G Suit for Education, Google Workspace

környezet konfigurálása Python scripttel vezérelt használathoz.

Github: https://github.com/Longeye/G-Suit-for-Education-Adminbot

Készítette: Venczel József Debrecen, 2020.11.08.

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	2
0. Előkonfiguráció	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
1. A fejlesztőkörnyezet előkészítése	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
1.1. Python telepítése	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
1.2. Visual Studio Code telepítése és beállítása	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
1.3. Python bővítmények telepítése	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
1.4. Python modulok telepítése	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
2. A G Suit rendszer előkészítése	3
2.1. Adminbot felhasználó létrehozása	3
2.2. A Google Cloud Platform bekapcsolása, engedélyezése	10
2.3. Új projekt létrehozása és konfigurálása	13
2.4. OAuth-hoz szükséges hitelesítő adatok beszerzése	21
3. A program	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
3.1. Modulok importálása	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
3.2. Globális változók értékének feltöltése konfigurációs állományból	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
3.3. Tanárok adatainak feldolgozása	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
3.4. Diákok adatainak feldolgozása	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
3.5. Kapcsolódás a G Suit szolgáltatásokhoz	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
3.6. Csoport létrehozása egyszerű hibakezeléssel	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
3.7. Csoport létrehozása fejlettebb hibakezeléssel	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
3.8. Osztálycsoportok létrehozása, kötegelt feldolgozás	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
3.9. A szervezeti egységek létrehozása, az OU fiaskó	Hiba! A könyvjelző nem létezik.
3.10. Pedagógus felhasználók létrehozása	Hiba! A könyvjelző nem létezik.

2. A G Suit rendszer előkészítése

A klasszikus Google szolgáltatásokat, mint pl. a kereső (Search), a levelező (Gmail), vagy a fordító (Translate) mindenki ismeri és használja. A G Suit is ilyen szolgáltatáscsomag.

Ezek a szolgáltatások azonban elérhetőek külső, azaz mások által fejlesztett programok számára is. Beintegrálhatóak úgy, mintha azok az adott program részei lennének. Bárki beépítheti pl. a Google Maps szolgáltatást a saját földrajzoktató, vagy éppen fagyizó kereső applikációjába, a megfelelő API (Application Programming Interface) segítségével.

Minden egyes szolgáltatáshoz tartozik egy-egy Google által kifejlesztett API. Ezek segítségével tudunk kapcsolódni a Google szolgáltatásaihoz saját fejlesztésű programjainkból.

A Google, a különböző szintű publikus felhőszolgáltatásait a Google Cloud Platform-on keresztül teszi elérhetővé. Az API-k használata is ennek segítségével történik.

Ahhoz, hogy a Google Cloud Platformon keresztül el tudjuk érni az API-kat, szükségünk lesz egy megfelelő jogosultságokkal rendelkező Google account-ra, aminek a nevében "garázdálkodik" majd a programunk. Ez lehetne akár az egyik rendszergazda is, de célszerűbb és biztonságosabb egy külön account-ot létrehozni erre a feladatra. Ez a felhasználó az *adminbot* nevet fogja viselni.

Az API-khoz OAuth 2.0 protokoll segítségével tudunk hozzáférni. Ehhez pedig be kell szereznünk a megfelelő hitelesítő adatokat is.

Mindezeket, tehát a külső programhoz szükséges felhasználókat, erőforrásokat (API-kat), a hozzájuk szükséges hitelesítési adatokat és jogosultságokat a projektek foglalják egységbe. A programunk számára létre kell tehát majd hoznunk egy projektet, amibe bepakolunk minden, a feladat megoldásához szükséges dolgot.

A projekteket a Google Cloud Platform konzoljának kezelőfelületén tudjuk menedzselni. Ennek használata alapértelmezés szerint nincs engedélyezve a G Suit for Education-ben, ezért erről is gondoskodnunk kell majd.

Tekintsük át röviden az elvégzendő feladatokat:

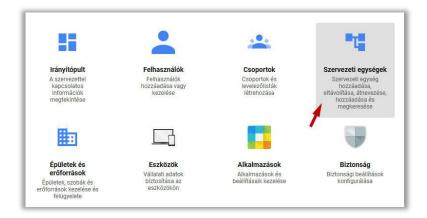
- Adminbot felhasználó létrehozása és beállítása;
- Google Cloud Platform engedélyezése;
- Projekt létrehozása és konfigurálása (felhasználók és API-k hozzárendelése);
- OAuth protokollhoz szükséges hitelesítő adatok beszerzése.

Ezeket a lépéseket mutatják be a következő fejezetek.

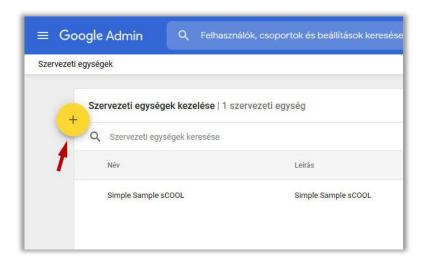
2.1. Adminbot felhasználó létrehozása

Először létrehozunk egy "Adminok" szervezeti egységet és ide bepakoljuk az összes G Suit rendszergazdát. Sőt létrehozunk egy új "adminbot" felhasználót is, akinek a nevében a programunk fog tevékenykedni.

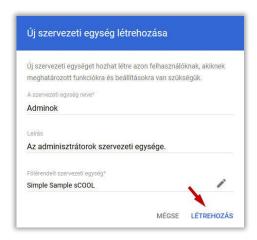
Jelentkezzünk be a G Suit rendszerbe adminisztrátori jogokkal és válasszuk ki a **Felügyeleti konzol**t a szolgáltatások közül!



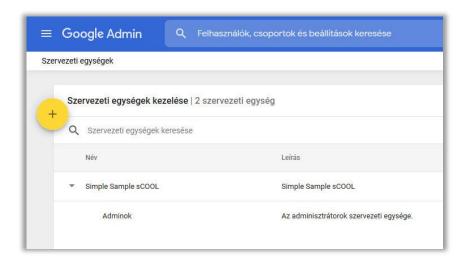
A Szervezeti egységek funkciót kell kiválasztanunk.



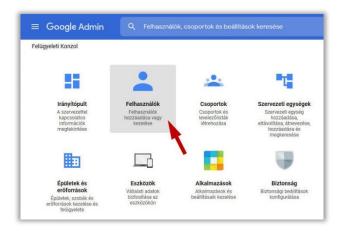
Kezdetben csak egy szervezeti egységünk van. Ez maga az iskola (Simple Sample sCOOL). Új szervezeti egységet a sárga kör alakú ikonnal hozhatunk létre.



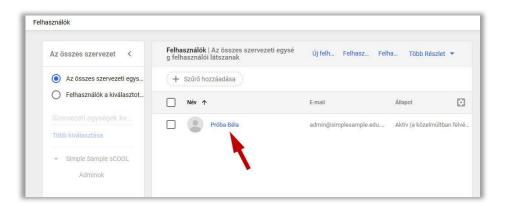
Az adatmezők kitöltése elég egyértelmű. Ha kész, kattintsunk rá a **LÉTREHOZÁS** feliratra!



"Kis szerencsével", létrejött az iskola szervezeti egységén belül egy *Adminok* szervezeti egység. Ha ez nem látszik a képernyőn azonnal, akkor frissítenünk kell a böngésző ablakát (pl. F5 billentyű, vagy Ctrl+R). Ez egyébként gyakran előfordul a G Suit adminisztrációs felületein.



Térjünk vissza a Felügyeleti konzolra és válasszuk ki a Felhasználók funkciót!



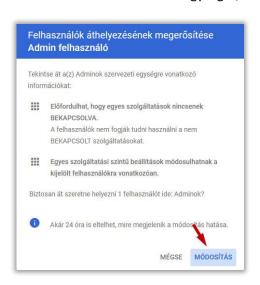
Tegyük be az első *admin* felhasználót, amivel a G Suit for Education-re regisztráltunk (itt most *Próba Béla*), az *Adminok* szervezeti egységbe! Ehhez rá kell kattintanunk a felhasználó nevére.



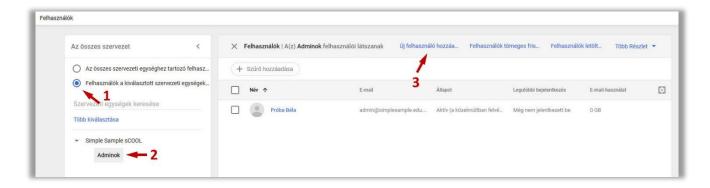
Bejön a felhasználó adatlapja, ahol a tulajdonságait tudjuk megnézni, módosítani. Itt a **SZERVEZETI EGYSÉG MÓDOSÍTÁSA** funkciót kell kiválasztani.



A megjelenő, kis ablakban pedig állítsuk be az Adminok szervezeti egységet, majd kattintsunk a TOVÁBB gombra!

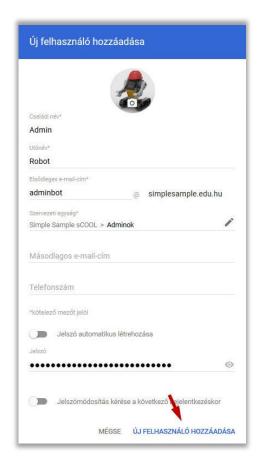


Az áthelyezés a jogosultságok megváltozásával jár, ezért a rendszer figyelmeztet erre. A **MÓDOSÍTÁS** gombra való kattintással fogadjuk el a változtatást!



Most pedig létre fogunk hozni az *Adminok* szervezeti egységben egy új, *adminbot* nevű felhasználót. Ehhez először is vissza kell térnünk a **Felhasználók** kezelésének nyitóoldalára. Itt alapértelmezés szerint a rendszer kilistázza az összes felhasználót a G Suit-ból. Változtassuk meg a megjelenítési módot a baloldali panelen, hogy szervezeti egységenként jelenjenek meg a felhasználók és válasszuk ki az *Adminok* szervezeti egységet! Ekkor most csak az *admin* felhasználónk fog megjelenni.

Kattintsunk az Új felhasználó hozzáadása szövegre, a panel tetején!

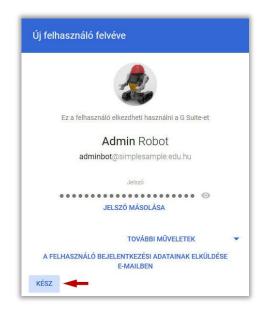


Most egy új felhasználót hozunk létre a programunk számára, akinek a nevében rendszergazdai feladatokat fog végrehajtani. A **Családi név** és az **Utónév** kitöltése mindig kötelező. Az **Elsődleges e-mail cím** is lehet bármi, ezt fogjuk használni a programunkban.

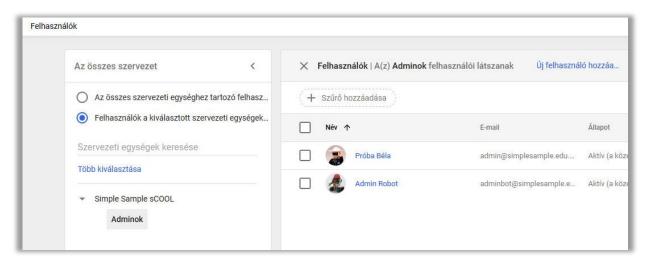
A szervezeti egység marad az Adminok.

A jelszó lehet valami hosszú véltelenszerű karaktersorozat is, mivel nem nagyon fogjuk használni. Így nem is kell módosítani az első bejelentkezéskor sem.

Ha mindent kitöltöttünk és beállítottunk, akkor kattintsunk az **ÚJ FELHASZNÁLÓ HOZZÁADÁSA** gombra!



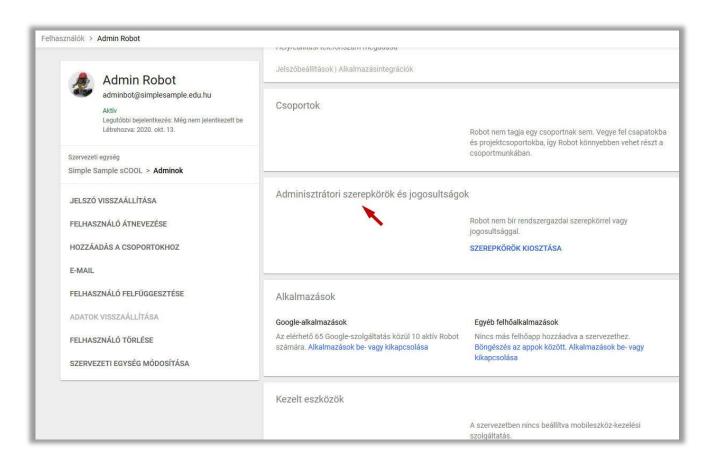
Kapunk egy összegzést a felhasználó adatairól, melyet a KÉSZ gomb segítségével elfogadhatunk.



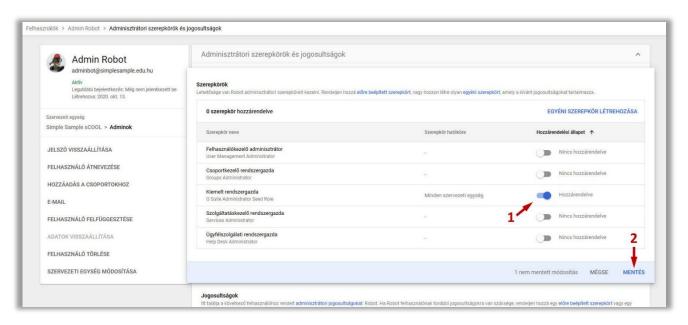
A rendszer vissza fog dobni bennünket a **Felhasználók** kezelőfelületére. Ha itt nem jelenik meg azonnal az új felhasználó, akkor frissítenünk kell a böngészőablak tartalmát (pl. F5 vagy Ctrl+R).

Alapértelmezés szerint egy sima felhasználót hozunk létre, ezért ha így hagyjuk, a mi "robotpilótánknak", nem lesz semmihez sem joga. Módosítanunk kell a szerepkörét.

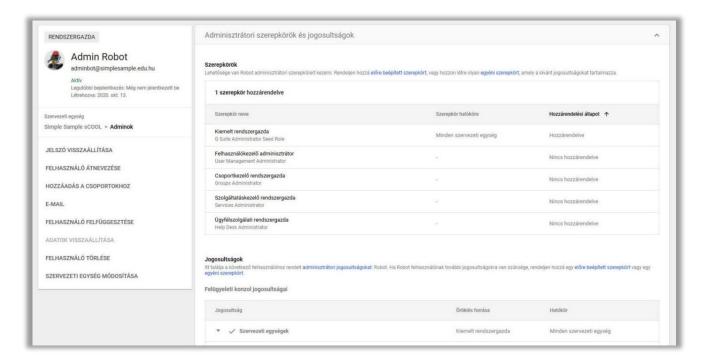
Kattintsunk rá a nevére (Admin Robot)!



A megjelenő felhasználói adatlapon görgessünk lefelé, amíg elő nem bukkan az **Adminisztrátori szerepkörök és jogosultságok** nevű beállítás. Kattintsunk rá erre a területre!



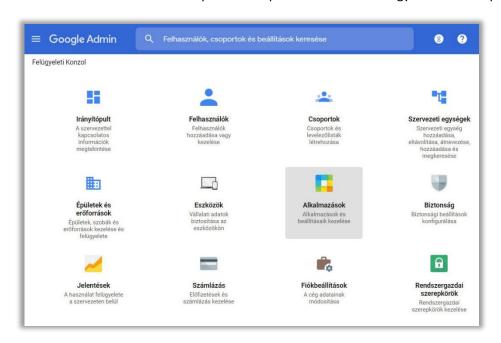
A **Szerepkörök** panelen kapcsoljuk be a **Kiemelt rendszergazda** szerepkört és a **MENTÉS** gombbal rögzítsük a választásunk!



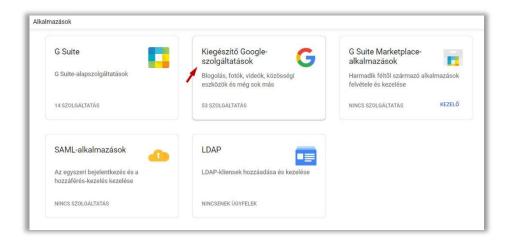
Ha lentebb görgetünk a felhasználó adatlapján, láthatjuk, hogy a Jogosultságok is módosultak. Nem kell feltétlenül mindenhez hozzáférési jogot adni az *adminbot* felhasználónak, ezt finomabban is behangolhatjuk.

2.2. A Google Cloud Platform bekapcsolása, engedélyezése

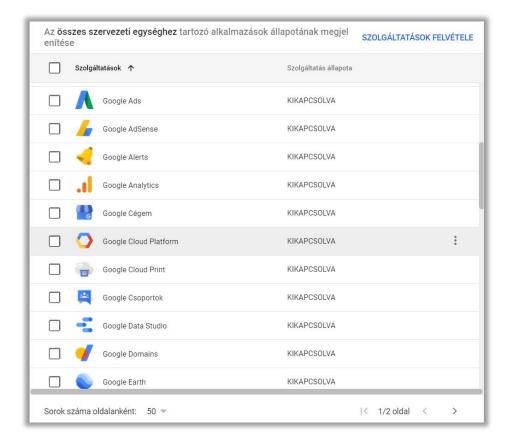
A következő lépés, hogy engedélyeznünk kell a Google Cloud Platform használatát. Ez egy kiegészítő szolgáltatás, melyet az Education változatban külön be kell kapcsolni. Alapértelmezés szerint ugyanis ki van kapcsolva.



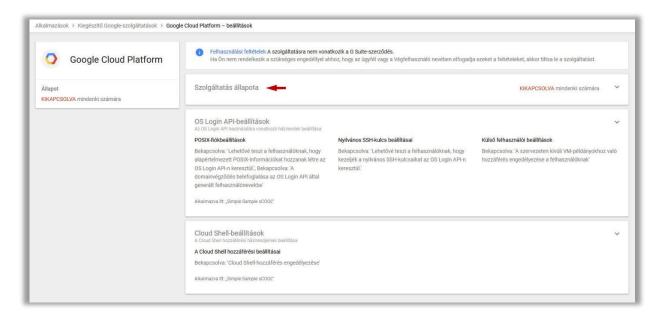
Lépjünk be adminisztrátori jogokkal és vegyük elő a Felügyeleti konzolt! Itt válasszuk ki az Alkalmazások funkciót!



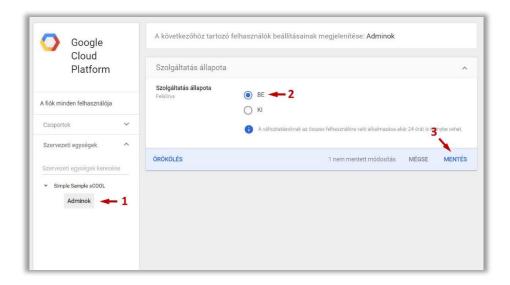
A megjelenő csempék közül a **Kiegészító Google-szolgáltatások** feliratúra kell rákattintanunk.



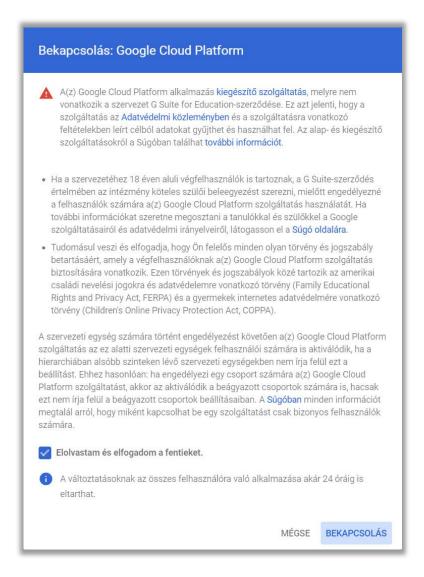
A fentebbi listát görgessük addig, amíg meg nem találjuk a Google Cloud Platform-hoz tartozó ikont! Click!



A **Google Cloud Platform** vezérlőpanelére jutunk. Alapértelmezés szerint nincs bekapcsolva ez a szolgáltatás. Kattintsunk a **Szolgáltatás állapota** feliratú panelra!



A Google is fel fogja hívni rá a figyelmet, de nem is érdemes az egész szervezeten bekapcsolni ezt a szolgáltatást. A bal-oldali panelen válasszuk ki az *Adminok* szervezeti egységet és jobb-oldalon a megfelelő opció kiválasztásával, kapcsoljuk be a szolgáltatást! Ha rákattintunk a **MENTÉS** gombra, akkor elérhetővé válik a **Google Cloud Platform** szolgáltatás minden olyan felhasználó számára, aki benne van az *Adminok* szervezeti egységben.



Mielőtt véglegesítenénk a beállításunkat, még megjelenik egy olyan szöveg, ami biztosítja, hogy a Google elkerülhesse a jogi felelősségrevonást bármi történjen is a Google fiókunkban.

Pipáljuk ki, amit kell és a **BEKAPCSOLÁS** gombbal fogadjuk el a feltételeket!

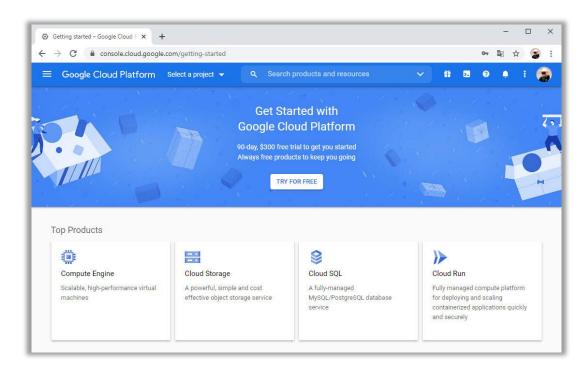
2.3. Új projekt létrehozása és konfigurálása

A Google Cloud Platform-ban a projektek segítségével tudjuk egységbe foglalni az alkalmazáshoz tartozó felhasználókat és erőforrásokat. Itt tudjuk beállítani pl., hogy az adott program milyen API-kat használhat, vagy az egyes felhasználók milyen szerepkörrel, jogosultsággal rendelkeznek a programmal kapcsolatban. Az OAuth 2.0 használatához szükséges hitelesítési adatokat is itt kezelhetjük.

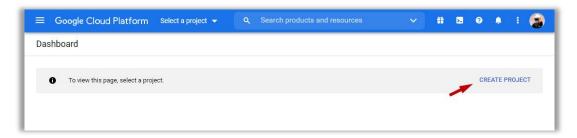
Létre kell hoznunk egy ilyen projektet a programunk számára is. Ehhez be kell lépnünk a Google Cloud Platform vezérlőfelületére. A G Suit-ból nem tudunk egyetlen kattintással átváltani erre a felületre, ezért a böngésző címsorában helyezzük el a következő URL-t:

https://console.cloud.google.com

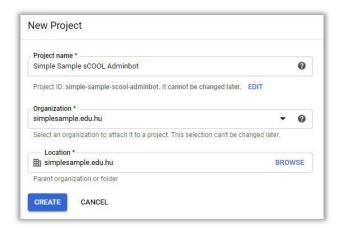
Ha nem vagyunk bejelentkezve, akkor a Google szokásos bejelentkező képernyője jelenik meg, ha pedig már be vagyunk jelentkezve, akkor az alábbi felület tárul a szemünk elé:



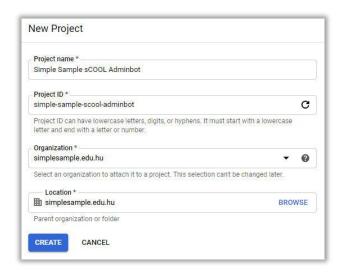
Kattintsunk rá a felső sorban lévő Google Cloud Platform feliratra!



A projektek kezelőfelülete jön be. Jelenleg nincs még egyetlen projektünk sem, ezért használjuk a **CREATE PROJEKT** funkciót!



Meg kell adnunk a projekt nevét. Ez bármi lehet, nincs rá semmiféle megkötés és a projekt létrehozása után is bármikor módosíthatjuk. Akár több egyforma nevű projektünk is lehet (ez nyilván nem túl célszerű). Alatta megjelenik a projekt azonosítója (**Project ID**). Ez automatikusan generálódik a beírt projektnévből. Ha ez nem felel meg, akkor az **EDIT** feliratra való kattintással módosíthatjuk.

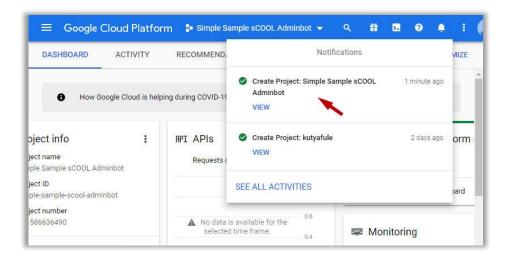


A név megválasztásának nincs jelentősége, de az ID-nek egyedinek kell lennie az egész Google Cloud-ban. Tehát, ha egy másik fejlesztő pl. már használja az általunk kitalált ID-t, akkor nekünk másikat kell választani. Nem lehet felhasználni törölt projekt ID-jét sem (legalább is, amíg nem törlődik véglegesen – ez 30 nap) és van még egy megkötés. Nem tartalmazhat foglalt szavakat, rövidítéseket, mint pl. a Google, vagy az SSL, stb. Ha a névben ilyet talál, akkor automatikusan generál egy véletlenszerű azonosítót a rendszer. Ugyanígy jár el akkor is, ha már létező projektnevet választunk.

Mi magunk is kérhetünk ilyen véletlenszerű azonosítót, ha a **Project ID** mező végében lévő kör alakú nyílra kattintunk.

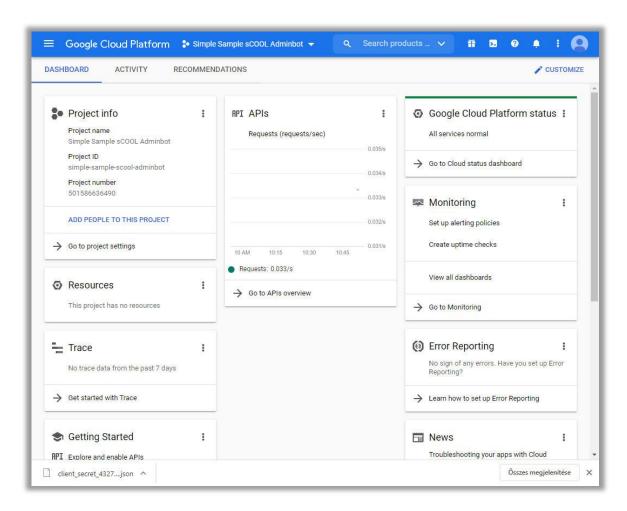
Fontos, hogy az ID-t a projekt létrehozása után már nem lehet megváltoztatni.

Ha több domain-nel is rendelkeznénk és már annyi projektünk lenne, hogy különböző fa-struktúrákba kellene szervezni, akkor megadhatnánk ezeket az **Organization** és **Location** mezőkben. Most azonban egyszerűen csak menjünk tovább a **CREATE** gombbal!



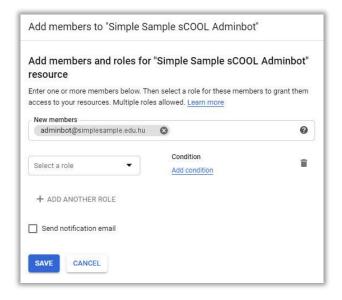
Néhány másodperces várakozás után, a képernyő tetején megjelenik egy lista, ami a legutóbbi műveleteket tartalmazza. Ebben szerepel az új projektünk is. Kattintsunk rá a nevére!

Nem dicsekvés képpen, de igen, a "kutyafule" nevű projekt is az enyém, úgyhogy másnak már nem lehet ilyen ;o)

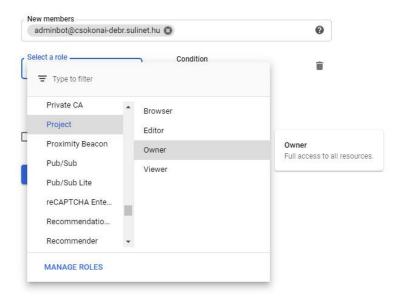


A projekt kezelőfelületére jutunk, melyen több panelre osztva találhatóak az egyes funkciók. Balra-fent, a legelső mutatja a projekt azonosítási adatait. A Projekt nevét mi adtuk meg, az ID-t ebből állította elő a rendszer, a **Projekt number** értékére viszont nincs ráhatásunk. Ez teljesen automatikusan generálódik, s később sem változtatható meg.

Az első feladat, hogy hozzáadjuk az *adminbot* felhasználónkat a projekthez. Ehhez kattintsunk az **ADD PEOPLE TO THIS PROJECT** feliratra az első panelen!



A megjelenő ablakban, a **New members** mezőbe vegyük fel az *adminbot* felhasználót! Ezután válasszunk neki szerepkört! Kattintsunk rá az alatta lévő, lenyitható listára: **Select a role**!

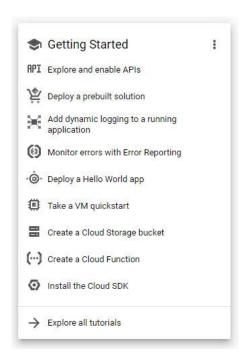


A megjelenő lista első oszlopából válasszuk ki a "Project" elemet, a második oszlopból pedig az "Owner"-t. Ezzel a projekt tulajdonosává tettük az adminbot felhasználót is. Lehetne még ezt finomítani, de így biztosan rendelkezni fog minden jogosultsággal, ami a feladat elvégzéséhez szükséges.

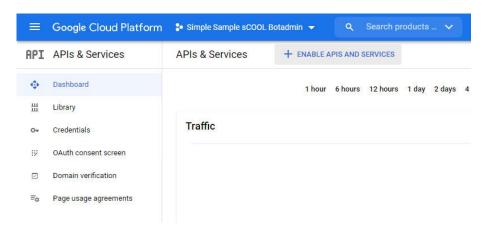
Ha megvan, akkor a SAVE gombbal menthetjük el a változásokat.

Visszatértünk a projekt kezelőfelületére. Most engedélyezzük a projekt számára azokat az API-kat, amelyekre szükségünk lesz.

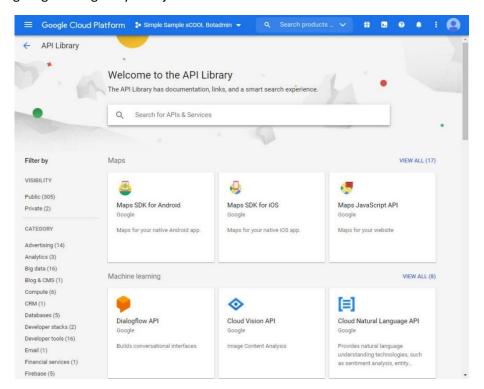
Keressük meg az alábbi panelt!



A legelső funkciót kell kiválasztani: "Explore and enable APIs".



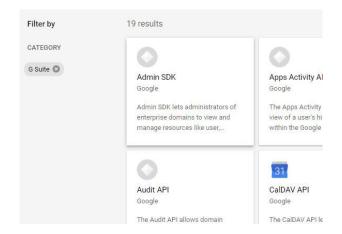
Újabb felülettel ismerkedhetünk meg, de nem kell aggódni, innen sem kell minden. Az API-kat a "+ ENABLE APIS AND SERVICES" gomb segítségével engedélyezhetjük. Kattintsunk rá!



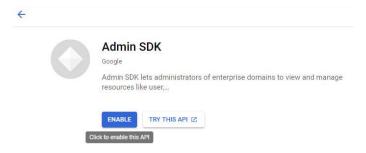
Van itt minden, mi szem-szájnak ingere! Amikor először megláttam, könyékig túrtam bennük, s csak úgy jöttek az ötletek, milyen jó kis programokat lehetne írogatni némelyikkel ... mint egy gyerek a játékboltban ;o)

A keresőmező segítségével ki is tudnánk keresni egyből a szükséges elemeket, de most inkább játsszuk azt, hogy nem tudjuk a nevüket! A baloldalon lévő kategóriák közül válasszuk ki a "G Suit"-ot!

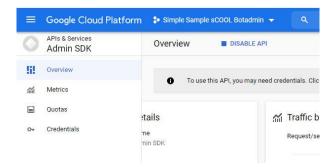
Ekkor leszűkül a megjelenített csempék száma (most éppen) 19-re. Ezek közül kettőre lesz szükségünk.



Válasszuk ki először a képen is látható "Admin SDK"-t!

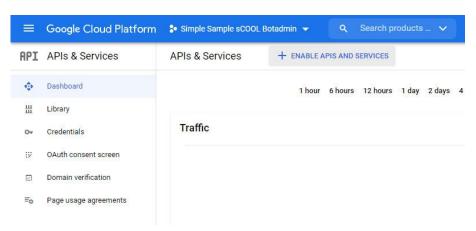


Az ENABLE gombra való kattintással engedélyezhetjük a projektünknek az API-hoz való hozzáférést.



Egy-két másodpercen belül továbblépünk az API adminisztrációs oldalára, de itt nincs most semmi keresnivalónk.

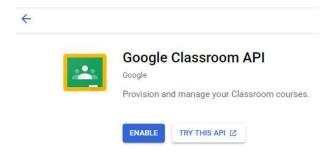
Az ablak bal felső sarkában található egy "APIS & Services" felirat. Erre kell kattintani, hogy visszatérjünk az "APIS & Services" funkcióhoz.



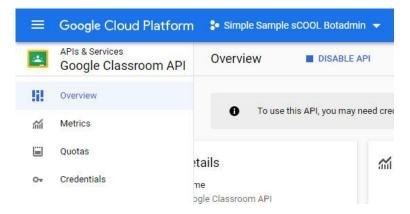
Itt válasszuk ki ismét a "+ ENABLE APIS AND SERVICES" gombot a másik API engedélyezéséhez! Az előzőhöz hasonlóan, szűkítsük le a megjelenő API csempék számát a G Suit kategóriában lévőkre, majd keressük ki közülük a Classroomhoz valót!



Kattintsunk rá és engedélyezzük az Admin SDK API-hoz hasonlóan!



Az ENABLE gomb segítségével innen is továbbjutunk a Classroom API adminisztrációs felületére.

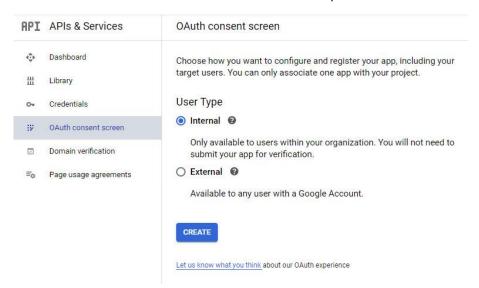


Ezzel tulajdonképpen a projekt beállításainak a végére értünk. Az APIS & Services feliratra való kattintás segítségével, térjünk vissza ismét az APIS & Services felületre, mert folytatjuk munkát, a hitelesítő adatok beszerzésével!

2.4. OAuth-hoz szükséges hitelesítő adatok beszerzése

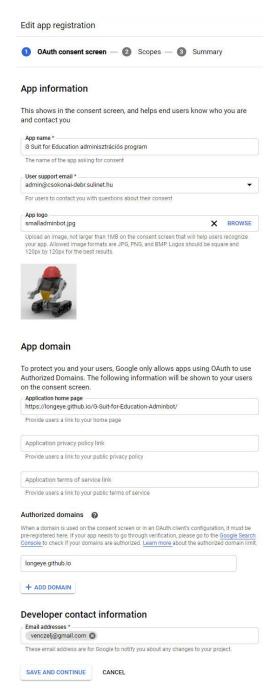
Az OAuth egy programok számára kitalált hitelesítő eljárás, mely már a második verziónál tart. Ennek használatához szükségünk van hitelesítő adatokra, melyet ezen a felületen keresztül tudunk beszerezni.

Az APIs & Services felületen kattintsunk az OAuth consent screen menüpontra!



A feliratok alapján, talán logikusabb választásnak tűnhetne a **Credentials**, de onnan is ide kerülnénk. Amikor a programunk először csatlakozik majd a Google Cloud-hoz, felhasználónév-jelszó párost kell használnunk a hitelesítéshez. Sikeres bejelentkezés után kapunk egy kis ablakot, amelyben a programunk által igényelt erőforrások listája lesz felsorolva. A felhasználó (esetünkben mi) az itt megjelenő információk alapján döntheti el, hogy engedélyezi-e ezekhez a hozzáférést az alkalmazásnak. Ennek a kis ablaknak, a tartalmát kell most bekonfigurálnunk.

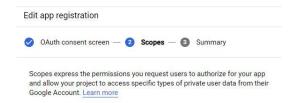
Az első kérdés, amit meg kell válaszolnunk a megfelelő opció kiválasztásával, hogy az alkalmazásunk tartományon belüli vagy külső felhasználókat fog-e kiszolgálni. A programot, amit írni fogunk csak az adminbot fogja használni, senki más, ezért nyugodtan választhatjuk az első opciót. A **CREATE** gombbal tudunk továbblépni.



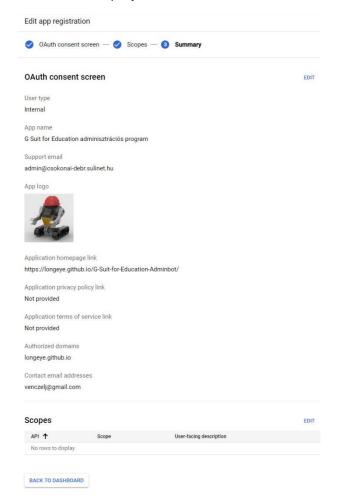
A következő oldalon elég sok adatmező fogad bennünket, de szerencsére nem kötelező mindent kitölteni, csak azokat, amelyek csillaggal vannak megjelölve. Az App nevéhez bármit írhatunk, de természetesen célszerű olyan elnevezést adni neki, ami a funkciójára utal. A felhasználótámogató e-mail-hez csak a saját e-mail címünket tudjuk beállítani, amivel épp be vagyunk jelentkezve.

A harmadik kötelezően kitöltendő adatmező a fejlesztői kapcsolat....

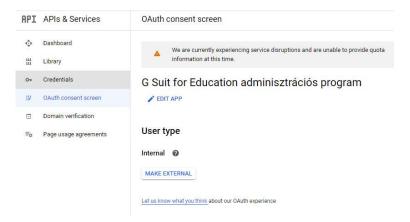
Ha készen vagyunk, kattintsunk a SAVE AND CONTINUE gombra!



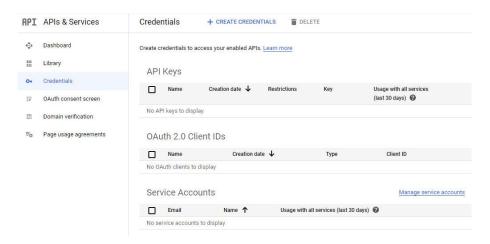
A feladatkörök megadásával nem érdemes itt sokat foglalkozni, mert az programból sokkal egyszerűbben és rugalmasabban kezelhető. Kattintsunk itt is a lap alján található **SAVE AND CONTINUE** gombra!



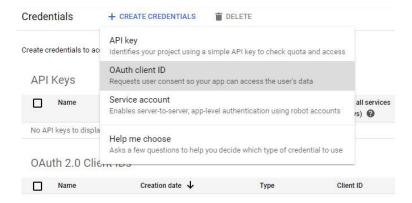
A végén kapunk egy összesítést az elvégzett beállításokról. Fogadjuk el a BACK TO DASHBOARD gomb segítségével!



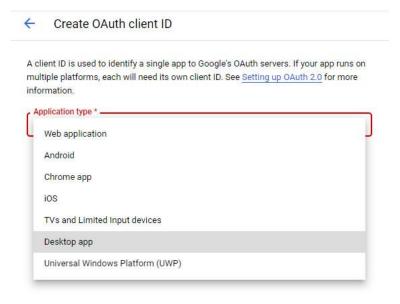
Válasszuk most a credentials menüpontot a hitelesítési adatok generálásához és letöltéséhez!



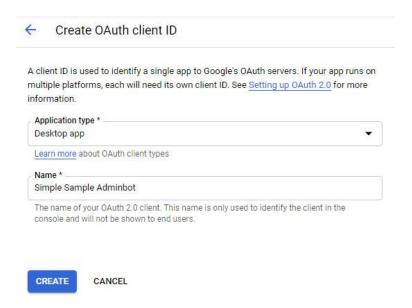
Új hitelesítési adatokat a "+ create credentials" feliratra való klikkeléssel tudunk létrehozni.



A lenyíló menüből ki kell választani, mihez szeretnénk használni a hitelesítő adatokat. A programunk OAuth segítségével fogja hitelesíteni magát, ezért ezt az opciót kell kiválasztanunk.



A következő oldalon az applikáció típusát kell megadnunk. A Python programot a saját munkaállomásunkon fogjuk futtatni, így a "Desktop app"-ot kell kiválasztanunk.

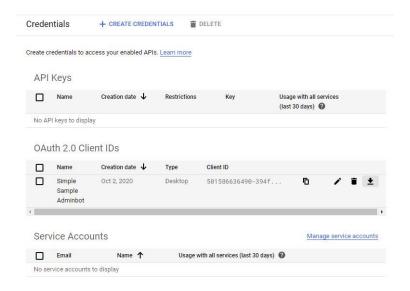


Nevet is kell adnunk a kliensünknek. Ennek nincs túl sok jelentősége, csak a Google Cloud konzolon ennek segítségével tudjuk megkülönböztetni az egyes applikációkhoz tartozó hitelesítési adatokat. Adjuk meg és haladjunk tovább a **CREATE** gombbal!

OAuth client created The client ID and secret can always be accessed from Credentials in APIs & Services OAuth access is restricted to users within your organization unless the OAuth consent screen is published and verified. Your Client ID 501586636490-394f1sv02kju5er414172kc63icjuqto.apps.gc Your Client Secret uqKjiDoCzvKG5oDnUtVdzp06

A képernyő közepén megjelenik egy ablak, ami tartalmazza az OAuth hitelesítéshez szükséges Client ID-t és a Client Secret-et. Ezeket nem árt gondosan eltenni, nehogy illetéktelenek kezébe jusson, mert ezek segítségével hozzá lehet férni a G Suit fiókunkhoz.

Ezzel készen vagyunk, már csak le kell tölteni a JSON fájlt, ami ezt a két adatot is tartalmazza. Kattintsunk az OK gombra!



Az OAuth 2.0 Client ID-k közé bekerült a frissen létrehozott hitelesítési adatcsomagunk. A sor végén lévő, lefelé mutató nyíl segítségével le is tölthetjük ezt JSON fájlformátumban.

A fájl neve a Client ID értéke lesz, a kiterjesztése pedig .json Használhatjuk így is, de célszerűbb átnevezni, valami egyszerűbbre. A programunkhoz nem fogunk másik ilyen fájlt használni, ezért nyugodtan átírhatjuk a nevét pl. "credentials.json" –ra. Ezt a fájlt be kell másolnunk abba a mappába, ahol a Python programunk található.