**Министерство науки и высшего образования РФ**

Федеральное государственное автономное

образовательное учреждение высшего образования

«Казанский (Приволжский) федеральный

университет»

ИНСТИТУТ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ МАТЕМАТИКИ И

ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

КАФЕДРА ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ КИБЕРНЕТИКИ

Специальность (направление): 01.03.02 – Прикладная математика и информатика

КУРСОВАЯ РАБОТА

Разработка десктопного клиент - серверного мессенджера на C++

Работа завершена:

Студент гр. 09-812

"\_\_\_"\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ И. Н. Садыков

Работа допущена к защите:

Научный руководитель

Доцент КТК

"\_\_\_"\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_ г. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В. Р. Байрашева

Казань – 2021

Содержание

[Введение 3](#_Toc90866947)

[Глава I. Проектирование приложения 5](#_Toc90866948)

[Основные понятия и концепции используемые при разработке приложения 5](#_Toc90866949)

[Язык С++ 7](#_Toc90866950)

[Фреймворк Qt 8](#_Toc90866951)

[Сборка проекта с использованием Qt 11](#_Toc90866952)

[Механизм сигналов и слотов. 14](#_Toc90866953)

[Архитектура приложения 16](#_Toc90866954)

[Глава II. Реализация приложения 18](#_Toc90866955)

[План проекта 18](#_Toc90866956)

[Структура проекта 20](#_Toc90866957)

[База данных 22](#_Toc90866958)

[Протокол взаимодействия компонентов 22](#_Toc90866959)

[Реализация Клиента 22](#_Toc90866960)

[Реализация Сервера 22](#_Toc90866961)

[Заключение 23](#_Toc90866962)

[Список литературы 24](#_Toc90866963)

# Введение

**Актуальность работы.** Сейчас сложно представить современный мир без сети интернет. В нем мы делаем покупки, получаем образование, развлекаемся, общаемся. Свободный обмен информацией является одним из основных преимуществ глобальной паутины. Большую часть времени в интернете люди проводят в различных социальных сетях, мессенджерах.

Основой таких приложений и всего интернета в целом является стек протоколов TCP/IP. Стандартная архитектура таких приложений является клиент – серверной. Архитектура клиент-сервер - это вычислительная модель, в которой сервер хранит и обрабатывает большую часть ресурсов и служб, которые потребляются клиентом. В архитектуре этого типа один или несколько клиентских компьютеров подключены к центральному серверу через сеть или подключение к Интернету. Поверх транспортного протокола TCP для приложения часто пишут свой более высокоуровневый протокол обмена данными, который адаптирован под конкретную бизнес логику.

Современные тенденции требуют быстрой разработки программного обеспечения, чтобы в короткие сроки его можно было доставить пользователю, заказчику и получать прибыль. В связи с этим очень выгодно разрабатывать кроссплатформенное программное обеспечение. Выпуская свое приложение на разные платформы и операционные системы, можно увеличить количество пользователей, а также сократить количество затраченных ресурсов на разработку, потому что приложение нужно разработать всего раз. Для таких целей используют интерпретируемые языки которые не завязаны на конкретной платформе и исполняют код на виртуальной машине. Но их производительность не такая хорошая как на компилируемых языках. Мой выбор при написании приложения пал на язык C++ с использованием фреймворка Qt, на языке C++ при грамотном использовании можно добиться потрясающей производительности при этом используя высокоуровневые конструкции и ООП, но его стандартная библиотека довольная небольшая и простая, поэтому прибег к использованию кроссплатформенного фреймворка в котором есть все что нужно для разработки сетевого приложения с графическим интерфейсом.

**Цель** **работы –** реализация прикладного программного обеспечения клиент – серверного кроссплатформенного мессенджера.

Задачи которые стоят для достижения цели:

* Проектирование архитектуры клиент – серверного приложения
* Определение модели данных, протокола на которых будет основан клиент сервер
* Непосредственно реализация приложения в программном коде
* Тестирование

# Глава I. Проектирование приложения

## Основные понятия и концепции используемые при разработке приложения

• Приложение - это компьютерная программа, разработанная для выполнения определенной задачи, отличной от задачи самого компьютера.

• Клиент - программа, запущенная на машине пользователя, клиентские программы предоставляют интерфейс, который позволяет пользователю компьютера запрашивать службы сервера и отображать результаты, возвращаемые сервером.

• Сервер - программа чаще всего находится на удаленной машине, но может быть и на локальной, ждет запросов от клиентов, а затем отвечает на них. В идеале сервер предоставляет клиентам стандартизированный прозрачный интерфейс, чтобы клиенты не знали о специфике системы (то есть аппаратного и программного обеспечения), предоставляющей услугу.

• Параллелизм - возможность разбить программу на части, которые могут выполняться независимо друг от друга. Это означает, что задачи могут выполняться не по порядку, а результат будет таким, как если бы они выполнялись по порядку.

• Кросс-платформенная разработка приложений - это создание одного приложения, которое может работать в разных операционных системах, вместо разработки разных версий приложения для каждой платформы. Кросс-платформенность может быть достигнута с помощью интерпретаторов, которые переводят байтовый код в машинный код, а также фреймворков, которые в рамках высокоуровневых конструкций могут собирать код, подходящий для целевой платформы.

• Фреймворк - это абстракция, реализующая общие функции, каркас для будущего приложения, обычно набор функций классов, которые разработчик может расширять и изменять для достижения желаемого поведения.

## Язык С++

При выборе основного инструмента для разработки я остановился на языке C++. В проекте использую стандарт 17 года.

C++ - один из самых популярных языков программирования в мире, его можно найти в современных операционных системах, графических пользовательских интерфейсах и встроенных системах. С++ мультипарадигменный, компилируемым язык со статической типизацией, чаще всего используют объектно-ориентированный подход, что дает четкую структуру программам и позволяет повторно использовать код, снижая затраты на разработку. C++ является переносимым и может использоваться для разработки приложений, которые можно адаптировать к нескольким платформам.

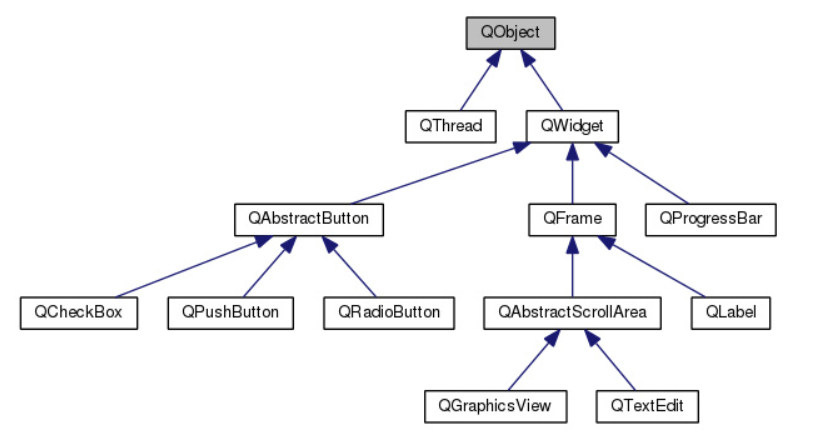
## Фреймворк Qt

Qt - кроссплатформенный фреймворк для разработки настольных, встроенных и мобильных приложений. Поддерживаемые платформы включают Linux, Windows, Android, iOS, BlackBerry и другие.

Сам Qt не является языком программирования. Это среда разработки, написанная на C++. Препроцессор, MOC (компилятор метаобъектов), используется для расширения языка C++ такими функциями, как сигналы и слоты. Перед этапом компиляции MOC анализирует исходные файлы, написанные на расширенном Qt C++, и генерирует из них соответствующие стандарту исходные коды C++. Таким образом, сам фреймворк и приложения/библиотеки, которые его используют, могут быть скомпилированы с помощью любого стандартного компилятора C++, такого как Clang, GCC, MinGW и MSVC. Фреймоворк имеет обширную поддержку интернационализации. Qt также предоставляет Qt Quick, который включает декларативный язык сценариев под названием QML, который позволяет использовать JavaScript для обеспечения логики. Благодаря Qt Quick стала возможной быстрая разработка приложений для мобильных устройств, в то время как логика по-прежнему может быть написана с использованием собственного кода для достижения максимально возможной производительности.

Другие функции включают доступ к базе данных SQL, синтаксический анализ XML, анализ JSON, управление потоками и поддержку сети.

Иерархия основных классов в Qt



Краткое описание Основных модулей Qt

|  |  |
| --- | --- |
| **Модуль** | **Описание** |
| **Qt Core** | Единственный необходимый модуль Qt, содержащий классы, используемые другими модулями, включая мета-объектную систему, параллелизм и многопоточность, контейнеры, систему событий, плагины и средства ввода-вывода. |
| **Qt GUI** | Центральный модуль графического интерфейса. В Qt 5 этот модуль зависит от OpenGL, но больше не содержит классов виджетов. |
| **Qt Widgets** | Содержит классы для классических приложений с графическим интерфейсом на основе виджетов и классы QSceneGraph. |
| **Qt QML** | Модуль для языков QML и JavaScript. |
| **Qt Quick** | Модуль для приложения с графическим интерфейсом, написанный с использованием QML2. |
| **Qt Quick Controls** | Виджет, подобный элементам управления Qt Quick, предназначен в основном для настольных приложений. |
| **Qt Quick Layouts** | Макеты для размещения элементов в Qt Quick. |
| **Qt Network** | Слой сетевой абстракции. В комплекте с поддержкой TCP, UDP, HTTP, TLS, SSL (в Qt 4) и SPDY (начиная с Qt 5.3). |
| **Qt Multimedia** | Классы по работе с аудио, видео, радио и камерой. |
| **Qt Multimedia Widgets** | Виджеты от Qt Multimedia. |
| **Qt SQL** | Содержит классы для интеграции базы данных с использованием SQL. |
| **Qt WebEngine** | Набор Qt Widget и QML webview API на основе Chromium. |
| **Qt Test** | Классы для модульного тестирования приложений и библиотек Qt. |

Хотя приложения, использующие Qt, обычно пишутся на C ++, существуют привязки QML к другим языкам. Они не являются частью Qt, но предоставляются различными третьими сторонами. Например, Riverbank Computing предоставляет коммерческие и бесплатные привязки Python для программного обеспечения (PyQt).

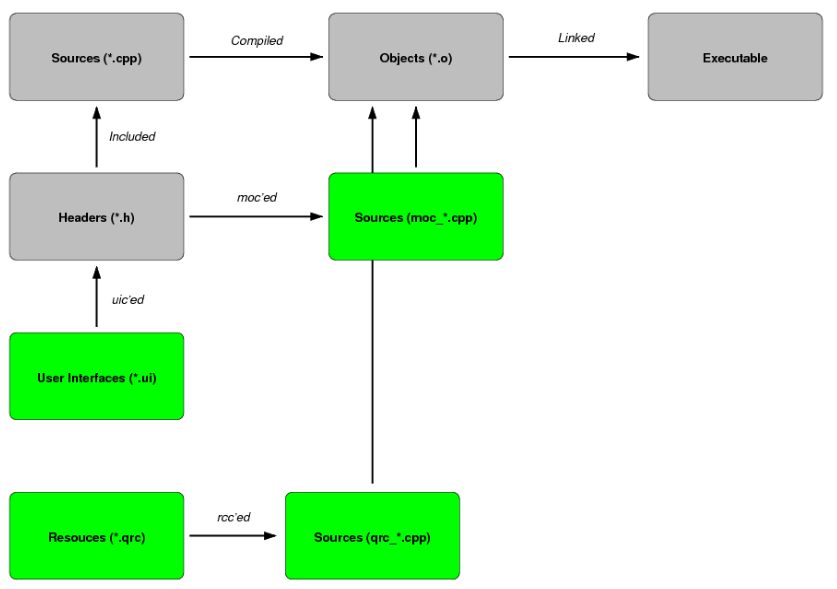
Основные модули Qt бесплатные для разработки open-source программного обеспечения. Для открытого исходного кода обычно используется лицензия GPL, которая предоставляют следующие преимущества:

* Свобода запускать программу для любых целей.
* Свобода изучать, как работает программа, и адаптировать ее к конкретным потребностям.
* Свобода распространять копии.
* Свобода улучшать программу и публиковать свои улучшения для всего сообщества.

## Сборка проекта с использованием Qt

Затронем тему сборки с использованием фреймворка Qt. Помимо исходных файлов в проекте помещается файл СMakeLists.txt. Он необходим для вызова утилиты cmake и последующего создания make файлов. Он хранит в себе заранее предусмотренные инструкции, в которых прописывается название проекта, иерархия модулей, утилиты необходимые для сборки проекта.

Сравнивая систему сборки C++ с системой сборки Qt, видно, что система сборки C++ (серые прямоугольники) осталась неизменной. Мы все еще пишем код на C++. Однако мы добавляем больше источников и заголовков (зеленые прямоугольники). Здесь задействованы три генератора кода:



Метаобъектная компиляция

Компилятор метаобъектов (moc) принимает все классы, начиная с макроса Q\_OBJECT, и генерирует исходный файл C++ moc\_\*.сpp. Этот файл содержит информацию о моделируемом классе, такую ​​как имя класса, дерево наследования и т. д., а также реализацию сигналов. Это означает, что когда вы посылаете сигнал, вы фактически вызываете функцию, сгенерированную moc.

Компиляция пользовательского интерфейса

Компилятор пользовательского интерфейса (uic) берет проекты из Designer и создает файлы заголовков. Эти файлы заголовков затем, как обычно, включаются в исходные файлы, что позволяет вызвать setupUi для создания экземпляра дизайна пользовательского интерфейса.

Компиляция ресурсов

Компилятор ресурсов Qt (rcc) - позволяет встраивать изображения, текстовые файлы и т.д. в исполняемый файл, но при этом иметь доступ к ним как к файлам.

Далее после компиляции файлов относящихся к фреймворку Qt в \*.h и \*.cpp файлы берутся все файлы и производятся стандартные действия по сборке свойственные для языка C++.

Препроцессинг

Препроцессор работает с одним исходным файлом C++ за раз, заменяя директивы #include содержимым соответствующих файлов (обычно это просто объявления), выполняя замену макросов (#define) и выбирая разные части текста в зависимости от #if, Директивы #ifdef и #ifndef.

Компиляция

Шаг компиляции выполняется на каждом выходе препроцессора. Компилятор анализирует чистый исходный код C ++ (теперь без каких-либо директив препроцессора) и преобразует его в код сборки, создавая фактический двоичный файл в некотором формате (ELF, COFF, a.out, ...). Этот объектный файл содержит скомпилированный код (в двоичной форме) символов, определенных во входных данных. Символы в объектных файлах называются по имени.

Созданные объектные файлы могут быть помещены в специальные архивы, называемые статическими библиотеками, для облегчения повторного использования в дальнейшем.

Компоновка

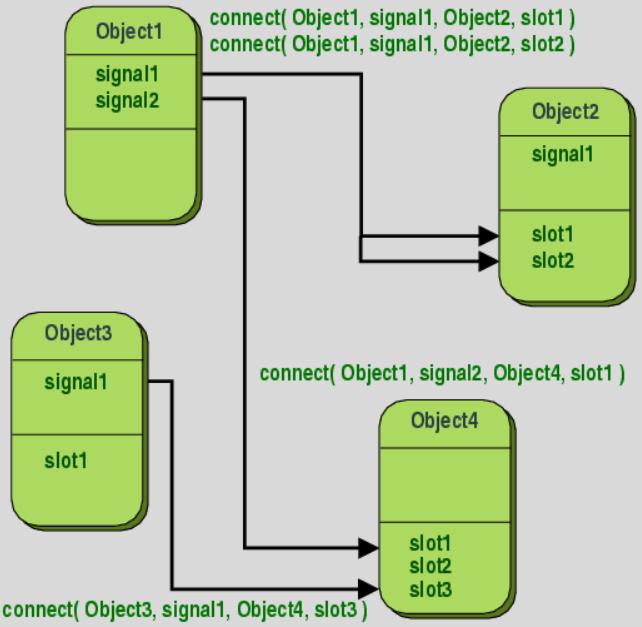
Компоновщик - это то, что производит окончательный вывод компиляции из объектных файлов, созданных компилятором. Этот вывод может быть либо статической или динамической библиотекой либо исполняемым файлом. Он связывает все объектные файлы, заменяя ссылки на неопределенные символы правильными адресами. Каждый из этих символов может быть определен в других объектных файлах или в библиотеках.

## Механизм сигналов и слотов.

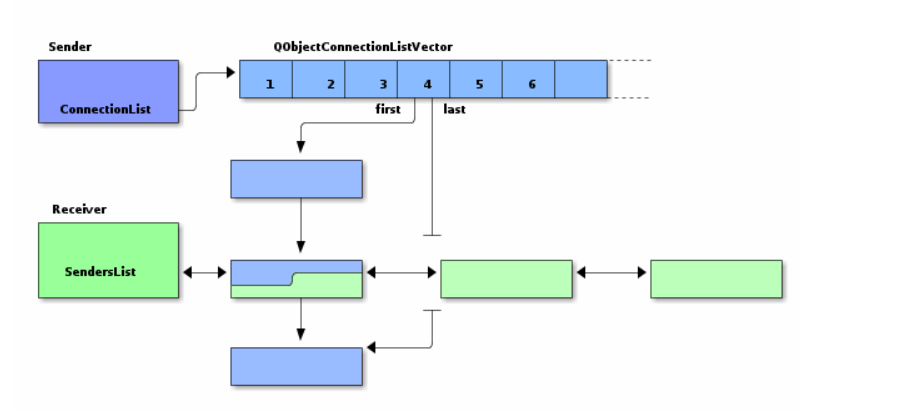
Сигналы и слоты используются для связи между объектами. Данный механизм - центральная черта Qt и именно та часть, которая больше всего отличается от функционала, предоставляемого другими фреймворками.

В программировании с графическим пользовательским интерфейсом, когда мы меняем состояние одного виджета, мы хотим, чтобы уведомлялся другой виджет. К примеру, если пользователь нажимает кнопку «Закрыть», мы хотим, чтобы вызывалась функция окна close(). В старых библиотеках такая связь достигается с помощью функций обратного вызова (callback). Обратный вызов - это указатель на функцию. Если вы хотите, чтобы функция обработки уведомляла вас о каком-либо событии, вы передаете указатель на другую функцию в функцию обработки. Затем функция обработки при необходимости вызывает обратный вызов. Функции обратного вызова имеют два главных недостатка: первое они небезопасны по типу, второе обратный вызов сильно связан с функцией обработки.

В Qt имеется альтернатива методу обратного вызова – механизм сигналов и слотов. Сигнал излучается, когда происходит некоторое событие. Слот - это функция, которая вызывается в ответ на определенный сигнал.



Реализация данного механизма не тривиальна и требует метаобъектного компилятора упомянутого выше. Если кратко то метаобъектный компилятор генерирует для каждого специально помеченного класса мета таблицу, с помощью которой во время исполнения можно просматривать атрибуты объекта то есть возможна рефлексия. У каждого объекта такого класса есть специальный список в котором хранятся информация о слотах которые необходимо вызвать по излучению сигнала. С помощью такой реализации есть возможность соединять сигналы и слоты во время исполнения программы, что дает большую гибкость приложению.



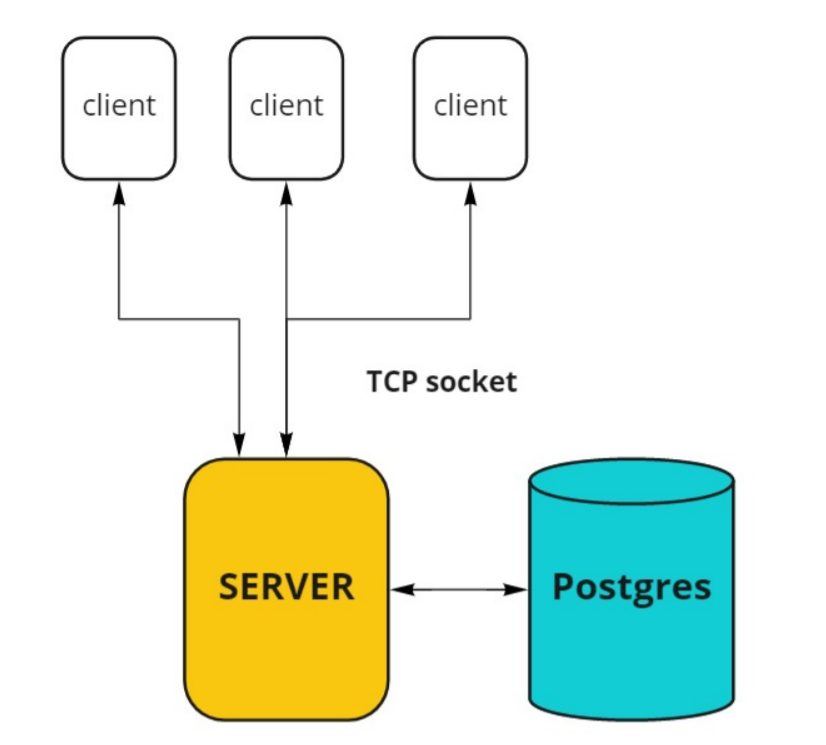
## Архитектура приложения

Архитектура для сетевого приложения заложена классическая, клиент – серверная.

Основные преимущества такого подхода:

1. Централизация. В Peer to Peer архитектуре нет централизованного администрирования, но в архитектуре клиент-сервер есть возможность централизованного управления. Серверы помогают в администрировании всей системы, а также права доступа и распределение ресурсов осуществляется серверами.
2. Правильное управление. Поскольку все файлы хранятся в одном месте, управление файлами упрощается.
3. Возможность резервного копирования и восстановления. Сделать резервную копию всех данных легко, поскольку данные хранятся на сервере. Предположим, что произошла какая-то поломка и данные утеряны, их можно легко и эффективно восстановить. В одноранговых вычислениях мы должны делать резервные копии на каждой рабочей станции.
4. Обновление и масштабируемость. Если вы хотите внести изменения, вам нужно будет просто обновить сервер. Кроме того, вы можете добавлять новые ресурсы и системы, внося необходимые изменения на сервере.
5. Доступность. С различных платформ в сети к серверу можно получить удаленный доступ.
6. По мере того, как новая информация загружается в базу данных, у каждой рабочей станции нет необходимости увеличивать собственную емкость хранения (как это может иметь место в одноранговых системах). Все изменения производятся только на центральном компьютере, на котором существует база данных сервера.
7. Безопасность. Правила, определяющие безопасность и права доступа, могут быть определены во время настройки сервера.
8. Серверы могут играть разные роли для разных клиентов.

Общий план архитектуры моего Мессенджера:



Сервер работает на удаленной машине и взаимодействует с СУБД PostgreSQL для работы с данными. Клиенты могут исполняться на разных машинах так и на одной. Клиенты не общаются с друг другом на прямую, всё взаимодействие происходит только с сервером. Сервер обрабатывает все события: соединения пользователей, отсоединения, появление сообщений от пользователей и т.д.

# Глава II. Реализация приложения

## План проекта

Перед созданием приложения был сформирован план со сроками, которым я руководствовался во время создания проекта, план естественно периодически менялся.

1. Исследование в области реализации подобных сетевых приложений.
2. Проектирование архитектуры.
3. Подготовка инфраструктуры для разработки приложения (настройка системы сборки, системы контроля версий, настройка IDE).
4. Сборка библиотеки для возможности подключения к СУБД Postgres на языке C++.
5. Разработка схемы базы данных для приложения.
6. Разработка протокола на базе JSON для передачи сообщений между клиентом и сервером.
7. Разработка базовой части сервера.
8. Разработка пула потоков для сервера.
9. Разработка пула соединений для сервера.
10. Разработка базовой части клиента.
11. Разработка графического интерфейса клиента.
12. Переход на SSL сокеты для безопасной передачи пакетов в сети.
13. Тестирование системы.

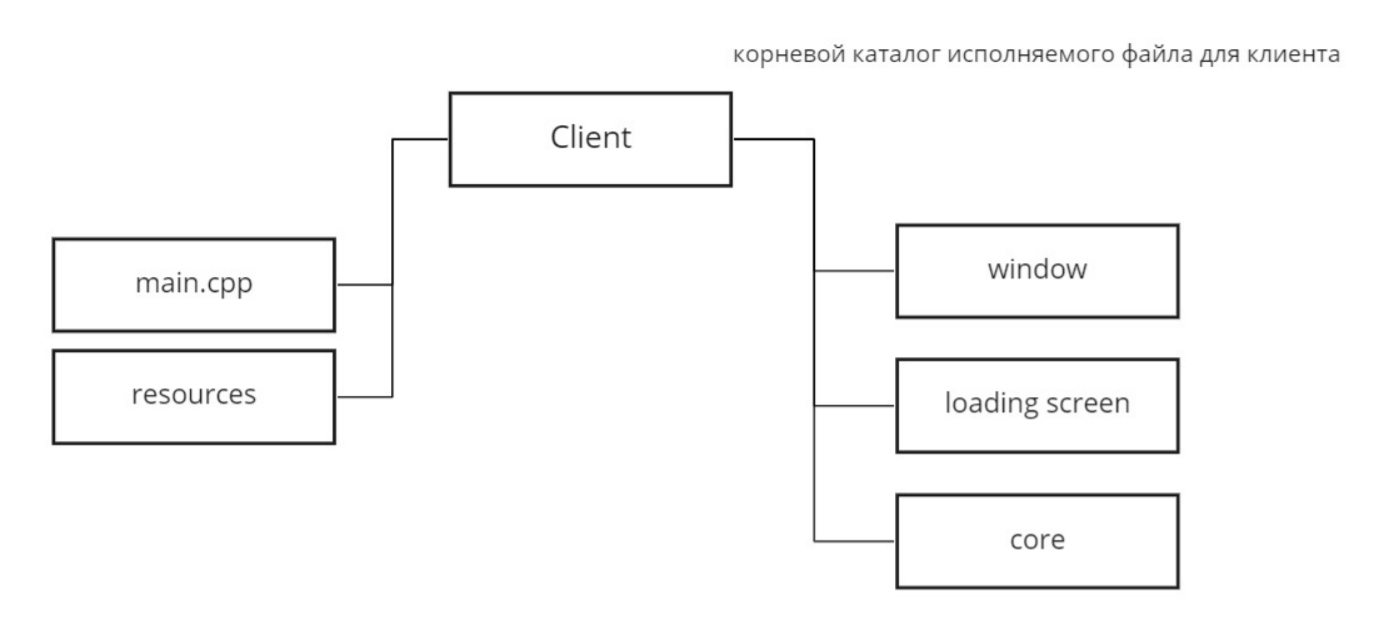
Также поставил перед приложением некоторые требования:

Клиентская часть должна использовать минимальное количество вычислительных ресурсов и занимать минимум памяти на диске, иметь понятный и минималистичный интерфейс. Должна иметься возможность присоединения к каналу с помощью пароля и отправка сообщений в канал. Передача данных должна быть зашифрована.

Серверная частьдолжна состоять из основного консольного приложения и СУБД PostgreSQL, в которой хранятся данные о канале, пользователях. Сервер должен поддерживать одновременное подключение множества клиентов и работу с ними без конфликтов. Сервер должен писать информативные логи с помощью которых можно узнать по какой причине произошел сбой, смоделировать причину и устранить её. Передача данных должна быть зашифрована.

## Структура проекта

Файловая структура клиентской части



Файловая структура серверной части

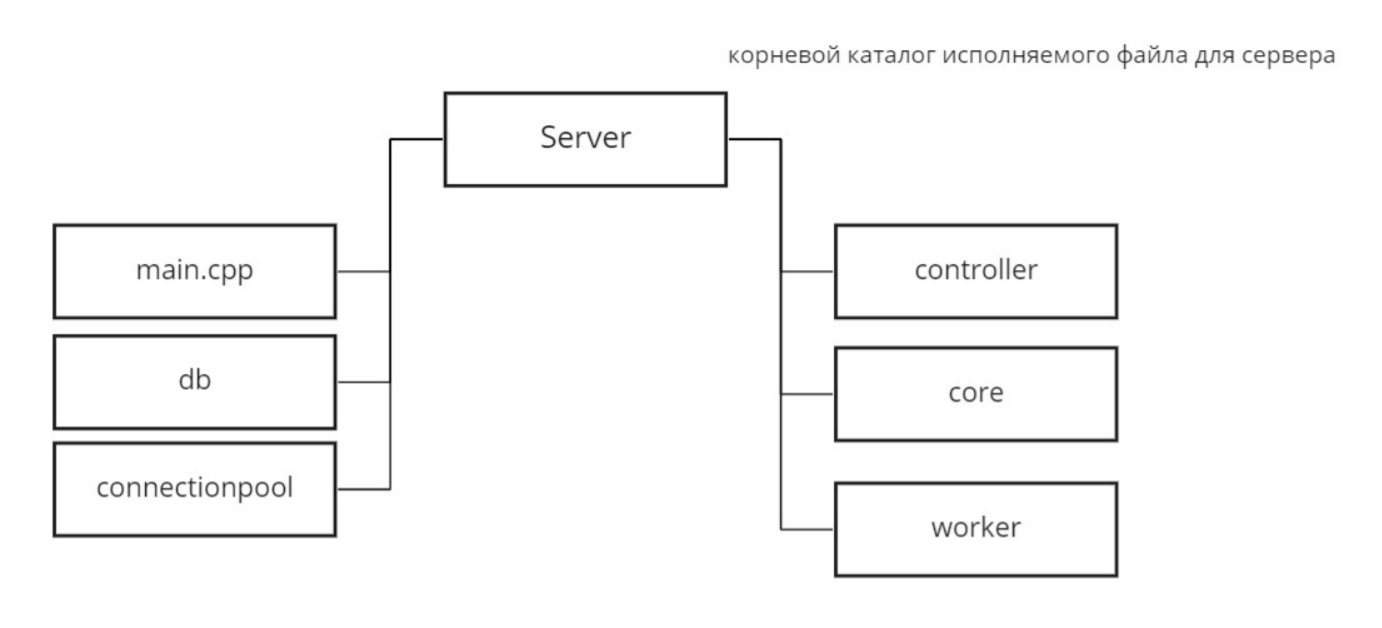
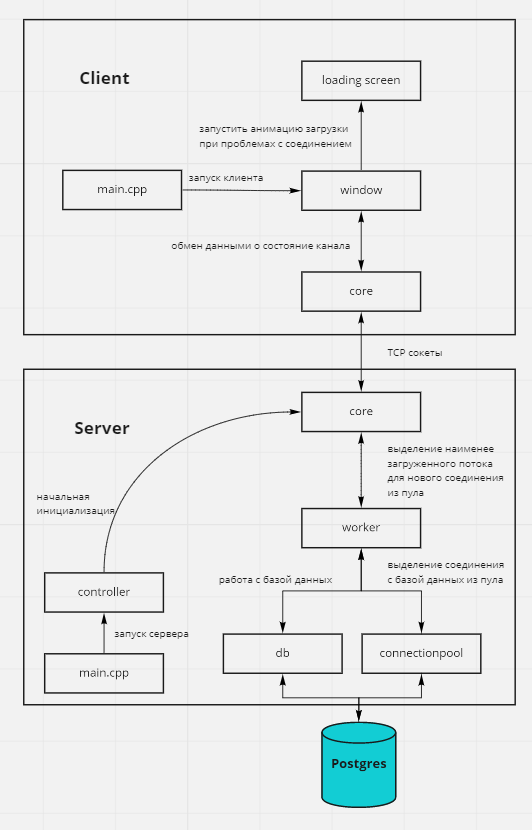


Диаграмма потоков данных



## База данных

## Протокол взаимодействия компонентов

## Реализация Клиента

## Реализация Сервера

# Заключение

В своей курсовой работе я достиг, поставленных целей реализовав программный продукт – клиент – серверный мессенджер. В процессе проектирования и разработки использовались проверенные временем концепции и методологии. Данную программу можно развивать и дальше добавив новые функциональные возможности.

# Список литературы

1. Энтони Уильямс. Параллельное программирование на С++ в действии. Практика разработки многопоточных программ
2. Мейерс Скотт. Эффективный и современный С++: 42 рекомендации по использованию C++11 и C++14
3. Gang of Four Design Patterns
4. Andrew S. Tanenbaum. Computer Networks (5th Edition) 5th Edition
5. Qt Documentation: <https://doc.qt.io/>
6. CMake Documentation: <https://cmake.org/documentation/>
7. PostgreSQL Documentation: <https://www.postgresql.org/docs/>
8. SSL: <https://www.cloudflare.com/learning/ssl/what-is-ssl/>
9. OpenSSL Documentation: <https://www.openssl.org/docs/>