

**ОТДЕЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ**

**СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ 10**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Допустить к защите** | |
| Заведующий отделения  Селезнева А.В. | | |
|  | | 2023 год |

**КУРСОВАЯ РАБОТА**

|  |
| --- |
| Создание платформы для управления ресурсами и  эффективностью работы компании. |
|  |

|  |
| --- |
| **Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование**  код, название |
| **КР.09.02.07.1.41.4** |

**(шифр работы)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Выполнил студент: |  |  |  |  | Афонин А.А. |
|  | (подпись) |  | (дата) |  | (Ф.И.О.) |
| Проверил преподаватель: |  |  |  |  | Оствальд А.Н. |
|  | (подпись) |  | (дата) |  | (Ф.И.О.) |
| Оценка: |  |  |  |  |  |

**Москва 2023г.**

Оглавление

[Введение 3](#_Toc152092245)

[Глава 1. Теоретическая часть 5](#_Toc152092246)

[1.1 Понятие информационной системы 5](#_Toc152092247)

[1.2 Виды приложений 5](#_Toc152092248)

[1.3 Определение клиент-серверной архитектуры 6](#_Toc152092249)

[1.4 Spring Framework 8](#_Toc152092250)

[1.5 Git 10](#_Toc152092251)

[1.6 Шаблон MVC 11](#_Toc152092252)

[1.7 База данных 12](#_Toc152092253)

[1.8 PostgreSQL 13](#_Toc152092254)

[1.9 Spring Data JPA 15](#_Toc152092255)

[1.10 Thymeleaf 16](#_Toc152092256)

[Глава 2. Практическая часть 18](#_Toc152092257)

[2.1Создание проекта 18](#_Toc152092258)

[2.2 Создание базы данных 19](#_Toc152092259)

[2.3 Создание объекта и репозитория сотрудника 22](#_Toc152092260)

[2.4 Создание главной страницы 24](#_Toc152092261)

[2.5 Создание страницы Сотрудники 26](#_Toc152092262)

[2.6 Создание формы создания нового сотрудника 27](#_Toc152092263)

[Заключение 29](#_Toc152092264)

[Список использованной литературы 31](#_Toc152092265)

# Введение

Информационные технологии являются неотъемлемой частью технического прогресса и повышения эффективности в наше время. В понятие «информационные технологии» входят компьютерные технологии (оборудование и программное обеспечение) и технологии связи для передачи информации. Необходимость в информатизации обуславливается стремлением повысить эффективность предприятия; облегчить процесс хранения, обработки и доступа к данным; сделать возможным моментальное реагирование на различные ситуации.

Современное предприятие — это сложная производственная система, включающая такие элементы, как основные фонды, сырье и материалы, трудовые, финансовые и информационные ресурсы. Современная компания стремится к увеличению реактивности и точности в области обрабатываемой информации. Для этого предприятия увеличивают цифровой контроль с помощью камер, датчиков и иных средств сбора данных.

Важнейшая задача управления — использование перечисленных элементов таким образом, чтобы обеспечить эффективное функционирование всей производственной системы, выживание и развитие в условиях жесткой конкурентной борьбы. В связи с тем, что работа предприятия разделяется на составляющие части, выполняется различными работниками, кто — то должен координировать и направлять усилия. Деятельность по координации работы других людей составляет сущность управления. Для того, чтобы предприятие действовало успешно, все ресурсы компании должны быть наглядны для управляющего персонала.

Внедрение информационной системы позволяет решить эти задачи. В результате чего сокращается время на обработку информации, осуществляется хранение больших объемов информации, ускоряется поиск необходимой информации, и выдача ее в удобном для пользователя виде.

В основе любой информационной системы лежит база данных. База данных представляет собой совокупность специальным образом организованных данных, хранимых в памяти вычислительной системы и отображающих состояние объектов, и их взаимосвязей в рассматриваемой предметной области. Единая платформа в виде информационной системы для управления предприятием является мощным инструментом для поддержания высокой эффективности. Единая платформа также позволяет упростить ведение отчётности, создать удобную и комфортную среду для работы сотрудников предприятия.

Цель: разработать платформу для управления ресурсами и эффективностью работы компании.

Задачи:

1. Провести анализ рынка разработки ПО для выявления оптимальной платформы разработки;
2. Изучить процесс и особенности выбранной платформы;
3. Спроектировать базу данных;
4. Разработать программный интерфейс взаимодействия пользователя и ИС.

# Глава 1. Теоретическая часть

# 1.1 Понятие информационной системы

Под информационной системой обычно понимается прикладная программная подсистема, ориентированная на сбор, хранение, поиск и обработку текстовой и/или фактографической информации. Подавляющее большинство информационных систем работает в режиме диалога с пользователем.

Автоматизированная информационная система предназначена для более удобной работы с данными. Когда объемы информации, с которыми приходится иметь дело, довольно велики, а сама она имеет достаточно сложную структуру, то при организации работы с ней возникает немало различных проблем. Для препятствия возникновения различных проблем, необходимо разработать такую систему работы с информацией, которая позволила бы реализовать автоматизированный сбор, обработку и работу с данными.

# 1.2 Виды приложений

Начало разработки информационной системы начинается с выбора доступных платформ и путей для создания информационной системы. Существует три основных подхода в представлении взаимодействия между пользователем и программным обеспечением: консольное приложение, приложение с графическим интерфейсом и веб-приложение.

Консольное приложение — на программном уровне для ввода и вывода информации консольные программы используют [стандартные устройства ввода — вывода](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/381192), хотя могут открывать и другие [файлы](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/6904), сетевые соединения и совершать иные действия, доступные в выполняющей их среде. Вывод [печатных символов](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/179637) приводит к появлению этих символов на устройстве вывода, то есть к их получению пользователем.

В простейшем случае консольная программа использует [интерфейс командной строки](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/49199), однако многие из таких программ с помощью управляющих последовательностей терминалов создают более дружественный интерфейс, приближающийся к [графическому](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/727458). Некоторые консольные программы пригодны лишь для определённой реализации текстового интерфейса, например, текстовые программы операционных систем.

Приложение с графическим интерфейсом — программа с использованием средств для взаимодействия [пользователя](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/110386) с [компьютером](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/616), основанной на представлении всех доступных пользователю системных объектов и функций в виде графических компонентов экрана (окон, значков, меню, кнопок, списков и т. п.). При этом, в отличие от [интерфейса командной строки](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/49199), пользователь имеет произвольный доступ (с помощью [клавиатуры](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/11984) или [указательного устройства ввода](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1154685)) ко всем видимым экранным объектам — [элементам интерфейса](https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/30229), а на экране реализуется модель мира в соответствии с некоторой метафорой и осуществляется прямое манипулирование.

Веб-приложение — клиент-серверное приложение, в котором клиент взаимодействует с веб-сервером при помощи браузера. Логика веб-приложения распределена между сервером и клиентом, хранение данных осуществляется, преимущественно, на сервере, обмен информацией происходит по сети. Одним из преимуществ такого подхода является тот факт, что клиенты не зависят от конкретной операционной системы пользователя, поэтому веб-приложения являются межплатформенными службами.

После изучения достоинств и недостатков каждого из подходов, было выбрано веб-приложение в качестве разрабатываемого продукта.

# 1.3 Определение клиент-серверной архитектуры

Клиент-сервер — это вычислительная или сетевая архитектура, в которой задания или сетевая нагрузка распределены между поставщиками услуг, называемыми серверами, и заказчиками услуг, называемыми клиентами. Фактически [клиент](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BB%D0%B8%D0%B5%D0%BD%D1%82_(%D0%B8%D0%BD%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D0%BA%D0%B0)) и [сервер](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D1%80%D0%B2%D0%B5%D1%80_(%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5)) — это [программное обеспечение](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5). Обычно программы расположены на разных [вычислительных машинах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%8B%D1%87%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BC%D0%B0%D1%88%D0%B8%D0%BD%D0%B0) и взаимодействуют между собой через [вычислительную сеть](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%8B%D1%87%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D0%B5%D1%82%D1%8C) посредством [сетевых протоколов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D1%82%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B9_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%BA%D0%BE%D0%BB), но они могут быть расположены также и на одной машине.

Программы-серверы ожидают от клиентских программ запросы и предоставляют им свои ресурсы в виде данных (например, [передача файлов](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9F%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B0_%D1%84%D0%B0%D0%B9%D0%BB%D0%BE%D0%B2&action=edit&redlink=1) посредством [HTTP](https://ru.wikipedia.org/wiki/HTTP), [FTP](https://ru.wikipedia.org/wiki/FTP), [BitTorrent](https://ru.wikipedia.org/wiki/BitTorrent_(%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%BA%D0%BE%D0%BB)), [потоковое мультимедиа](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D1%82%D0%BE%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B5_%D0%BC%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B0) или работа с [базами данных](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D0%B7%D0%B0_%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D1%85)) или в виде сервисных функций (например, работа с [электронной почтой](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BF%D0%BE%D1%87%D1%82%D0%B0), общение посредством [систем мгновенного обмена сообщениями](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0_%D0%BC%D0%B3%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BE%D0%B1%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B0_%D1%81%D0%BE%D0%BE%D0%B1%D1%89%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F%D0%BC%D0%B8) или просмотр [веб-страниц](https://ru.wikipedia.org/wiki/Web-%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0) во [всемирной паутине](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%81%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BF%D0%B0%D1%83%D1%82%D0%B8%D0%BD%D0%B0)).

Поскольку одна программа-сервер может выполнять запросы от множества программ-клиентов, её размещают на специально выделенной вычислительной машине, настроенной особым образом, как правило, совместно с другими программами-серверами, поэтому производительность этой машины должна быть высокой. Из-за особой роли такой машины в сети, специфики её оборудования и программного обеспечения, её также называют [сервером](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D1%80%D0%B2%D0%B5%D1%80_(%D0%B0%D0%BF%D0%BF%D0%B0%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5)), а машины, выполняющие клиентские программы, соответственно, клиентами.

Характеристика клиент-сервер описывает отношения взаимодействующих программ в приложении. Серверный компонент предоставляет функцию или услугу одному или нескольким клиентам, которые инициируют запросы на такие услуги. Серверы классифицируются по предоставляемым ими услугам. Например, веб-сервер обслуживает веб-страницы, а файловый сервер обслуживает компьютерные файлы. Общий ресурс может быть любой из программного обеспечения и электронных компонентов компьютера — сервера, от программ и данных в процессорах и запоминающих устройств. Совместное использование ресурсов сервера представляет собой услугу.

Является ли компьютер клиентом, сервером или и тем, и другим, определяется характером приложения, которому требуются сервисные функции. Например, на одном компьютере могут одновременно работать веб-серверы и программное обеспечение файлового сервера, чтобы обслуживать разные данные для клиентов, отправляющих различные типы запросов. Клиентское программное обеспечение также может взаимодействовать с серверным программным обеспечением на том же компьютере. Связь между серверами, например, для синхронизации данных, иногда называется межсерверной.

# 1.4 Spring Framework

Для проекта был выбран фреймворк Spring в качестве основы для разработки информационной системы на Java платформе. Spring имеет инструменты для создания веб-приложений и большую библиотеку дополнительных проектов, входящих в экосистему Spring. Для более удобной и быстрой разработки будет использоваться проект Spring Boot в качестве основной точки взаимодействия приложения с фреймворком.

Spring — это фреймворк с открытым исходным кодом для языка программирования Java. Он был создан для упрощения разработки и поддержки масштабируемых, слабосвязанных и повторно используемых приложений. Фреймворк нужен, чтобы разработчикам было легче проектировать и создавать приложения. Spring не связан с конкретной парадигмой или моделью программирования, поэтому его могут использовать как каркас для разных видов приложений.

Чаще всего Spring используется в крупных корпоративных проектах: это характерно для Java и связанных с ним инструментов. Но благодаря универсальности применять Spring можно и в других случаях. Его задача — дать разработчикам больше свободы в проектировании и реализации.

Spring — открытый бесплатный проект, просмотреть его исходный код может любой желающий. Он написан на Java, Kotlin и Groovy, поэтому в теории может использоваться с любым из этих языков. На практике Spring чаще всего применяют с Java.

Для чего нужен Spring:

* Для более быстрого и легкого создания приложений — набор инструментов фреймворка позволяет выполнять те же задачи с меньшим количеством затрат, чем при написании с нуля;
* Для архитектурной «гибкости»: Spring универсален, поэтому позволяет реализовать нестандартные решения;
* Для гибкого использования возможностей — к проекту можно подключать разнообразные модули и тем самым настраивать инструментарий под свои нужды;
* Для удобного построения зависимостей — благодаря Spring разработчики могут сконцентрироваться на логике приложения, а не на том, как подключить одно к другому;
* Для решения задач с межкомпонентной связью — Spring позволяет удобно работать со связями между компонентами или разными приложениями, для доступа различных частей системы друг к другу и многого другого.

Spring Boot — это полезный проект, целью которого является упрощение создания приложений на основе Spring. Он позволяет наиболее простым способом создать веб-приложение, требуя от разработчиков минимум усилий по его настройке и написанию кода. Spring Boot обладает большим функционалом, но его наиболее значимыми особенностями являются: управление зависимостями, автоматическая конфигурация и встроенные контейнеры сервлетов.

# 1.5 Git

Современная разработка программного обеспечения не обходится без системы управления версиями. Без управления версиями разработчики заманчивы хранить несколько копий кода на своем компьютере. Это опасно, так как легко изменить или удалить файл в неправильной копии кода, потенциально потеряв работу. Системы управления версиями решают эту проблему, управляя всеми версиями кода, но предоставляя команде одну версию одновременно. Раньше существовало множество различных популярных системы управления версиями, но на сегодня существует лишь одна популярная и всемирно используемая система — Git.

Git — это распределенная система управления версиями, которая означает, что локальный клон проекта — это полный репозиторий управления версиями. Полнофункциональные локальные репозитории упрощают работу как в автономном, так и в удаленном режиме. Разработчики фиксируют свою работу локально, а затем синхронизируют копию репозитория с копией на сервере. Эта парадигма отличается от централизованных систем управления версиями, где клиенты должны синхронизировать код с сервером перед созданием новой версии кода.

Гибкость и популярность Git делают его отличным выбором для любой команды. Сообщество пользователей Git создало ресурсы для обучения разработчиков и популярности Git, что упрощает получение помощи при необходимости. Почти каждая среда разработки поддерживает Git и средства командной строки Git, реализованные в каждой основной операционной системе.

При каждом сохранении работы Git создает фиксацию. Фиксация — это моментальный снимок всех файлов в определенный момент времени. Если файл не изменился с одной фиксации на следующую, Git использует ранее сохраненный файл. Эта конструкция отличается от других систем, которые хранят начальную версию файла и сохраняют запись разностных с течением времени.

Фиксации создают ссылки на другие фиксации, формируя граф журнала разработки. Можно вернуть код к предыдущей фиксации, проверить, как файлы изменились с одной фиксации на следующую, а также просмотреть сведения о том, где и когда были внесены изменения. Фиксации определяются в Git уникальным криптографическим хэшом содержимого фиксации. Так как все хэшируется, невозможно вносить изменения, терять информацию или повреждены файлы без обнаружения Git.

# 1.6 Шаблон MVC

MVC расшифровывается как «модель-представление-контроллер» (от англ. model-view-controller). Это способ организации кода, который предполагает выделение блоков, отвечающих за решение разных задач. Один блок отвечает за данные приложения, другой отвечает за внешний вид, а третий контролирует работу приложения. MVC архитектура широко применяется для построения веб-приложений, особенно во фреймворке Spring.

Статическая страница на HTML не умеет реагировать на действия пользователя. Для двухстороннего взаимодействия нужны динамические веб-страницы. MVC — ключ к пониманию разработки динамических веб-приложений.

Компоненты MVC:

* Модель — этот компонент отвечает за данные, а также определяет структуру приложения;
* Представление — этот компонент отвечает за взаимодействие с пользователем. Код компонента view определяет внешний вид приложения и способы его использования;
* Контроллер — этот компонент отвечает за связь между model и view. Код компонента controller определяет, как сайт реагирует на действия пользователя.

# 1.7 База данных

Ни одна современная информационная система не обходится без базы данных. База данных — это центральный блок приложения, который содержит все данные, касающиеся различных компонентов приложения. Это могут быть, например, конфигурационные данные, сведения о самом приложении, сведения о пользователях, данные, принадлежащие пользователям.

Обычно базы данных делят на два вида:

* Нереляционные — NoSQL;
* Реляционные — SQL.

Реляционная база данных — это классический и наиболее часто используемый вид баз данных. SQL-базы данных используют структурированный язык запросов для управления данными, для их обработки, хранения, обновления, удаления. В реляционных хранилищах данных используются реляционные системы управления базами данных (РСУБД, Relational Database Management Systems, RDBMS). В РСУБД данные хранятся в табличном формате. Таблица — это базовая единица базы данных, она состоит из строк и столбцов, в которых хранятся данные. Таблицы — это самый часто используемый тип объектов баз данных, или структур, которые в реляционной БД хранят данные или ссылки на них.

Нереляционная база данных — Этим термином обозначают базу данных любого типа, которая хранит информацию не так, как хранят её РСУБД. NoSQL-базы данных отлично подходят для многих современных приложений, которым нужны гибкие, масштабируемые, высокопроизводительные базы данных, обладающие широким набором функциональных возможностей. Среди таких приложений — проекты из мобильной и веб-сферы, компьютерные игры. Возможности NoSQL-баз данных позволяют таким проектам давать своим пользователям наилучшие впечатления от работы с ними.

Причина роста популярности NoSQL-баз данных, в основном, кроется в необходимости работы с [данными](https://www.mongodb.com/unstructured-data), которые имеют самую разную структуру и самые разные размеры. Это могут быть структурированные, полуструктурированные и полиморфные данные. При работе с такими данными определить схему данных практически невозможно. NoSQL, кроме того, даёт разработчику большую гибкость в тех случаях, когда ему нужно быстро адаптировать систему к изменениям. Например — это характерно для стартапов. NoSQL-базы данных предлагают пользователям API c широкими функциональными возможностями, а также — типы данных, спроектированные специально для определённых моделей данных.

Базы данных NoSQL, кроме того, легче, чем БД SQL, поддаются масштабированию, так как NoSQL БД могут масштабироваться горизонтально. Делается это путём добавления дополнительных узлов при возникновении необходимости обрабатывать больше трафика, чем обычно. Это упрощает и расширение мощности в ситуациях пиковых сетевых нагрузок, и её сокращение в случаях, когда трафика не очень много. Это улучшает масштабируемость приложений. Это не значит, что SQL-базы данных не поддерживают горизонтальное масштабирование. При работе с РСУБД это, просто, делается сложнее. SQL-хранилища, в основном, масштабируют вертикально, то есть — давая больше вычислительной мощности серверу, на котором работает SQL-база данных.

# 1.8 PostgreSQL

Для создания веб-приложения был выбран PostgreSQL в качестве СУБД. PostgreSQL — это объектно-реляционная система управления базами данных (ORDBMS), наиболее развитая из открытых СУБД в мире. Имеет открытый исходный код и является альтернативой коммерческим базам данных.

Ранние версии системы были основаны на старой программе POSTGRES University, созданной университетом Беркли: так появилось название PostgreSQL. И сейчас СУБД часто называют «Постгрес». Существуют сокращения PSQL и PgSQL — они тоже обозначают PostgreSQL.

СУБД позволяет гибко управлять базами данных. С ее помощью можно создавать, модифицировать или удалять записи, отправлять транзакцию — набор из нескольких последовательных запросов на языке запросов SQL.

Особенности PostgreSQL:

* Работа с большими объёмами данных — В большинстве СУБД, рассчитанных на средние и небольшие проекты, есть ограничения по объему базы и количеству записей в ней. В PostgreSQL ограничений нет. Существуют ограничения только на размеры конкретных записей;
* Поддержка сложных запросов — PostgreSQL работает со сложными, составными запросами. Система справляется с задачами разбора и выполнения трудоемких операций, которые подразумевают и чтение, и запись, и валидацию одновременно. В операциях чтения она медленнее аналогов, но в других аспектах зачастую превосходит конкурентов;
* Написание функций на нескольких языках — В PostgreSQL можно писать собственные функции — пользовательские блоки кода, которые выполняют различные действия. В отличии от конкурентов, PostgreSQL поддерживает больше языков. Кроме стандартного SQL, в PostgreSQL можно писать на C и C++, Java, Python, PHP, Lua и Ruby. При необходимости можно расширить систему под другие языки программирования;
* Высокая мощность и широкая функциональность — PostgreSQL — единственная бесплатная СУБД с открытым исходным кодом, которая рассчитана на работу с объемными и сложными проектами. Она мощная, производительная, способна эффективно работать с большими массивами данных. Существуют примеры реального использования СУБД для баз данных в несколько петабайт с сотнями тысяч запросов в секунду;
* Минимальное количество багов — PostgreSQL — проект, который известен высоким качеством отладки. Каждая версия системы появляется в доступе только после полной проверки, поэтому СУБД очень стабильна;
* Кроссплатформенность — Чаще всего PostgreSQL используют на серверах с операционными системами семейства Linux, но СУБД поддерживает и другие ОС. Ее можно установить в системы на базе Windows, BSD, macOS и Solaris. Кроме того, у PostgreSQL есть автономный веб-сервер PostgREST, с которым можно работать с помощью REST API. СУБД можно развернуть и в облаке.

# 1.9 Spring Data JPA

Spring Data JPA, или же Java Persistence API — это модуль Spring Framework, используемый для удобного взаимодействия с сущностями базы данных, организации их в репозитории, извлечения данных их изменения из кода в виде объектов.

Основное понятие в Spring Data — это репозиторий. Репозитории Spring Data JPA – это интерфейсы, которые можно определять для получения доступа к данным. JPA-запросы создаются автоматически на основе имен методов. Например, с помощью интерфейса CrudRepository можно производить операции создания, чтения, удаления и обновления

По умолчанию базы данных JPA создаются автоматически, только если вы используете встроенную базу данных (H2, HSQL или Derby). Можно явным образом сконфигурировать параметры JPA с помощью свойств spring.jpa.\*. Например, для создания и удаления таблиц можно добавить соответствующую строку в application.properties.

Запросы к сущности можно строить прямо из имени метода. Для этого используется механизм префиксов: find…By, read…By, query…By, count…By, и get…By, далее от префикса метода начинает разбор остальной части. Вводное предложение может содержать дополнительные выражения, например, Distinct. Далее первый By действует как разделитель, чтобы указать начало фактических критериев. Можно определить условия для свойств сущностей и объединить их с помощью And и Or. В документации определен весь перечень, и правила написания метода.

# 1.10 Thymeleaf

Thymeleaf — современный серверный механизм Java-шаблонов для веб и автономных сред, способный обрабатывать HTML, XML, JavaScript, CSS и даже простой текст.

Основной целью Thymeleaf является создание элегантного и удобного способа шаблонизации. Чтобы достичь этого, Thymeleaf основывается на концепции Natural Templates, чтобы внедрить свою логику в файлы шаблонов таким образом, чтобы этот шаблон не влиял на отображение прототипа дизайна. Это улучшает коммуникацию в команде и уменьшает разрыв между дизайнерско-программистскими группами.

Thymeleaf — чрезвычайно расширяемый механизм (на самом деле его можно назвать платформой шаблонов), который позволяет вам определять и настраивать способ обработки ваших шаблонов до тонкого уровня детализации.

Объект, который применяет некоторую логику к артефакту разметки (тегу, тексту, комментарию) называется процессором, а набор этих процессоров — является диалектом. Основная библиотека Thymeleaf предоставляет диалект, называемый стандартным диалектом, которого должно быть достаточно для большинства пользователей.

Официальные пакеты интеграции «thymeleaf-spring3» и «thymeleaf-spring4» определяют диалект, называемый «SpringStandard Dialect», который в основном совпадает с стандартным диалектом, но с небольшими адаптациями, чтобы лучше использовать некоторые функции Spring Framework.

# Глава 2. Практическая часть

# 2.1Создание проекта

Создание нового проекта на Spring Boot принято начинать с помощью официального инициализатора. На сайте выбираются необходимые зависимости и параметры проекта. После нажатия кнопки «generate» произойдёт автоматическая сборка проекта, и начнётся скачивание. В нашем случае используются модули Spring Web, Spring Data JPA, а также Lombok.

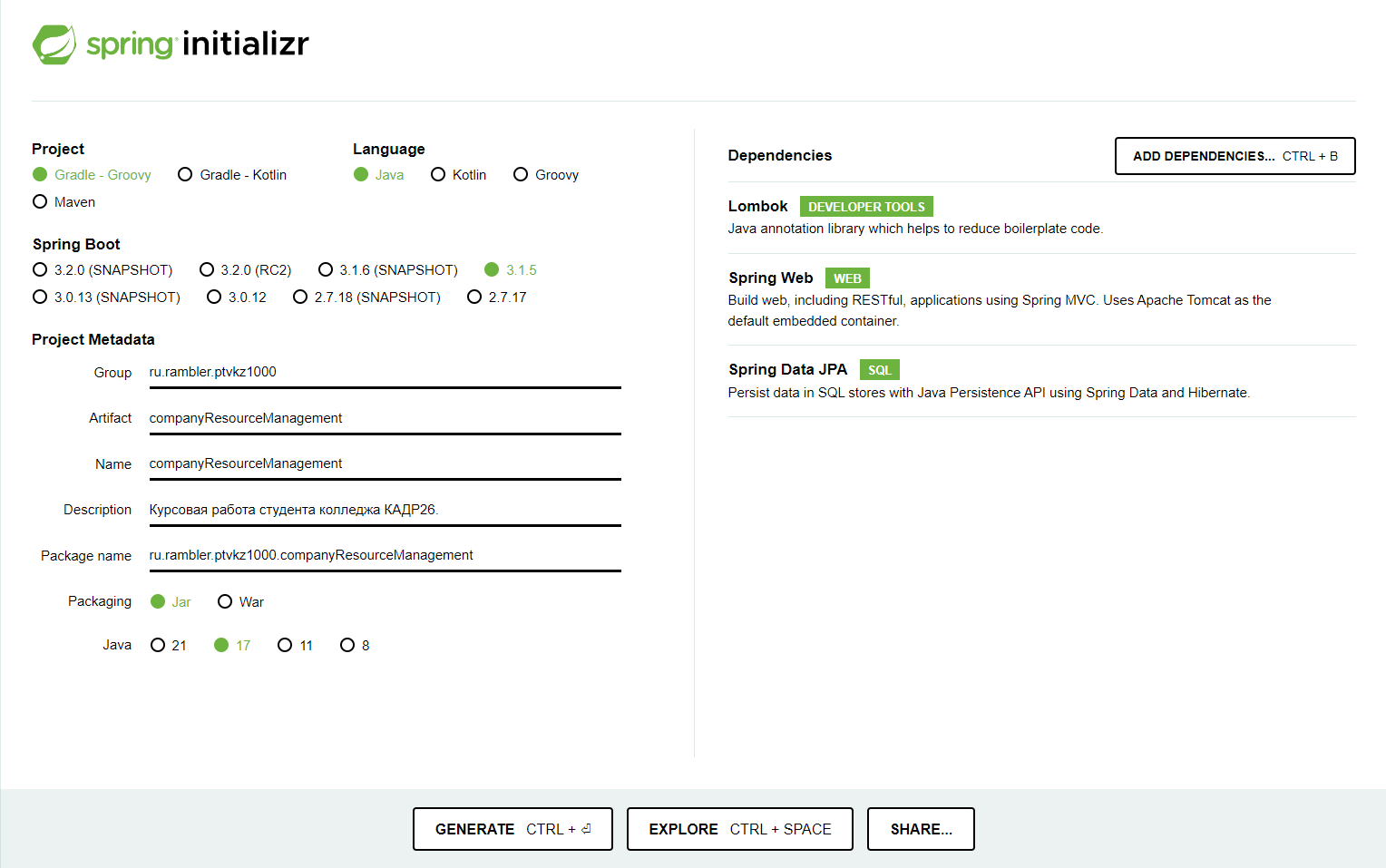


Рисунок 1 – Spring инициализатор

Для завершения этапа инициализации проекта открываем скачанный проект в IDE и производим стартовый GIT коммит.

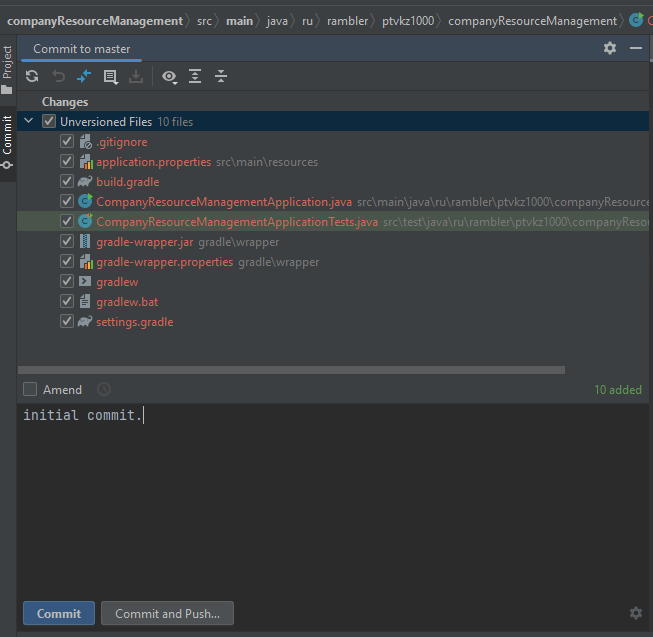


Рисунок 2 – Стартовый коммит

# 2.2 Создание базы данных

В качестве базы данных был выбран PostgreSQL. Для запуска сервера базы данных был использован Docker. Устанавливаем образ сервера PostgreSQL, а затем создаём на его основе контейнер. Вписываем 0 в поле Ports, чтобы автоматически привязать порт хоста к виртуальному порту контейнера. В качестве переменной среды добавляем «POSTGRES\_HOST\_AUTH\_METHOD» со значением trust, чтобы сервер не требовал пароль для использования сервера со всеми правами. Данный подход крайне не рекомендуется по соображениям безопасности для полноценных проектов, но был использован для удобности пользования учебным проектом.

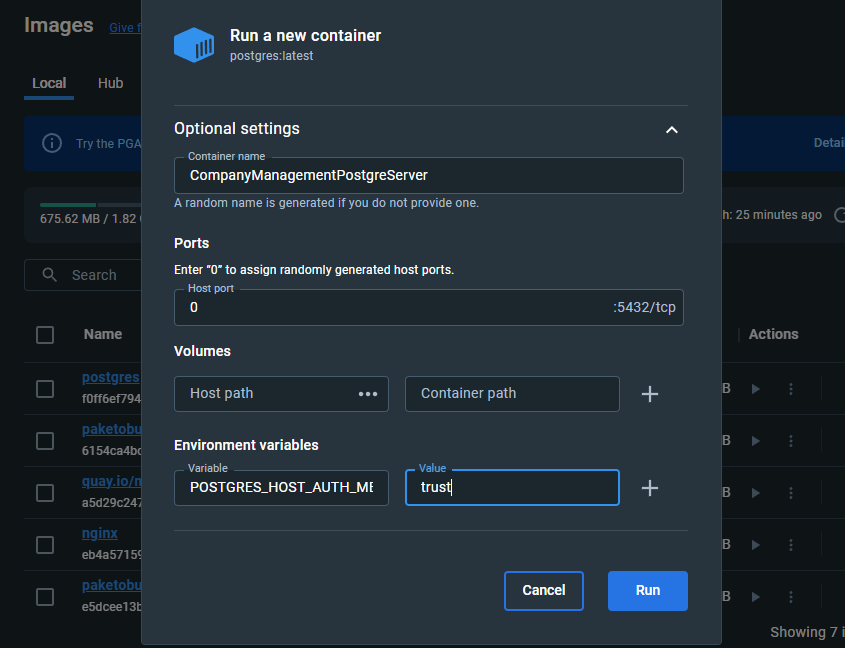


Рисунок 3 – Окно создания контейнера в Docker

Теперь, когда сервер Postgre «поднят», необходимо подключиться к нему с помощью клиента. Клиентом выступает pgAdmin 4. В открытом клиенте выбираем Servers – Register – Server для подключения к нашему созданному локальному серверу. Во вкладке General добавляем отображаемое имя сервера, а во вкладке Connection вводим localhost для адреса сервера и порт из Doker.

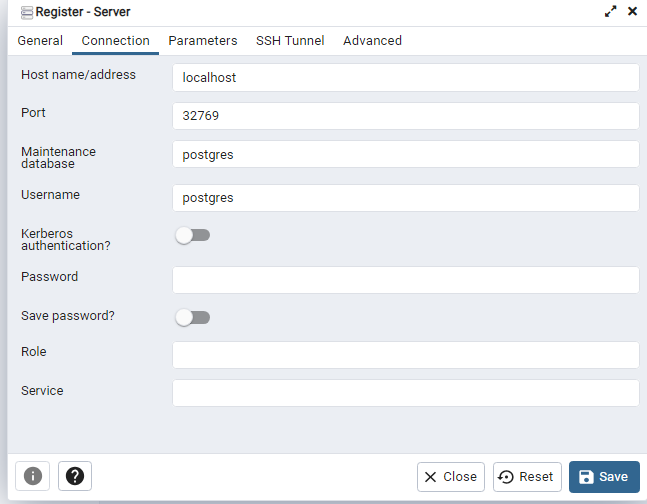


Рисунок 4 – Окно добавления сервера в PgAdmin

Далее создаём новую базу данных на добавленном сервере под названием CompanyManagementPostgreDataBase. Теперь, когда база данных создана, к ней можно подключиться из приложения. Для этого используется Spring Data JPA.

Для подключения прописываем необходимые параметры в application.properties файл:

* spring.datasource.url отвечает за драйвер и адрес базы данных. Вписываем для него «jdbc:postgresql» в качестве драйвера и адрес до нашей базы данных через комбинацию символов «://»;
* spring.datasource.username отвечает за имя пользователя, подключаемого к базе данных. В нашем случае используем стандартное имя «postgres», для подключения к пользователю администратора;
* spring.datasourse.password отвечает за пароль подключаемого пользователя к базе данных. Так как мы указывали значение «trust» во время создания базы данных в Docker, пароль не требуется.

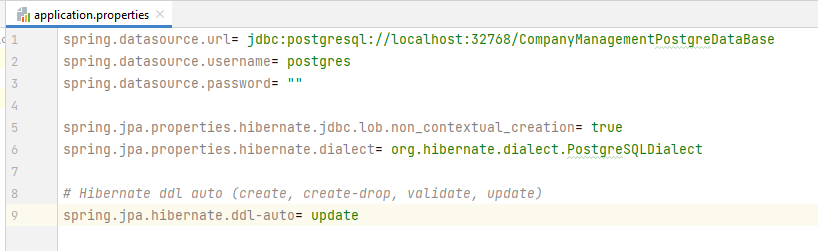


Рисунок 5 – application.properties файл

# 2.3 Создание объекта и репозитория сотрудника

Для внесения и изменения данных в базе данных с помощью JPA создаём новый класс «Employee», с нужными полями «id», «firstName» и «lastName». К классу приписываем аннотацию Entity, чтобы явно объявить принадлежность класса к сущности JPA. Для id указываем аннотации Id и GeneratedValue, для определения id как ключ и задать автоматическую генерацию значений.



Рисунок 6 – Класс Employee

Теперь, для непосредственного взаимодействия с базой данных с помощью созданной сущности, необходимо создать соответствующий репозиторий. Для этого объявляем новый интерфейс с аннотацией Repository. Этот интерфейс должен наследоваться от одного из Spring репозиториев. Для сущности сотрудника используем CrudRepository, позволяющий производить все базовые операции над сущностью.

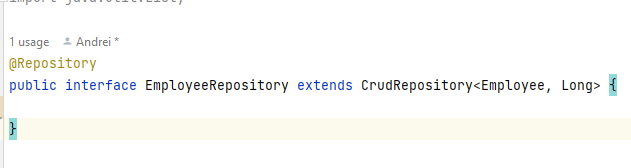


Рисунок 7 – Интерфейс EmployeeRepository

Инстансируем репозиторий в основном классе с помощью аннотации Autowired. Также необходимо добавить аннотацию EnableJpaRepositories к классу приложения, чтобы Spring начал корректно обрабатывать модуль SpringDataJpa.



Рисунок 8 – Поле репозитория в классе приложения

# 2.4 Создание главной страницы

Создаем контроллер GET-запросов для главной страницы с помощью помеченного аннотацией GetMapping метода основного класса приложения. Главная страница будет выводить текущее количество сотрудников, поэтому добавляем атрибут для выводимого сообщения в представление.

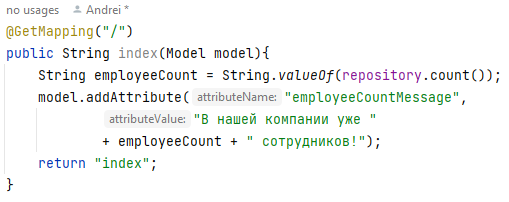


Рисунок 9 – GET-контроллер для главной страницы

Создаём представление в директории resources.templates в виде файла index.html. Это представление контроллер будет возвращать пользователю, ссылаясь на строковое значение, возвращённое из метода контроллера.

Объявляем пространство имён thymeleaf для корректной работы генератора шаблонов. С помощью thymeleaf и Spring диалекта мы можем пользоваться атрибутами и сущностями Spring классов.

В созданном файле оформляем страницу с помощью языка разметки. В тэге «head» указываем кодировку и название страницы.

Добавляем «шапку» страницы для навигации между страницами веб-приложения. В отдельном блоке «div» указываем ссылки на отдельные страницы приложения в виде ссылочных тэгов «a» и атрибутов «href». В атрибуте «href» указываем эндпоинты на GET-контроллеры.

Для вывода действующего количества сотрудников на главную страницу веб-приложения используем атрибут thymeleaf «th:text». С его помощью можно генерировать части html-страницы через передаваемые в представления из GET-контроллера значения.



Рисунок 10 – Представление главной страницы

# 2.5 Создание страницы Сотрудники

Создаем GET-контроллер для новой страницы. В качестве атрибута представления передаём лист всех сотрудников из репозитория для выведения списка сотрудников в таблице.

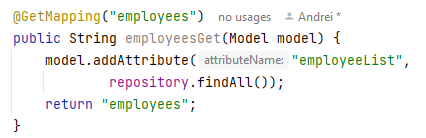


Рисунок 11 – GET-контроллер страницы Сотрудники

Создаем представление для страницы. В файл прописываем навигационную шапку, ссылку на регистрацию нового сотрудника и таблицу. С помощью «th:each» производим итерацию по каждой записи сотрудников для выведения на страницу всей таблицы из базы данных.



Рисунок 12 – Представление страницы Сотрудники

# 2.6 Создание формы создания нового сотрудника

В отличии от предыдущих страниц, для этой страницы создаём два контроллера: для запросов GET и POST.

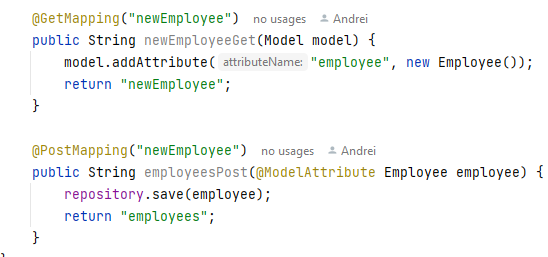


Рисунок 13 – Контроллеры страницы формы нового сотрудника

Для представления страницы с формой используем возможность thymeleaf для формирования POST-запросов к эндпоинтам Spring контроллеров прямо из html представления и использования Java объектов внутри разметки.

Создаем тэг формы внутри html документа. В качестве атрибута «action» используем филлер в виде знака решётки, потому что для замещения тэга «action» необходимо использовать специализированный тэг thymeleaf «th:action». Он позволяет обращать POST-запрос напрямую к эндпоинту POST-контроллера. Также добавляем атрибут «th:object» со значением названия класса необходимой JPA сущности. Благодаря этому мы можем напрямую использовать значения полей из формы в виде удобных полей объекта в POST-контроллере.

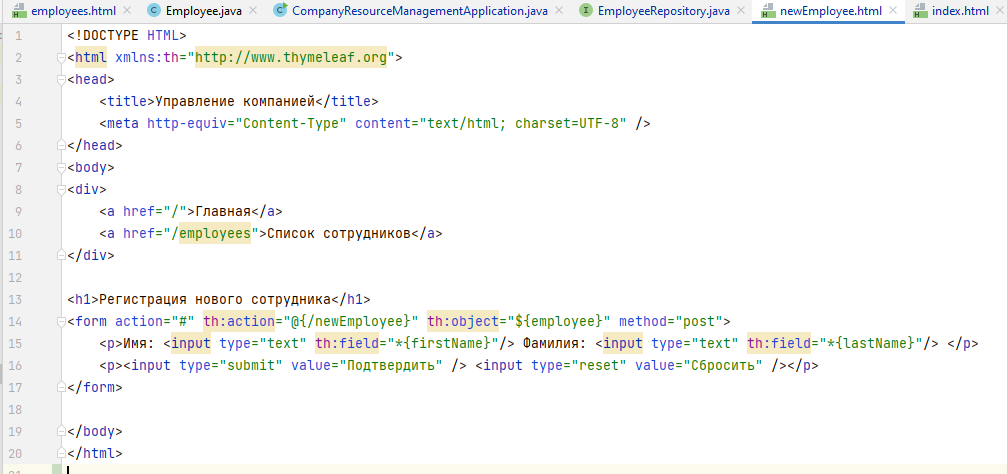


Рисунок 14 – Представление формы регистрации нового сотрудника

# Заключение

В рамках данной курсовой работы была проведена разработка информационной системы с использованием Spring Framework, JPA и Thymeleaf. В ходе выполнения работы были достигнуты следующие цели:

1. Изучение технологий. В процессе выполнения работы были изучены основные концепции и принципы работы Spring Framework, Java Persistence API (JPA) и Thymeleaf. Это позволило овладеть современными инструментами для разработки веб-приложений и баз данных;
2. Проектирование информационной системы. Были разработаны архитектура и структура информационной системы, определены сущности, связи между ними и основные функциональные требования к системе;
3. Реализация системы. С использованием Spring Framework и JPA была разработана серверная часть информационной системы, включая слой доступа к данным и бизнес-логику. Thymeleaf был использован для создания пользовательского интерфейса;
4. Тестирование и отладка. Проведено тестирование системы, выявлены и исправлены ошибки и недочёты. Осуществлена отладка и оптимизация кода;
5. Внедрение и эксплуатация. Информационная система успешно внедрена и начата её эксплуатация. Пользователи могут взаимодействовать с системой, выполнять необходимые операции и получать актуальную информацию;
6. Обзор результатов. Разработанная информационная система полностью соответствует поставленным требованиям и обеспечивает удобный и эффективный доступ к данным и функциональности. Применение Spring Framework, JPA и Thymeleaf позволило создать надежное и масштабируемое веб-приложение.

Таким образом, курсовая работа позволила успешно освоить современные технологии разработки информационных систем, а также продемонстрировать навыки анализа, проектирования и реализации веб-приложений. Разработанная информационная система представляет собой полезный инструмент для управления данными и может быть доработана и расширена в дальнейшем.

# Список использованной литературы

1. Алексеев А.В., Рогозин Д.В. "Создание веб-приложений на Java с использованием фреймворка Spring Boot". 2022.
2. Официальная документация PostgreSQL. URL: https://www.postgresql.org/docs/.
3. Официальная документация Thymeleaf. URL: https://www.thymeleaf.org/documentation.html.
4. Курняван, Б. Программирование WEB-приложений на языке Java / Б. Курняван. - М.: Лори, 2023. - 880 c.
5. Вершинин А.И., Мустафиев Т.С. "Разработка приложений на основе фреймворка Spring". 2020.
6. Официальная документация Spring. URL: https://docs.spring.io/spring-framework/reference/
7. Атенсио, Л Функциональное программирование на JavaScript: как улучшить код JavaScript-программ / Л Атенсио. - М.: Диалектика, 2022. – 304c.
8. Орм М. "Hibernate в действии". 2020.
9. Рамальхо К. "Java. Эффективное программирование". 2021.
10. Савин А. "Spring 5 на примерах". 2021.
11. Сен М. "Spring Boot в действии". 2020.
12. Сметана А.В., Гусельников А.А. "Реализация серверной части информационной системы на фреймворке Spring Boot". 2020.
13. Фаулер М. "Разработка корпоративного приложения на Java EE". 2020.
14. Быстрый старт Spring. URL: http://spring-projects.ru/projects/spring-framework/
15. Шейман Р., Вагнер В. "Spring JPA. Полное руководство". 2020.