

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ

Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
ЮЖНЫЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

Институт математики, механики и компьютерных наук
имени И. И. Воровича

Направление подготовки
02.03.02 — Фундаментальная информатика
и информационные технологии

РАЗРАБОТКА СИСТЕМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ОПРОСОВ АУДИТОРИИ
ВО ВРЕМЯ ПУБЛИЧНЫХ ВЫСТУПЛЕНИЙ

Выпускная квалификационная работа
на степень бакалавра

Студента 4 курса
Е. А. Тактарова

Научный руководитель:
к.ф.-м.н., доцент Е. М. Андреева

Допущено к защите:

руководитель направления ФИИТ _____ В. С. Пилиди

Ростов-на-Дону
2019

Содержание

Введение	3
1. Исследование предметной области	4
1.1. Обзор существующих решений	4
1.2. Обзор инструментов разработки	4
2. Обзор Проекта	7
3. Аспекты реализации	7
3.1. Структура проекта Express на Node.js	7
3.2. Использование технологии WebSocket	9
3.3. Проектирование модели данных	9
4. Несколько примеров в \LaTeX	9
4.1. Как вставлять листинги и рисунки	9
4.2. Как оформить таблицу	11
4.3. Как набирать формулы	11
4.4. Как оформлять списки	13
Заключение	13
Список литературы	14
Приложение А. Пример работы программы	14

Введение

Технологии проведения публичных выступлений и презентаций затрагивают навыки ораторства и внешний вид, дизайн медиа-сопровождения. Методы взаимодействия с аудиторией традиционно включают в первую составляющую. Выступающий, желающий взаимодействовать со слушающими, должен уже обладать определенным опытом в работе с ними и ограничен устными средствами. Крайне редко возможно почти полностью вовлечь аудиторию в выступление, ведь лишь немногие слушатели готовы, например, задать вопрос или ответить выступающему.

Распространение телефонов и мобильного доступа в интернет, позволяет использовать эти устройства как средства взаимодействия с аудиторией. Проекты, использующие эту идею, реализовывались неоднократно, но ни один из них не закрепился как широко используемый в публичных выступлениях. В первую очередь, идея взаимодействия с публикой через телефоны реализовывалась под конкретные единичные выступления. Последующие реализации, хотя и обладают обширным функционалом, в виде опросов, голосований и чатов, представляют собой отдельные веб-сервисы, направленные на монетизацию с пользователей. Все проекты закрыты проприетарными лицензиями и требуют от пользователей загрузки презентации на сторонний сервер.

Данная работа посвящена разработке проекта портативного веб-сервиса под свободной лицензией, который позволит проводить опросы аудитории во время публичных выступлений без привлечения сторонних сервисов. Свободная лицензия позволит любому человеку изменять и расширять возможности сервиса под свои нужды.

Задача по созданию такого проекта включает разработку как веб-интерфейса пользователя (фронтенд), так и внутренней логики сервиса (бэкенд), которые в совокупности обеспечат динамичное отображение результатов опросов.

1. Исследование предметной области

1.1. Обзор существующих решений

Как и упоминалось ранее, для опросов аудитории уже существует немалое число инструментов, однако в основной массе это закрытые решения в виде веб-сервисов:

- polleverywhere.com
- directpoll.com
- sli.do
- ficus.io

На этих сайтах и других подобных можно бесплатно в первый раз провести опрос или даже презентацию, но повторные показы и дополнительные функции ограничены для пользователей, не оплативших услуги сайтов. Более того, даже оплативший пользователь ограничен средствами и функциями сайта и не может модифицировать или изменить инструмент под свои нужды и цели.

Также стоит упомянуть об инструментах опросов, не использующих только Интернет(<http://www.ombea.com/>). Такие решения применяются в университетах США(<http://www.nea.org/home/34690.html>) и отличаются низкой способностью к масштабированию и высокой ценной как системы, так и индивидуальных приборов голосования.

1.2. Обзор инструментов разработки

При создании веб-сервиса самую важную роль занимает разработка серверной части. Так как веб-сайт должен динамически взаимодействовать с сервером, то архаичная связка из веб-сервера и FastCGI/CGI приложения очевидно не подойдет. Для решения данной задачи необходимо выбрать один из множества современных веб-

фреймворков (https://ru.wikipedia.org/wiki/Сравнение_каркасов_веб-приложений), как основу для проекта. Отметим основные необходимые для задачи черты фреймворков:

- легковесность
- инкапсуляция веб-сервера
- наличие актуального функционала(JSON,AJAX,websocket)

Рассмотрим несколько популярных фреймворков:

- Django — фреймворк на языке Python. Хотя на нем можно реализовать необходимый нам функционал, но его врядли можно назвать легковесным. Django в первую очередь предназначен для создания больших многостраничных сайтов и сервисов, которые будет длительное время поддерживать команда разработчиков и администраторов. Наличие бесполезного для задачи функционала негативно сказывается на времени освоения и разработки. (<https://www.djangoproject.com/>)
- Ruby on Rails — фреймворк на языке Ruby. Основными минусами Ruby on Rails являются проксирование через отдельный веб-сервер и общая сложность освоения как фреймворка, так и самого языка. Стоит также отметить, что этот фреймворк сильно опирается на архитектуру модель-представление-контроллер, реализация которой усложняет задачу для небольшого приложения. (<https://rubyonrails.org/>)
- Express — фреймворк на языке Javascript, запускаемый на платформе Node.js. Express инкапсулирует веб-сервер, представляя только абстракцию в виде объектов HTTP запроса и ответа, а необходимый для приложения функционал, например WebSocket и шаблонизация, добавляются через совместимы модули Node.js. Так же фреймворк не затрагивает клиентскую часть веб-приложения. (<https://expressjs.com/ru/>) Express

своевременно обновляется, имеет обширную документацию и является популярным выбором среди разработчиков из-за своей простоты и понятности. Основным опасением является производительность однопоточной архитектуры Node.js, однако для небольших и средних приложений Node.js и Express показывают удовлетворительные результаты(https://www.researchgate.net/publication/286594024_Performance_Compra

Таким образом, для решения рассматриваемой задачи фреймворк Express подходит идеально. Так как он не затрагивает клиентскую часть сервиса, то для нее можно использовать любой легковесный JavaScript фреймворк для создания пользовательского интерфейса.

Также важно выбрать технологию обмена данных между сервером и клиентом. Так как в нашем случае сервер должен отправлять данные, даже когда клиент не запрашивает их явно, то данное веб-приложение соответствует модели COMET (Krill, Paul (September 24, 2007). "AJAX alliance recognizes mashups". InfoWorld. Retrieved 2010-10-20.). Рассмотрим некоторые технологии реализации COMET в современных веб-приложениях:

Спрятанный iframe Iframe HTML-элемент, который подгружает "бесконечную" под-страницу с сервера, состоящую из элементов script с данными. Такой метод, требует особой модификации веб-сервера, но поддерживается во всех браузерах. Достаточно сложен в реализации как на сервере, так и на клиенте.

подгружаемый XMLHttpRequest аналогично с предыдущим методом, но вместо страницы загружается AJAX-запрос.

XMLHttpRequest long polling в этой технологии браузер отправляет AJAX-запрос, но ответ получает, только когда серверу нужно отправить данные клиенту.

WebSocket отдельный протокол двустороннего соединения поверх TCP. Его реализация есть во всех современных браузерах и сер-

верах, в том числе и для Node.js. По сравнению с другими технологиями WebSocket отличается производительностью, скоростью передачи данных и удобством в работе.

Исходя из этого, для данной задачи лучше всего использовать технологию WebSocket.

2. Обзор Проекта

Решение поставленной задачи будет представлено в виде веб-сервиса на фреймворке Express на Node.js, имеющего следующие отличительные функции и особенности:

- Создание и проведение опросов.
- Динамическое отображение результатов опроса на странице.
- Каждый опрос имеет короткие ссылки для голосования и просмотра результатов.
- Параллельное проведение нескольких опросов на одном веб-сервисе.
- Защита от вредоносного искажения результатов.
- Взаимодействие клиента и сервера через технологию WebSocket.
- Открытый исходный код под свободной лицензией.

3. Аспекты реализации

3.1. Структура проекта Express на Node.js

Для создания основы проекта на Express я использовал генератор проектов `express-generator` (<https://www.npmjs.com/package/express-generator>) . Эта утилита

позволяет избавиться от необходимости конфигурировать встроенный сервер и параметры фреймворка. После ее выполнения в выбранном каталоге генерируется простое, готовое для запуска веб-приложение вот такой структуры:

```
sample-app
├── app.js
├── bin
│   └── www
├── package.json
├── public
│   ├── images
│   ├── javascripts
│   ├── stylesheets
│   └── style.css
├── routes
│   ├── index.js
│   └── users.js
└── views
    ├── error.pug
    ├── index.pug
    └── layout.pug
```

Разберем назначение некоторых файлов и каталогов:

package.json файл с указаниями для пакетного менеджера npm для Node.js. Содержит список всех пакетов, от которых зависит приложение, и точку входа для Node.js.

bin/www точка входа исполняемого кода Javascript. В нем создаются и соединяются объекты HTTP-сервера и Express-приложения. Все остальные файлы кода для Node.js являются Javascripts-модулями, которые подключаются в **www**, либо в других модулях, уже подключенных в **www**.

app.js файл с настройками, касающихся конкретно работы Express. Также в нем подключаются файлы с обработчиками путей запросов.

public/ в настройках проекта этот каталог, сконфигурирован как общедоступный для HTTP-запросов вида GET. В нем хранятся статичные файлы для клиентской части веб-сервиса. Во время его работы эти файлы доступны по запросам вида `http://project.com/stylesheets/style.css`.

routes/ содержит обработчики путей запросов, поступающих в Express.

views/ содержит файлы шаблоны веб-страниц в формате PUG.

Такой шаблон проекта значительно упростил разработку сервиса, потому что любой написанный поверх него функционал сразу можно запустить и протестировать, а готовое файловое устройство принуждает к структурированному стилю написания кода. В конечном проекте структура каталогов приложения остается такой же, а только изменяются и добавляются в них файлы кода.

3.2. Использование технологии WebSocket

3.3. Проектирование модели данных

4. Несколько примеров в \LaTeX

Некоторые часто используемые команды приведены в качестве примера ниже (и варианты — в комментариях). Мы рекомендуем внимательно прочесть данный текст и изучить его исходный код прежде, чем начинать писать свой собственный. Кроме того, можно дать и такой совет: идущий ниже текст не убирать до самого конца, а просто оставлять его позади своего собственного текста, чтобы в любой момент можно было проконсультроваться с данными примерами.

4.1. Как вставлять листинги и рисунки

Для крупных листингов есть два способа. Первый красивый, но в нём не допускается кириллица (у вас может встречаться в комментариях и печатаемых сообщениях), он представлен на листинге 4.1.

Листинг 4.1. Программа “Hello, world” на C++

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    cout << "Hello, world" << endl;
    system("pause");
    return 0;
}
```

Второй не такой красивый, но без ограничений (см. листинг 4.2).

Листинг 4.2. Программа “Hello, world” без подсветки

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    cout << "Привет, мир" << endl;
}
```

Можно использовать первый для вставки небольших фрагментов внутри текста, а второй для вставки полного кода в приложении, если таковое имеется.

Если нужно вставить совсем короткий пример кода (одна или две строки), то выделение линейками и нумерация может смотреться чересчур громоздко. В таких случаях можно использовать окру-

Таблица 1 — Подпись к таблице — сверху

Item		
Животное	Описание	Цена (\$)
Gnat	per gram	13.65
	each	0.01
Gnu	stuffed	92.50
Emu	stuffed	33.33
Armadillo	frozen	8.99

жения `lstlisting` или `Verb` без `ListingEnv`. Приведём такой пример с указанием языка программирования, отличного от заданного по умолчанию:

```
fibs = 0 : 1 : zipWith (+) fibs (tail fibs)
```

Такое решение — со вставкой нумерованных листингов покрупнее и вставок без выделения для маленьких фрагментов — выбрано, например, в книге Эндрю Таненбаума и Тодда Остина по архитектуре компьютера [1] (см. рис. 1).

Наконец, для оформления идентификаторов внутри строк (функция `main` и тому подобное) используется `lstinline` или, самое простое, моноширинный текст (`\texttt`).

Использовать внешние файлы (например, рисунки) можно и на overleaf.com: ищите кнопку `upload`.

4.2. Как оформить таблицу

Для таблиц обычно используются окружения `table` и `tabular` — см. таблицу 1. Внутри окружения `tabular` используются специальные команды пакета `booktabs` — они очень красивые; самое главное: использование вертикальных линеек считается моветоном.

После вызова этой процедуры решение должно выводиться на экран. Сначала процедура проверяет, равно ли единице значение n . Если да, то решение тривиально: нужно просто переместить один диск с i на j . Если n не равно 1, решение состоит из трех частей и каждая из этих частей представляет собой рекурсивную процедуру.

Все решение представлено в листинге 5.6. Рассмотрим такой вызов процедуры:

```
towers (3, 1, 3)
```

Этот вызов порождает еще три вызова:

```
towers (2, 1, 2)
```

```
towers (1, 1, 3)
```

```
towers (2, 2, 3)
```

Первый и третий вызов производят по три вызова каждый, и всего получится семь.

Листинг 5.6. Процедура для решения задачи «Ханойская башня»

```
public void towers (int n, int i, int j) {  
    int k;  
    if (n == 1)  
        System.out.println("Переместить диск с " + i + " на " + j);  
    else {  
        k=6-i-j;  
        towers(n-1, i, k);  
        towers (1, i, j);  
        towers (n-1, k, j);  
    }  
}
```

Для рекурсивных процедур нам нужен стек, чтобы, как и в JVM, хранить параметры и локальные переменные каждого вызова. Каждый раз при вызове процедуры на вершине стека располагается новый стековый кадр для процедуры. Текущий кадр — это кадр, созданный последним. В наших примерах стек растёт

Рисунок 1 — Пример оформления листингов в [1]

4.3. Как набирать формулы

\LaTeX is great at typesetting mathematics. Let X_1, X_2, \dots, X_n be a sequence of independent and identically distributed random variables with $E[X_i] = \mu$ and $\text{Var}[X_i] = \sigma^2 < \infty$, and let

$$S_n = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X_n}{n} = \frac{1}{n} \sum_i^n X_i$$

denote their mean. Then as n approaches infinity, the random variables $\sqrt{n}(S_n - \mu)$ converge in distribution to a normal $\mathcal{N}(0, \sigma^2)$.

4.4. Как оформлять списки

Нумерованные списки (окружение `enumerate`, команды `item`)...

1. Like this,
2. and like this.

...маркированные списки ...

- Like this,
- and like this.

...списки-описания ...

Word Definition

Concept Explanation

Idea Text

Заключение

Помните, что на все пункты списка литературы должны быть ссылки. \LaTeX просто не добавит информацию об издании из `bib`-фай-

ла, если на это издание нет ссылки в тексте. Часто студенты используют в работе электронные ресурсы: в этом нет ничего зазорного при одном условии: при каждом заимствовании следует ставить соответствующую ссылку. В качестве примера приведём ссылку на сайт нашего института [2].

Для дальнейшего изучения \LaTeX рекомендуем книгу Львовского [3]: она хорошо написана, хотя и несколько устарела. Обычно стоит искать подсказки на tex.stackexchange.com, а также читать документацию по установленным пакетам с помощью команды

```
texdoc имя_пакета
```

или на ctan.org.

Список литературы

1. *Таненбаум Э., Остин Т.* Архитектура компьютера. — 6-е изд. — СПб. : Питер, 2013.
2. Сайт Мехмата ЮФУ. — URL: <http://mmcs.sfedu.ru> (дата обр. 01.01.2015).
3. *Львовский С. М.* Набор и вёрстка в системе \LaTeX . — М. : МЦНМО, 2006. — URL: <http://www.mccme.ru/free-books/llang/newllang.pdf>.

Приложение А. Пример работы программы

Здесь длинный листинг с примером работы.