7. Система за удостоверяване и роли

Реализирана е система за:

- регистрация и вход;
- различни нива на достъп;
- потребителски профили;

- администраторски функционалности.

8. Тестване

Проектът може да бъде разширен с unit тестове за валидиране на CRUD операциите и бизнес логиката.

9. Развитие и бъдещи подобрения

- персонализирани препоръки;
- социални функции;
- мобилно приложение;
- подобрена сигурност.

10. Източници

- <https://docs.github.com/en>
- <https://learn.microsoft.com/en-us/docs/>
- <https://www.w3schools.com/>

(последно посетени на 14.02.2026г.)