

Министерство образования Московской области
ГБПОУ МО «Колледж «Коломна»

09.02.03

КУРСОВОЙ ПРОЕКТ

ПМ. 02 Разработка и администрирование баз данных
Тема: Разработка информационной системы «Вендинговая машина»
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
ККОО.КП4206.000ПЗ

Студент:	Иванов В.С.
Руководитель:	Карташова Е.В.
Нормоконтролер:	Грушникова Т.Н.
Дата защиты:	Оценка

2022

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ГБПОУ МО «КОЛЛЕДЖ «КОЛОМНА»

ЗАДАНИЕ

на курсовой проект по ПМ 02 Разработка и администрирование баз данных
студента очной формы обучения 4 курса группы 402-ИСП-18

Тема: Разработка информационной системы «Вендинговая машина»

Постановка задачи:

Разработать информационную систему в соответствии с темой и приложение для работы с ней. Разработанная информационная система должна отражать основные бизнес-процессы в соответствии с техническим заданием на разработку. Для защиты информации необходимо разграничить права пользователей системы. Разработанные формы должны обеспечить возможность пользователям осуществлять работу с данными в соответствии с их правами.

При разработке информационной системы необходимо решить следующие задачи:

- сформулировать цель проектирования базы данных;
- описать возможного пользователя базы данных;
- определить круг запросов и задач, которые предполагается решать с использованием созданной базы данных;
- построить концептуальную модель;
- сформулировать требования к базе данных;
- построить реляционную модель и выполнить её нормализацию;
- осуществить выбор СУБД и технических средств;
- создать спроектированную базу данных в среде выбранной СУБД;
- разработать приложение для реализации запросов и решения задач;

- оценить ИС с точки зрения возможностей её дальнейшего развития.

Объем курсовой работы:

1) Пояснительная записка (25-50 листов печатного текста формата

A4):

Введение

1. Разработка системного проекта

1.1 Назначение разработки

1.2 Требования к программному продукту

2. Обзор используемых технологий

3. Описание системы

3.1 Проектирование базы данных

3.2 Разработка проекта

3.3 Интерфейс программы

4. Руководство пользователя

Заключение

Список литературы

2) Презентация для защиты курсового проекта (10-15 слайдов)

Дата выдачи задания

Срок окончания

Зав.отделением

_____ Емельянова В. А.

Руководитель

_____ Карташова Е.В.

СОДЕРЖАНИЕ

1	Разработка системного проекта	6
1.1	Назначение разработки	6
1.2	Требования к программному продукту	7
2	Обзор используемых технологий	8
3	Описание системы	9
3.1	Проектирование базы данных	9
3.1.1.	Концептуальная модель	9
3.1.2	Даталогическая модель	11
3.2	Разработка проекта	13
3.2.1	Проектирование программного обеспечения	13
3.2.2	Структура проекта	14
3.2.3	Интерфейс программы	16
3.2.4	Обработка данных	19
4	Руководство пользователя	21
	Заключение	24
	Список литературы	25

					ККОО.КП4206.000ПЗ		
Изм.	Лист	№ докум.	Подпись	Дата			
Разраб.		Иванов			Курсовой проект Пояснительная записка	Лит.	Лист
Провер.		Карташова					
Реценз.						4	25
Н. Контр.		Грушникова				Гр 402-ИСП-18	
Утверд.							

Курсовое проектирование является завершающим этапом изучения междисциплинарного курса «Технология разработки и защиты баз данных», в ходе которого осуществляется обучение применению полученных знаний и умений при решении комплексных задач, связанных с профессиональной деятельностью будущих специалистов.

Целью курсового проекта является:

- углубления теоретических знаний в соответствии с заданной темой;
- формирования умений применять теоретические знания при решении поставленных вопросов;
- формирования умений использовать справочную, нормативную и правовую документацию;

Завершением курсового проекта является рабочее, полностью функционирующее приложение, предназначенное для обеспечения должного функционирования клиент – приложения учёта заказов и всех напитков в аппарате.

					ККОО.КП4206.000ПЗ	Лист
						5
Изм.	Лист	№ докум.	Подпись	Дата		

1 РАЗРАБОТКА СИСТЕМНОГО ПРОЕКТА

1.1 Назначение разработки

Разработать информационную систему, предназначенную для обеспечения работы вендинговой машины (аппарата для выдачи напитков, далее - аппарат).

Система разрабатывается для персонала, обслуживающего аппарат, а также для клиентов с целью покупки товара. Она позволит контролировать количество напитков и монет в машине, выполнять заказ клиентов, а также получать необходимую отчетность.

Система предназначена для четырех типов пользователей:

- клиент;
- администратор;

Система будет использоваться как настольное приложение (будет эксплуатироваться на офисных компьютерах).

					ККОО.КП4206.000ПЗ	Лист
						6
Изм.	Лист	№ докум.	Подпись	Дата		

1.2 Требования к программному продукту

В системе будет четыре различных типа пользователей: Клиенты, Администраторы. Для клиентов не требуется проходить процедуру авторизации – покупка товаров доступна для них мгновенно. Для администраторов требуется проходить процедуру авторизации в случае, если они хотят попасть в панель управления аппаратом.

Программа должна учитывать следующие требования:

1) Клиент должен иметь возможность видеть свою корзину (выбранные товары), управлять ею.

2) Корзина должна группировать одинаковые напитки, в случае если клиент добавляет напитков по несколько штук.

3) Администратор имеет возможность зайти в панель администратора по специальному коду, который является индивидуальным для каждого аппарата.

4) Панель администратора предполагает:

- возможность блокирования\пополнения монет в аппарате. Заблокированные монеты нельзя использовать в качестве оплаты клиентом заказа, однако их может использовать аппарат в качестве сдачи;

- возможность добавления\удаления\изменения напитков и их изображений, а также их количества в аппарате;

- формирование отчётности по каждому из напитков с учётом динамики изменения его цены.

5) При загрузке данных с удалённого сервера аппарат должен блокировать интерфейс и отображать характерную обложку (иконку с эффектом вращения на затемнённом фоне).

					ККОО.КП4206.000ПЗ	Лист
						7
Изм.	Лист	№ докум.	Подпись	Дата		

2 ОБЗОР ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В курсовой работе были использованы следующие технологии:

- Window Presentation Foundation (WPF) – аналог Windows Forms, система для построения клиентских приложений Windows с визуально привлекательными возможностями взаимодействия с пользователем, графическая подсистема в составе .Net Framework, использующая язык XAML.

- Language-Integrated Query (LINQ) – проект Microsoft по добавлению синтаксиса языка запросов, напоминающего SQL, в языки программирования платформы .Net Framework. Ранее был реализован в языках C# и др.

- LINQ to SQL представляет технологию доступа и управления реляционными данными. Данная технология позволяет составлять запросу к бд в удобной форме с помощью операторов LINQ, которые затем трансформируются в sql-выражения. Ключевыми объектами здесь являются сущности, которые хранятся в базе данных, контекст данных и запрос LINQ.

- MS SQL – система управления реляционными базами данных, разработанная корпорацией Microsoft. Основным используемый язык запросов – Transact-SQL, создан совместно Microsoft и Sybase.

Приложение было разработано на языке C# – объектно-ориентированный язык со строгой типизацией.

Объектно-ориентированное программирование (ООП) — методология программирования, основанная на представлении программы в виде совокупности объектов, каждый из которых является экземпляром определённого класса

3 ОПИСАНИЕ СИСТЕМЫ

3.1 Проектирование базы данных

3.1.1. Концептуальная модель

В процессе проектирования были выявлены следующие сущности:

Каждый вендинговый аппарат имеет следующие параметры:

- Идентификатор аппарата
- Зашифрованный код для входа в панель администратора

Монеты характеризуются следующими параметрами:

- Идентификатор монеты
- Номинал

Напитки получили следующие поля:

- Идентификатор напитка
- Название
- Изображение
- Цена

У каждой напитка и монеты есть привязки к определённому аппарату, поэтому стоит различать следующие сущности:

Напитки аппарата характеризуются следующими параметрами:

- Идентификатор напитка аппарата
- Идентификатор аппарата
- Идентификатор напитка
- Количество

Монеты аппарата имеют параметры:

- Идентификатор монеты аппарата
- Идентификатор аппарата
- Идентификатор монеты

					ККОО.КП4206.000ПЗ	Лист
						9
Изм.	Лист	№ докум.	Подпись	Дата		

- Количество
- Активная монета (true/false)

В результате действий с напитками аппарата и покупки товаров клиентом в аппарате фиксируется история продаж, для чего потребуется сущность «история напитков аппарата», которая имеет следующие параметры:

- Идентификатор продажи
- Идентификатор аппарата
- Идентификатор напитка
- Количество
- Цена
- Тип
- Дата и время операции

Данная сущность имеет тип, который показывает характер операции:

- Покупка (какое количество напитков куплено и в какую цену)
- Изменение цены (без изменения количества напитков в аппарате)
- Пополнение количества напитков (с возможным изменением цены

напитка)

В результате проектирования была получена следующая диаграмма «Сущность-связь» (рисунок 1)

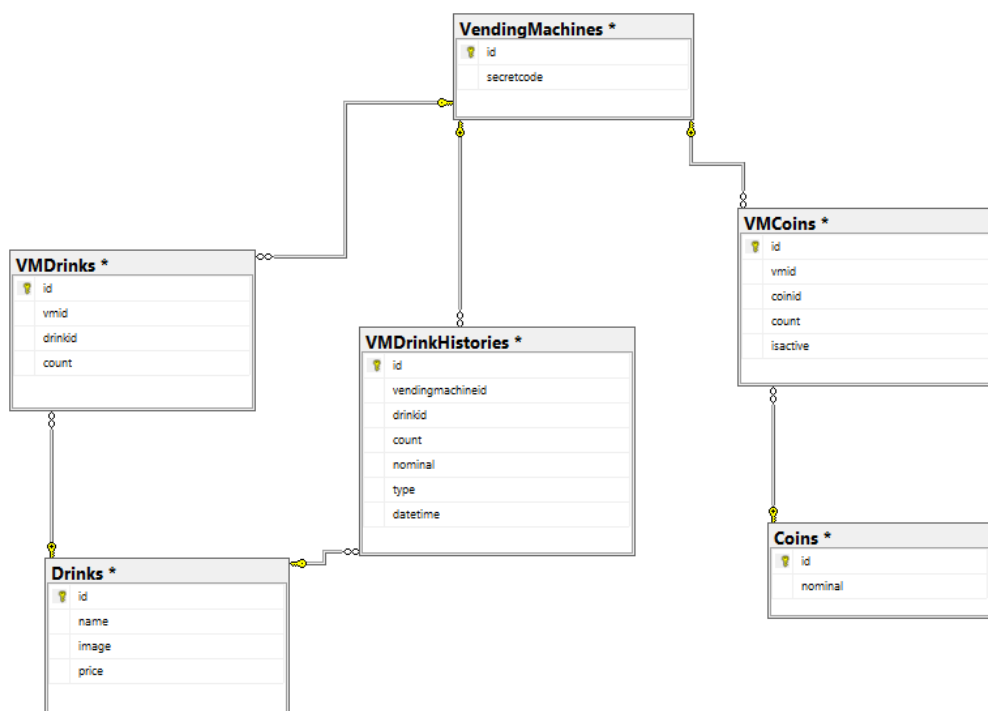


Рисунок 1 - Концептуальная модель

3.1.2 Даталогическая модель

Таблица 1 – Вендинговые машины (VendingMachines)

№	Наименование поля	Тип	Ключи	Примечание
1	id	uniqueidentifier	PK	Not Null
2	secretcode	nvarchar(MAX)		Not Null

Таблица 2 – Напитки (Drinks)

№	Наименование поля	Тип	Ключи	Примечание
1	id	uniqueidentifier	PK	Not Null
2	name	varchar(MAX)		Not Null
3	image	varbinary(MAX)		Not Null
4	price	int		Not Null

Таблица 3 – Монеты (Coins)

№	Наименование поля	Тип	Ключи	Примечание
1	id	uniqueidentifier	PK	Not Null
2	nominal	int		Not Null

Таблица 4 – Напитки аппарата (VMDrinks)

№	Наименование поля	Тип	Ключи	Примечание
1	id	uniqueidentifier	PK	Not Null
2	vmid	uniqueidentifier	FK	Not Null
3	drinkid	uniqueidentifier	FK	Not Null
4	count	int		Not Null

Таблица 5 – Монеты аппарата (VMCoins)

№	Наименование поля	Тип	Ключи	Примечание
1	id	uniqueidentifier	PK	Not Null
2	vmid	uniqueidentifier	FK	Not Null
3	coinid	uniqueidentifier	FK	Not Null
4	count	int		Not Null
5	isactive	bit		Not Null

Таблица 6 – Операции с напитками аппарата (VMDrinksHistory)

№	Наименование поля	Тип	Ключи	Примечание
1	id	uniqueidentifier	PK	Not Null
2	vendingmachineid	uniqueidentifier	FK	Not Null
3	drinkid	uniqueidentifier	FK	Not Null
4	count	int		Not Null
5	nominal	int		Not Null
6	type	int		Not Null

№	Наименование поля	Тип	Ключи	Примечание
7	datetime	datetime		Not Null

3.2 Разработка проекта

3.2.1 Проектирование программного обеспечения

В системе существуют 2 вида пользователя, которые должны осуществлять различные действия. Необходимо предусмотреть соответствующие экраны для их исполнения.

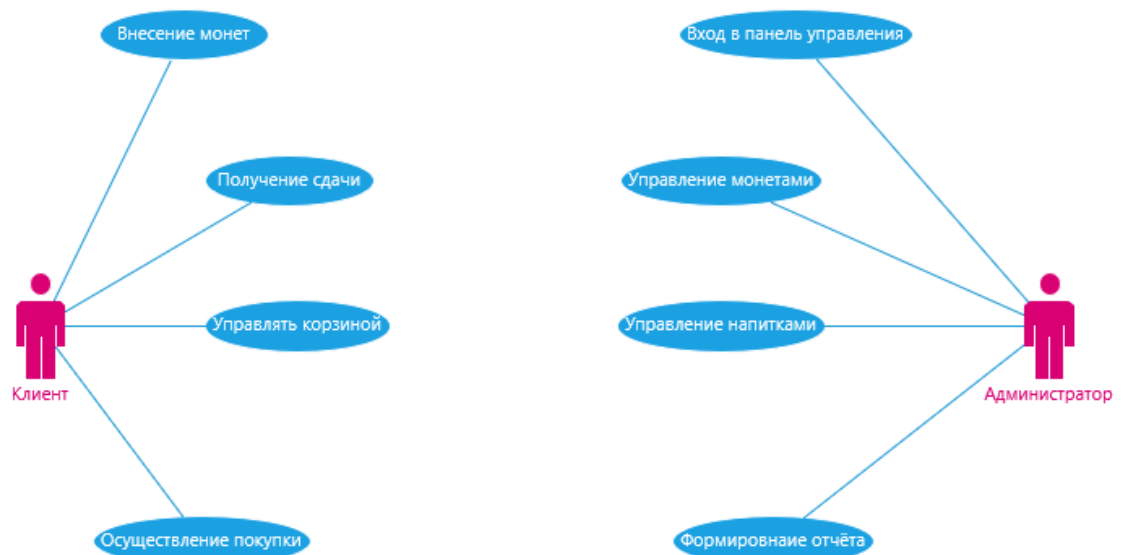


Рисунок 2 - Диаграмма использования

Последовательность работы с ПО отображена на диаграмме последовательности действий (рисунок 3)

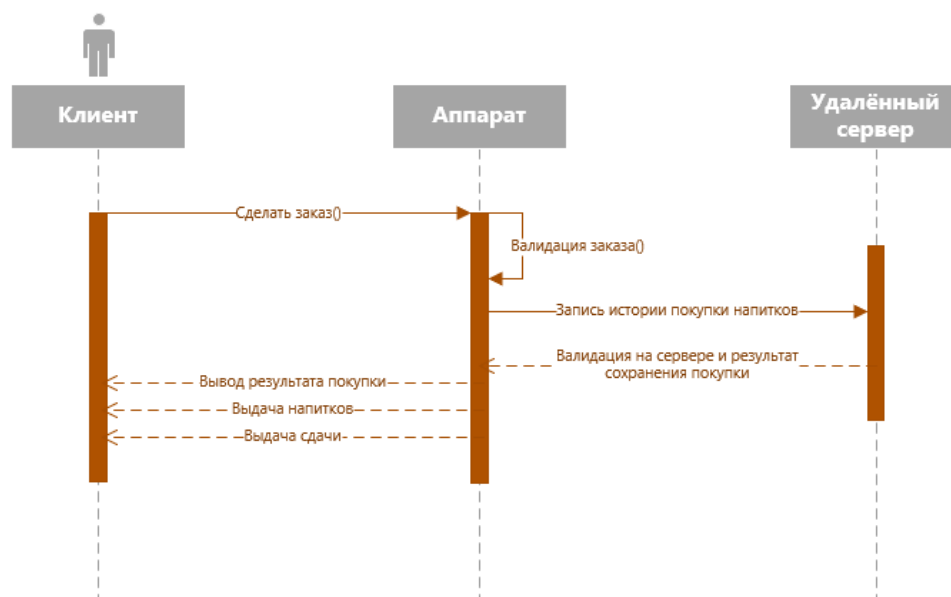


Рисунок 3 - Диаграмма последовательности

3.2.2 Структура проекта

Проект состоит из четырёх важных составляющих:

- VendingMachine.API;
- VendingMachine.Domain;
- VendingMachine.EntitiesCore;
- VendingMachine.UI.

Перед описанием каждой из составляющих необходимо описать определённую иерархию моделей в приложении VendingMachine. Можно выделить три разновидности моделей (для примера будет взята выдуманная сущность Object):

- Object является доменной моделью (Domain), модель называется без всяких префиксов и постфиксов. Предназначена для вывода информации, отправки данных, как ответа сервера.
- ObjectBlank относится к Blank-модели, которые являются своего рода «черновиком». Это означает, что модель была заполнена пользователем

и нуждается в немедленной проверке всех введенных данных. При выявленном нарушении сервер должен вернуть ошибку с объяснением своего решения.

– ObjectDb относится к Db-модели, которая предназначена для работы с базой данных. Для любого рода действия с БД требуется получение именно этой модели. Например: для сохранения сущности в БД, ObjectBlank сначала подвергается проверке, затем при её успешном результате, модель конвертируется в ObjectDb и работает логика сохранения в базу данных.

Проект VendingMachine.API имитирует работы удалённого сервера. Включает в себя контроллеры, которые являются точками входа на сервер. Данный проект связывает клиента (клиент любого вида, которые отправит нужные данные на нужную точку входа) с репозиторием (работа с БД). На данном этапе происходит валидация данных.

Проект VendingMachine.Domain содержит в себе модели двух типов – Domain и Blank. Также в проекте могут содержаться различные перечисления, которые используются для разработки бизнес-логики.

Проект VendingMachine.EntitiesCore необходим для работы с БД. Содержит в себе все Db-модели данных, которые в свою очередь определяют модель контекста нашей БД.

Проект VendingMachine.UI реализован при помощи принципа SWA (Single Window Application) – приложение с единым окном. По этому принципу у приложения есть одно главное окно, которое предоставляет функционал для изменения текущего интерфейса. При этом, модальные окна для добавления\редактирования не запрещены, так как они необходимы для мелкозадачных действий.

Таким образом, в проекте существует главное окно (BaseWindow), которое содержит в себе пространство для расположения страниц, а также иконку загрузки, которая появляется только при загрузке данных из удалённого сервера.

					ККОО.КП4206.000ПЗ	Лист
						15
Изм.	Лист	№ докум.	Подпись	Дата		

Страницы приложения:

– AdminPage – экран администратора, содержит три вкладки (монеты, напитки, отчёт). Вход на данную страницу доступен только с помощью секретного кода;

– SalePage – экран покупки. Доступен сразу после запуска приложения, представляет функционал для формирования и оплаты корзины.

Другие окна приложения:

– AuthorizeWindow – окно, предназначенное для ввода секретного кода аппарата. Проверка кода происходит не локально, а на удалённом сервере, что исключает ситуацию со взломом.

– DrinkEditor – окно-редактор для сущности «Напиток». Представляет функционал для добавления\редактирования напитков, а также изменения количества напитков в автомате.

3.2.3 Интерфейс программы

При разработке приложения были созданы следующие формы, представленные на рисунках с 4 по 20.

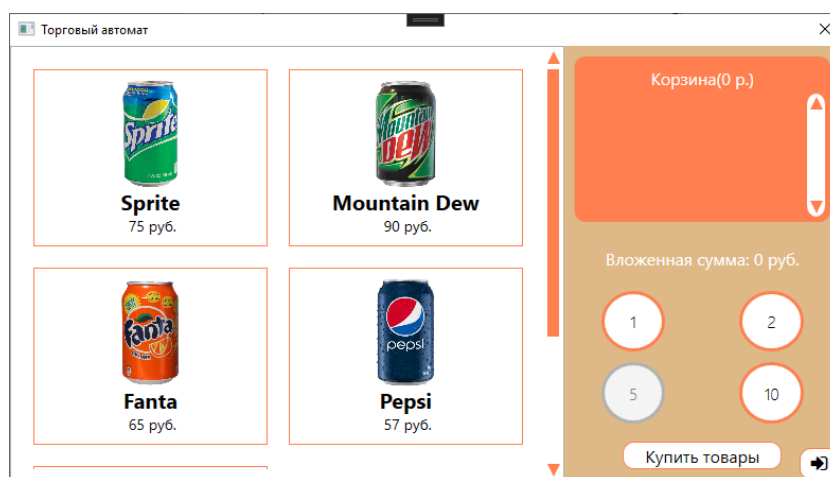


Рисунок 4 – Экран покупки напитков

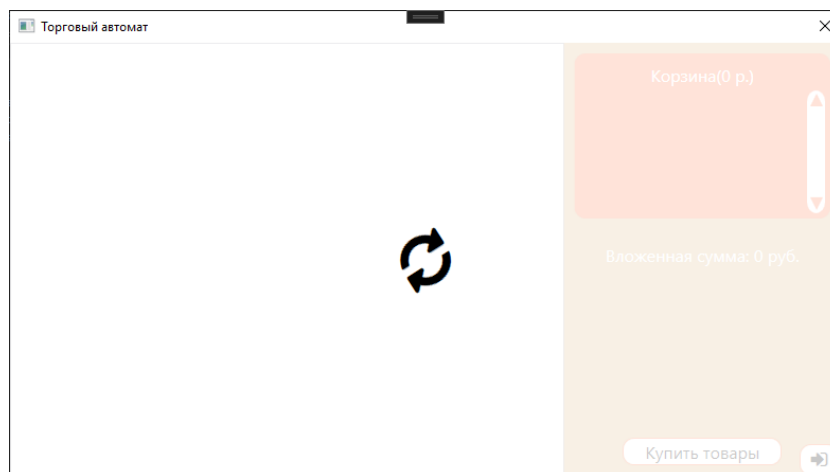


Рисунок 5 – Блокирование интерфейса при загрузке данных

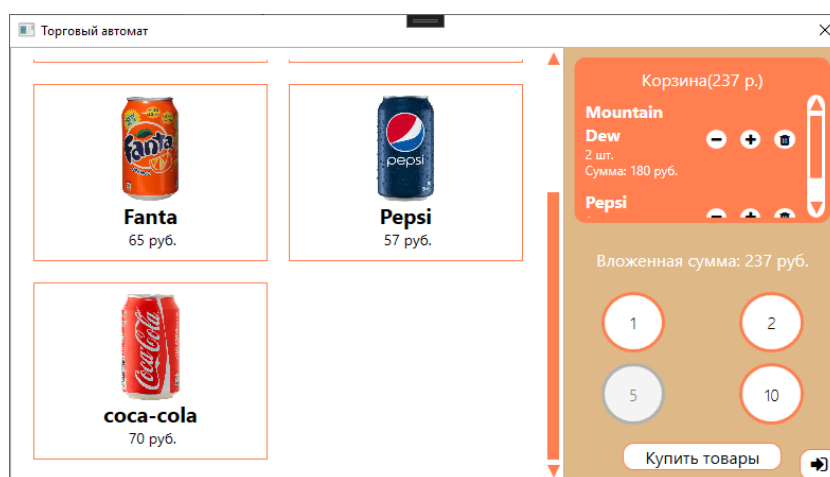


Рисунок 6 – Заполнение корзины и внесение денег

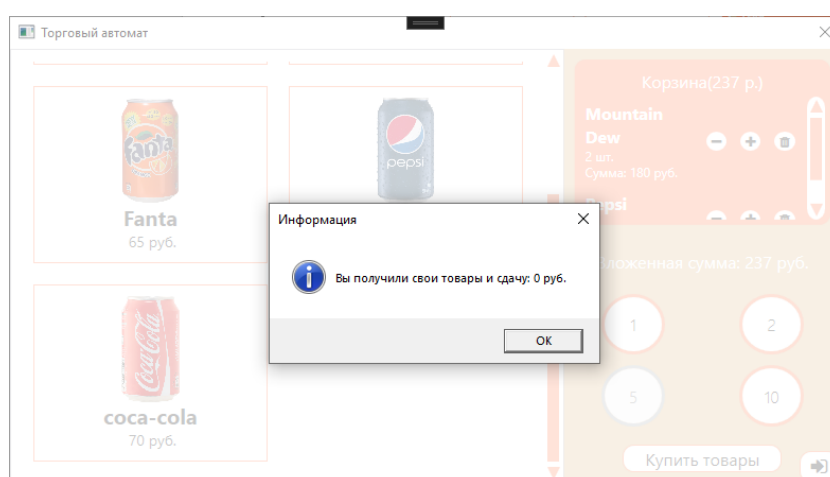


Рисунок 7 – Совершение покупки

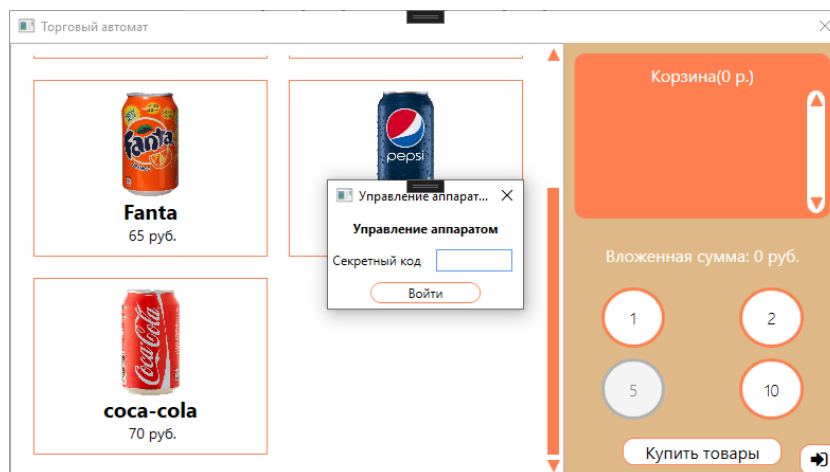


Рисунок 8 – Окно входа в панель администратора



Рисунок 9 – Панель администратора (вкладка –монеты)

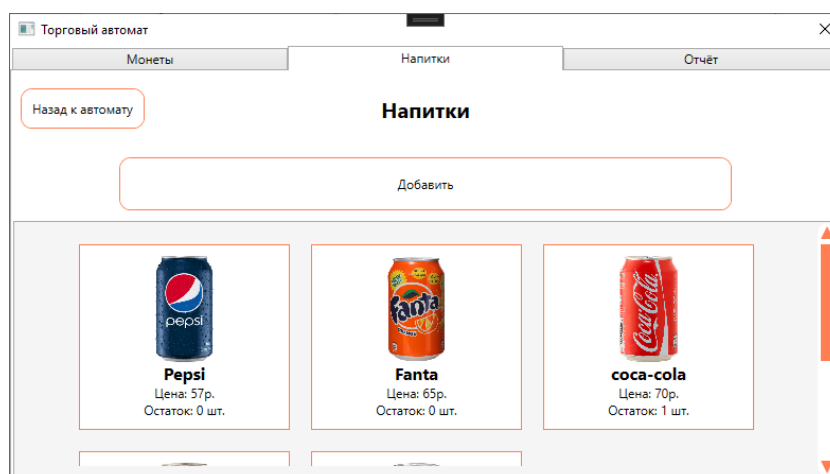


Рисунок 10 – Панель администратора (вкладка –напитки)

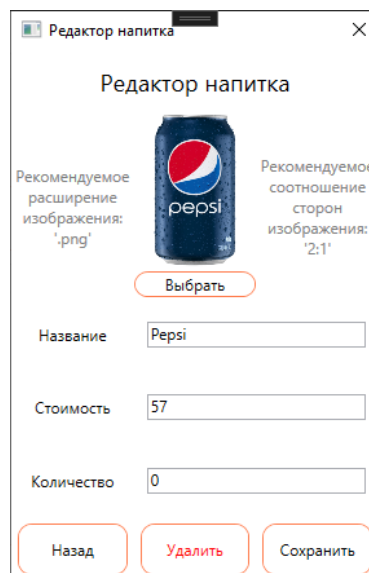


Рисунок 11 – Редактор для напитков

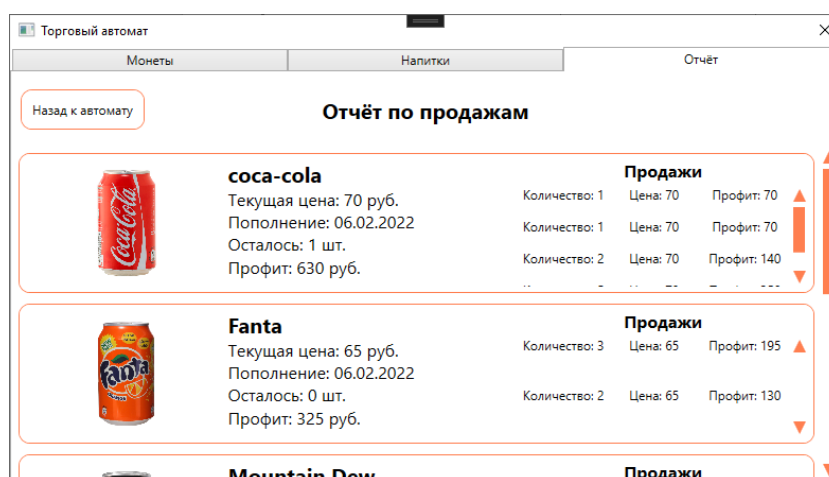


Рисунок 12 – Панель администратора (вкладка – отчёт)

3.2.4 Обработка данных

Обработка данных и иные операции с данными происходят посредством общения аппарата и удалённого сервера. При любом запросе на удалённый сервер на аппарате включатся режим «Freeze», который блокирует весь интерфейс и отображает соответствующую иконку.

Удалённый сервер принимает данные, проводит валидацию, завершает необходимые операции и может вернуть ответ с ошибкой, если такова

произошла, либо успешный результат. Также результатом удалённого сервера может быть и массив каких-то данных.

Для работы с данными БД использовалась технология LINQ to Objects, которая облегчает работу, в случае, если был реализован подход Model First Entity Framework Core. Данный подход подразумевает собой составления основных сущностей в виде классов приложения, а уж только потом создание в БД.

Примеры запросов LINQ to Objects в БД:

- context.VMCoins.Where(c => c.VendingMachineId == vendingMachineId).ToArray() – получение монет определённого аппарата;
- context.VMDrinks.FirstOrDefault(d => d.Id == vmDrinkBlank.Id.Value) – поиск существующего напитка аппарата;
- context.Drinks.Where(d => drinkIds.Contains(d.Id)).ToArray() – получение напитков, идентификатор которых найден в принятом в массиве идентификаторов.

4 РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Чтобы полноценно запустить аппарат с помощью одного файла, потребуется выложить проект VendingMachine на сервер, чтобы на него могло ссылаться наше приложения. Для того, чтобы можно было запустить приложение аппарата и удалённого сервера одновременно, необходимо запустить решение проекта в Visual Studio, затем кликнуть правой кнопкой мыши, выбрать пункт «Выбрать несколько запускаемых проектов» и выбрать положение переключателя «запуск» у проектов: UI, API.

После этих действий запуск решения произойдёт посредством старта сразу двух проектов на одной машине. После загрузки всех данных откроется следующее окно (рисунок 13).

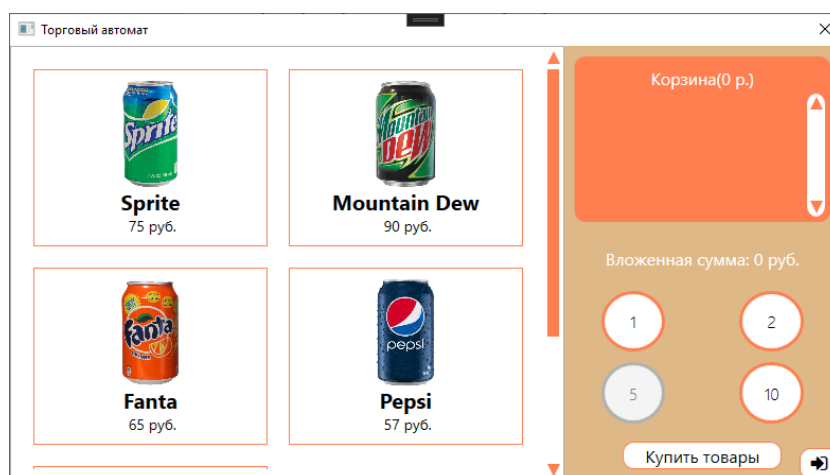


Рисунок 13 – Начальный экран программы

Для выбора напитка необходимо нажать на него, после чего один его экземпляр попадёт в корзину. С монетами ситуация аналогична – при выборе условных монет на аппарате, которые имитируют попадание монет клиента в монетоприёмник. На рисунке 14 был выбран напиток «Mountain Dew» и вкинуто нужное количество монет для покупки, после чего пошли соответствующие последствия.

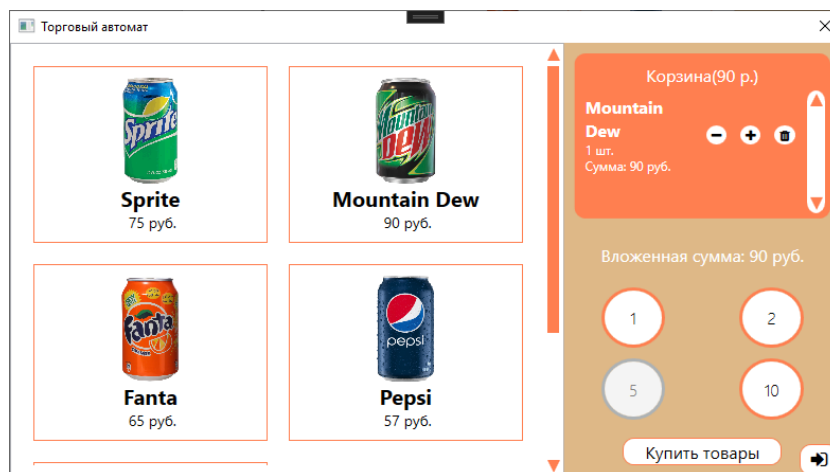


Рисунок 14 – Изменение корзины и кошелька

После нажатия кнопки «Купить товары» произойдёт проверка количества вложенных монет, сумма корзины и доступность напитков в автомате. Если всё пройдет успешно, то выведется соответствующее сообщение, как на рисунке 15.

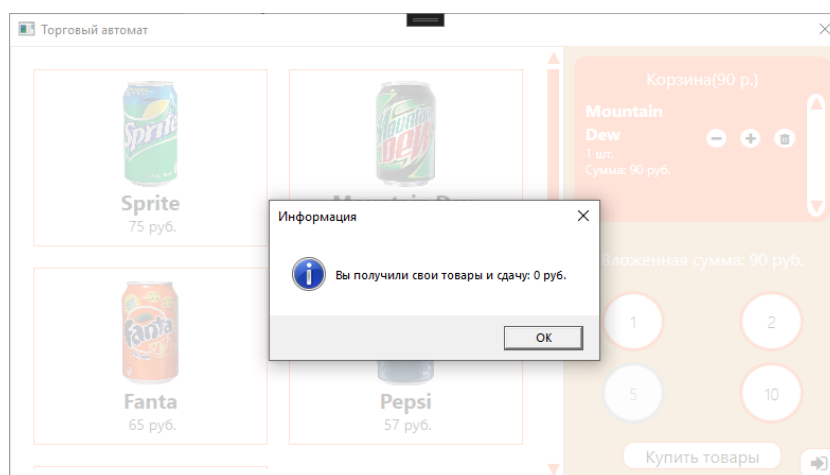


Рисунок 15 – Успешная покупка

В нижнем правом углу имеется кнопка для выхода в панель администратора, при её нажатии у вас появится следующее окно, см. рисунок 16.

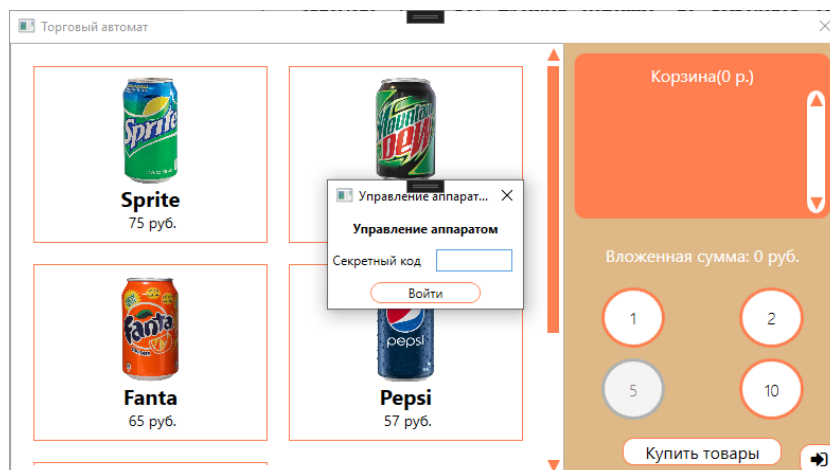


Рисунок 16 – Окно входа в панель администратора

Если вы владеете секретным кодом данного аппарата, то можете ввести его в поле ввода. После проверки кода на удалённом сервере будет понятен результат. Если код прошёл проверку, то вы перейдёте в панель администратора, где можно руководить основными данными в аппарате.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе разработки проекта отрабатываются следующие навыки: проектирование интерфейса Windows приложений, программирование на языке C#, Создание запросов на языке SQL-T, Связывание базы данных с приложением с помощью конфигурационного файла, использование параметризованных запросов при формировании запроса обращения к базе данных.

Преимуществами приложения является:

- Удобный и понятный для обычного пользователя интерфейс
- Лёгкое управление и учёт данных

В результате создано работоспособное приложение «Вендинговая машина». Проведенное тестирование не выявило существенных ошибок.

					ККОО.КП4206.000ПЗ	Лист
						24
Изм.	Лист	№ докум.	Подпись	Дата		

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1) Федорова Г. Н. Разработка, администрирование и защита баз данных: учебник для студ. Учреждений сред. проф. образования / Г.Н. Федорова. – 2-е изд., стер. – М. Петкович Д.

2) Петкович П29 Microsoft® SQL Server™ 2012. Руководство для начинающих: Пер. с англ. — СПб.: БХВ-Петербург, 2013: Издательский центр «Академия», 2018.

3) А. П. Ганенко. Оформление текстовых и графических материалов при подготовке дипломных проектов, курсовых и письменных экзаменационных работ (требования ЕСКД) : учебно-метод. Пособие для студ. Учреждения сред. Проф. Образования / А.П. Ганенко, М. И. Лапсарь. – 9-е изд., стер. – М. : Издательский центр «Академия», 2017.

Электронные ресурсы:

4) MSDN – сеть разработчиков Microsoft [Электронный ресурс] Режим доступа: свободный <https://msdn.microsoft.com/ru-ru/dn308572.aspx> (Дата обращения 15.05.2019)

5) Национальный открытый университет [Электронный ресурс] Режим доступа: свободный <https://www.intuit.ru/> (Дата обращения 15.05.2019)

					ККОО.КП4206.000ПЗ	Лист
						25
Изм.	Лист	№ докум.	Подпись	Дата		