Разработка библиотеки функций на языке Python, реализующей автоматизированное построение динамических графических пользовательских интерфейсов в рамках CMS Django

Василян Артур Размикович, студент группы РК6-73Б var19r219@student.bmstu.ru

Научный руководитель: Соколов Александр Павлович

Место проведения: МГТУ им. Н. Э. Баумана

Кафедра: Системы автоматизированного проектирования (РК-6)



Содержание

- Введение.
- Подходы к разработке пользовательского интерфейса.
- Постановка задачи.
- Разработка тестового web-приложения.
- Запуск web-приложения на тестовом сервере.
- Дальнейшие планы.
- Список литературы.

Введение

- Интерфейс¹ это совокупность средств методов и правил взаимодействия управления контроля и т.д. между элементами системы;
- Пользовательский интерфейс 1 это разновидность интерфейсов, в котором одна сторона представлена человеком-пользователем, другая машиной-устройством.
- Графический пользовательский интерфейс¹ (GUI) это разновидность пользовательского интерфейса, в котором элементы интерфейса меню кнопки значки списки и т.п., представленные пользователю на дисплее, исполнены в виде

графических изображений.



Рис. 1. Пример GUI

Подходы к разработке пользовательского интерфейса

При изучении статьи о построении интерфейса на основе пользовательских целей² были выделены два метода взаимодействия человека и ЭВМ:

- 1. Ограничительный. Пользователь должен иметь необходимые знания для того, чтобы самому планировать ход выполнения своего задания из предоставляемых ему операций.
- 2. Направляющий. Каждая из целей соответствует определенному пользовательскому заданию, которое может выполнить ЭВМ, взаимодействуя с пользователем.

Методический подход к созданию средства построения пользовательского интерфейса³.

- 1. Мониторинг действий оператора.
- 2. Применения типовой системы показателей качества. Обеспечивается оценка качества пользовательского интерфейса.
- 3. Автоматизация программирования и документирования пользовательского интерфейса (возможность автоматизированного документирования интерфейса программы).
- 4. Отображение некоторого абстрактного сценария осуществляет механизм его интерпретации в стандартные программные процедуры.

Так же существует метод построение пользовательского интерфейса с использованием интерактивного машинного обучения⁴.

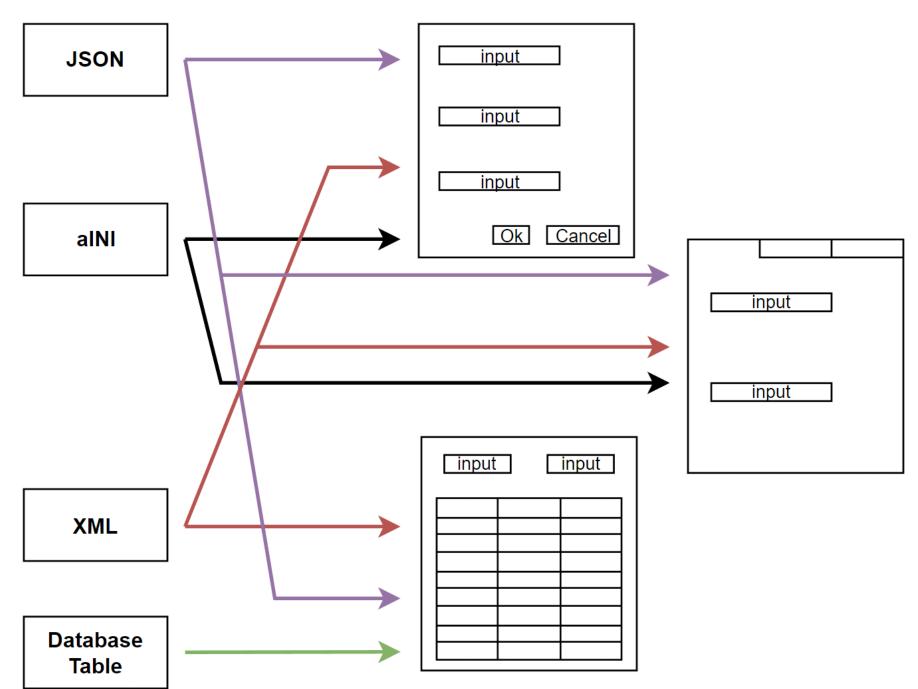
Постановка задачи

Цель: разработать библиотеку, обеспечивающую автоматизацию построения динамических пользовательских интерфейсов и создать основу для разработки webориентированного препроцессора инженерной программной системы.

Задачи:

- Рассмотреть существующие подходы разработки GUI.
- Разработать тестовое web-приложение.
- Запустить разработанное web-приложение на тестовом сервере.
- Изучение существующего web-приложения сотwpc.
- Доработка библиотеки pycomsdk в части возможности генерации GUI.
- Интеграция разработки в состав web-приложения сотwрс и тестирование.

Постановка задачи



Разработка тестового web-приложения

Были использованы Django и Docker.

Django — это Python web-фреймворк, с помощью которого можно вести разработку web-приложения.

Docker — программное обеспечение, применяемое для разработки web-приложений в средах с поддержкой контейнеризации.

Docker-образ — шаблон для создания Docker-контейнеров.

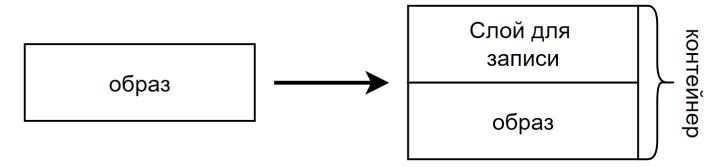


Рис. 2. Создание контейнера на основе образа

Разработка тестового web-приложения

urlpatterns – список всех URL, которые обрабатываются web-приложением.

image_upload — функция-представления, которая сопоставлена с адресом URL с помощью функции path() и которая обрабатывает запрос по этому адресу.

```
""
urlpatterns = [
    path("", image_upload, name="upload"),
    path("admin/", admin.site.urls),
]
""
```

Листинг 1. Содержимое urls.py

В данном случае в функции-представления используется html файл (upload.html), который так раз можно генерировать и заменять, если потребуется.

Но в случае изменения взаимодействия пользователя со страницей, помимо html файла требуется так же переписать функцию-представления.

Листинг 2. функция-представления image_upload в views.py

Разработка тестового web-приложения



Рис. 3. Работа web-приложения

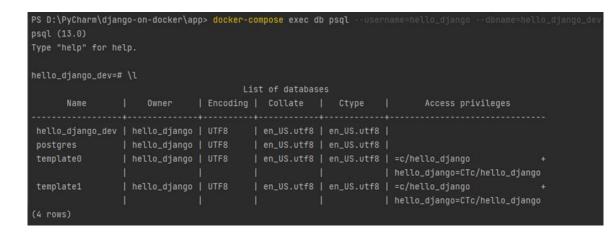


Рис. 4. Проверка таблиц

Запуск web-приложения на тестовом сервере

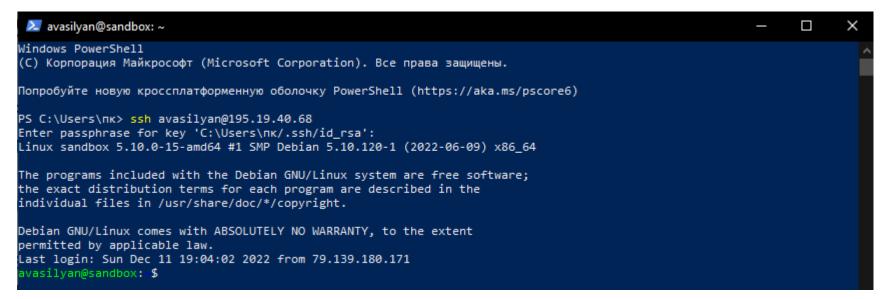


Рис. 5. Вход на сервер

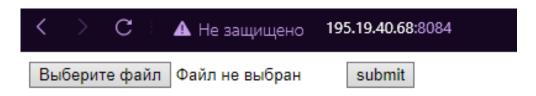


Рис. 6. Работа web-приложения на тестовом сервере

Дальнейшие планы

- Изучение существующего web-приложения сотwрс (проект по разработке webклиента для доступа к подсистемам PBC GCD и другим программным системам).
- Доработка библиотеки pycomsdk (SDK для программных реализаций сложных вычислительных методов в рамках графоориентированной технологии GBSE) в части возможности генерации GUI.
- Интеграция разработки в состав web-приложения сотwрс и тестирование работоспособности созданных программных средств.

Список литературы

- [1] Лукьянов Д. В. Разработка графического пользовательского интерфейса // Новые информационные технологии в автоматизированных системах. 2012
- [2] Санковский Ю.Е. Метод построения оконного интерфейса пользователя на основе моделирования пользовательских целей. 1998
- [3] Казаков Г.В., Корянов В.В., Чемирисов В.В., Уваров А.В. Методический подход к созданию универсального пользовательского интерфейса // Наука и инновации. 2020. №11.
- [4] Юркин В.А., Сараджишвили С.Э. Построение пользовательского интерфейса с использованием интерактивного машинного обучения // СОВРЕМЕННАЯ НАУКА: АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ. 2020. №3.