

Bontida part 3

Student: Gabor George Cătălin
Grupa: 30239

April 30, 2018

Cuprins

1	Analiza cerințelor	3
1.1	Specificare cerinte	3
1.2	Cerinte functionale	3
1.3	Cerinte non-functionale	3
2	Use Case Model	4
3	Design-ul arhitectural al sistemului	5
3.1	Descrierea modelului arhitectural	5
3.2	Diagrame	5
4	Diagrame de secventa UML	6
5	Design-ul claselor	6
5.1	Descriere design pattern-uri utilizate	6
5.2	Diagrama de clase	7
6	Model de date	8
7	Testarea sistemului	8
8	Bibliografie	8

1 Analiza cerințelor

1.1 Specificare cerinte

Se cere realizarea părții de ”Back-end” pentru o aplicație mobile pentru a oferi informații participanților la festivalul Electric Castle.

Aplicația trebuie să fie construită pe baza arhitecturii Service Oriented Architecture (SOA), având un serviciu Web principal care expune un API aplicației mobile și două servicii ce vor fi folosite de cel principal. Primul va returna informații legate de artiști iar al doilea informații legate de vreme.

1.2 Cerinte functionale

Aplicația trebuie să pună la dispoziție utilizatorilor următoarele funcționalități:

- GET `http://localhost/api/artists`
 - Returnează o lista cu toate trupele
- GET `http://localhost/api/artists?stage=<stage_name>`
 - Returnează o lista cu toate trupele care vor cânta la scena `<stage_name>`
- GET `http://localhost/api/artists?day=<day_nr>&hour=<hour(5-10)>`
 - Returnează o lista cu toate trupele care vor cânta la data și ora respectivă
- GET `http://localhost/api/artists?artistname=<artist_name>`
 - Returnează scena, ziua, ora + vremea de la ora respectivă

1.3 Cerinte non-functionale

Următoarele cerințe trebuie respectate:

- utilizarea unui framework ce implementează patternul MVC (Spring Boot);
- serviciul principal trebuie implementat prin agregarea a două servicii secundare;
- serviciile secundare vor fi create utilizând `https://sheetsu.com/`;
- utilizarea pattern-ului Chain of Responsibility;
- utilizarea arhitecturii SOA;
- implementarea funcționalității de cache cu timp de expirare a datelor asupra informațiilor returnate de serviciile secundare.

2 Use Case Model

Use case: Vizualizarea artiștilor ce au spectacol pe o scenă;

Level: User-goal;

Actor principal: Dispozitivul mobil;

Scenariu de succes: În browser este introdusă adresa

<http://localhost:8080/api/artists?stage=<User.Input>>. Aplicația va căuta în cache informațiile și dacă nu sunt prezente sau a trecut suficient timp va face o cerere la serviciul ce returnează informații despre artiști. Apoi se face o filtrare a artiștilor după scenă și se returnează numelor celor ce corespund.

Extensii: Operația poate eșua dacă:

- intervine o problemă cu serviciul de informații pentru artiști.

3 Design-ul arhitectural al sistemului

3.1 Descrierea modelului arhitectural

Este utilizat pattern-ul arhitectural MVC.

Aplicatia este compusa din două nivele:

- Controller - leaga Modelul de View și procesează toate cererile;
- Model - oferă acces structurat la date.
 - Entities - structurile de date;
 - Services - combină Entities și Repositories pentru a returna date structurate.

Deasemenea este utilizat Service Oriented Architecture, aplicația utilizând două servicii:

- EC_artists - access informații artiști;
- EC_weather - access informații vreme.

3.2 Diagrame

Urmatoarea diagrama prezinta structura pachetelor din sistem :

Diagrama de componente:

Diagrama de deployment:

4 Diagrame de secventa UML

Consideram scenariul în care administratorul dorește să adauge un produs:

5 Design-ul claselor

5.1 Descriere design pattern-uri utilizate

Au fost utilizate urmatoarele:

- Composite - Clasele Product și Category formează o ierarhie, o instanță a clasei Category conține o listă de instanțe a clasei Product;
- Repository - ProductRepository și CategoryRepository se ocupă de accesul la baza de date;

5.2 Diagrama de clase

6 Model de date

Baza de date in care sunt stocate informatiile este urmatoare:

Dupa cum se poate, vedea exista două tabele:

- Product - atributul `category_id` face legătura unui produc cu o categorie;
- Category - atributul `parent_id` leaga o categorie de o subcategorie.

7 Testarea sistemului

S-a folosit o strategie de testare incrementală, funcționalitățile au fost verificate pe măsură ce au fost adăugate in sistem. Astfel, principalele metode de testare au fost data-flow (au fost date anumite intrări si s-a observat raspunsul sistemului), white-box (codul a fost disponibil).

8 Bibliografie

Pentru utilizare Spring Boot și JPA:

- <https://www.youtube.com/watch?v=msXL2oDexqw&list=PLqq-6Pq4lTTbx8p2oCgcAQQQ>

Pentru anumite erori și html:

- <https://stackoverflow.com/>
- <https://www.youtube.com/>