

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
“ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ”
(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

Факультет компьютерных наук
Кафедра программирования и информационных технологий

Система онлайн-бронирования столиков в ресторане

Курсовая работа
09.03.04 Программная инженерия
Профиль « Информационные системы и сетевые технологии »

Зав. кафедрой _____ *С.Д. Махортов, д.ф.- м.н., доцент* __.__.20__

Обучающийся _____ *М.О.З. Тавфик, 3 курс*

Руководитель _____ *А.А. Вахтин, к.ф-м.н., доцент*

Воронеж 2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1. Постановка задачи	5
1.1. Цели создания приложения	5
1.2. Требования к разрабатываемой системе	5
1.2.1. Функциональные требования	5
1.2.2. Технические требования	5
1.3. Требования к интерфейсу	5
1.4. Задачи, решаемые в процессе разработки	6
2. Анализ предметной области	7
2.1. Терминология (гlossарий) предметной области	7
2.2. Обзор аналогов	8
2.3. Моделирование системы	9
2.3.1. Диаграммы вариантов использования	9
2.3.2. Диаграмма классов	10
2.3.3. Диаграмма последовательностей	11
2.3.4. Диаграмма состояний настройки	12
3. Реализация	13
3.1. Средства реализации	13
3.2. Обзор альтернативных средств реализации	14
3.3. Реализация интерфейса	15
4. Тестирование	16
4.1. Тестирование серверной части	16
4.2. Тестирование пользовательского интерфейса	17
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	19
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ	20
ПРИЛОЖЕНИЕ	21

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире технологические инновации переплетаются с различными сферами человеческой деятельности, принося в них новые возможности и перспективы развития. Одной из таких сфер является образование, которое неизменно подвергается влиянию цифровой революции. Вместе с тем, развитие образовательных технологий позволяет создавать новые платформы и сервисы, способствующие более эффективному и доступному обучению. В этом контексте рассматривается создание платформы для удаленного обучения музыке, охватывающей как учителей, так и студентов, с целью обеспечения эффективного обучения и обмена знаниями в музыкальной сфере.

Образование стало одной из важнейших сфер деятельности человечества, оказывающей существенное влияние на формирование и развитие личности, а также на социальное и экономическое развитие общества в целом. С развитием информационных технологий образовательные процессы приобретают новые формы и методы, становясь более гибкими, доступными и персонализированными. Особенно важно это в контексте обучения музыке, где необходимо обеспечить не только теоретические знания, но и практические навыки, взаимодействие с учителями и коллегами, а также доступ к разнообразным образовательным ресурсам.

Целью данной работы является разработка и создание платформы для удаленного обучения музыке, которая позволит учителям создавать курсы, а студентам — проходить обучение и отправлять задания. Для достижения этой цели поставлены следующие задачи:

- Исследование существующих подходов к удаленному обучению музыке и анализ современных образовательных технологий.

- Разработка концепции и функциональных требований к платформе для удаленного обучения музыке.
- Проектирование архитектуры и выбор технологических стеков для реализации платформы.
- Создание и тестирование прототипа платформы.

Оценка эффективности и потенциала платформы для обучения музыке.

Платформа для удаленного обучения музыке представляет собой инновационный подход к организации образовательного процесса в музыкальной сфере. Разработка такой платформы требует не только интеграции современных информационных технологий, но и учета специфики обучения музыке, включая возможности для онлайн-взаимодействия, обратной связи и практических занятий.

Создание платформы для удаленного обучения музыке имеет большую практическую значимость для образовательного сообщества, музыкальных школ, учреждений и студентов. Платформа предоставляет возможность учителям музыки расширить свою аудиторию и проводить курсы удаленно, а студентам — получить доступ к качественному обучению, независимо от места жительства или времени.

В работе представлен анализ существующих подходов к удаленному обучению музыке, разработка концепции и функциональных требований к платформе, описание архитектуры и реализация прототипа платформы, а также оценка ее эффективности и потенциала для обучения музыке. Каждая часть работы раскрывает определенные аспекты разработки и реализации платформы, обеспечивая комплексный подход к решению поставленных задач.

1. Постановка задачи

1.1. Цели создания приложения

Целями создания веб-приложения MuseSpark являются:

- Расширение доступа к музыкальному образованию.
- Удобство для преподавателей и студентов.
- Улучшение качества образовательного процесса.

1.2. Требования к разрабатываемой системе

1.2.1. Функциональные требования

- Регистрация и аутентификация пользователей.
- Управление курсами.
- Управление заданиями.
- Прохождение курсов и выполнение заданий.
- Роли пользователей и авторизация.
- Уведомления и оповещения.
- Безопасность данных.

1.2.2. Технические требования

- Технологический стек.
- Развертывание и инфраструктура.
- Безопасность.
- Производительность и масштабируемость.
- API и интеграции.
- Логирование и мониторинг.

1.3. Требования к интерфейсу

- Интуитивно понятный дизайн - Интерфейс должен быть простым и легким для навигации как для студентов, так и для преподавателей. Все основные функции и действия должны быть легко доступны и понятны пользователям без необходимости в подробной инструкции.
- Адаптивный интерфейс - Платформа должна корректно отображаться на различных устройствах и экранах, включая настольные компьютеры, ноутбуки, планшеты и смартфоны. Все элементы интерфейса должны адаптироваться под размер

- экрана, чтобы обеспечить удобство использования на любом устройстве.
- Разделение интерфейса для разных типов пользователей - Интерфейс должен учитывать различия в потребностях преподавателей и студентов. Преподаватели должны иметь доступ к инструментам для создания и управления курсами, а студенты – к инструментам для прохождения курсов и сдачи заданий. Это должно быть реализовано через отдельные панели или страницы для каждой роли.
 - Интерактивные элементы и визуальная обратная связь - Все интерактивные элементы, такие как кнопки, формы и ссылки, должны предоставлять визуальную обратную связь при взаимодействии. Это может включать изменение цвета, появление анимаций или всплывающих подсказок, чтобы пользователи могли уверенно взаимодействовать с интерфейсом.
 - Система уведомлений - Интерфейс должен включать систему уведомлений для информирования пользователей о важных событиях, таких как новые задания, изменения в расписании курсов, результаты оценок и т.д. Уведомления должны быть видимы и легко доступны, чтобы пользователи всегда были в курсе актуальной информации.

1.4. Задачи, решаемые в процессе разработки

- Проектирование базы данных - Разработка структуры базы данных для хранения информации о пользователях, курсах, уроках, заданиях и других сущностях, необходимых для функционирования платформы. Это включает определение связей между таблицами, выбор подходящих типов данных и оптимизацию производительности запросов.
- Разработка функционала регистрации и аутентификации - Создание механизмов для регистрации новых пользователей, хранения и проверки учетных данных, а также для аутентификации зарегистрированных пользователей при входе

- на платформу. Это также включает обработку сбоя в аутентификации и предотвращение утечки информации.
- Разработка управления курсами и заданиями - Реализация функционала для преподавателей, позволяющего создавать, редактировать и управлять курсами, включая добавление новых уроков, создание заданий и установку сроков сдачи. Также необходимо обеспечить возможность просмотра и оценки выполненных заданий студентами.
 - Разработка интерфейса для прохождения курсов - Создание интерфейса для студентов, позволяющего легко просматривать доступные курсы, проходить уроки, сдавать задания и отслеживать свой прогресс. Это также включает поддержку механизмов обратной связи, например, возможность задавать вопросы преподавателям и просматривать обсуждения курсовых тем.
 - Обеспечение безопасности приложения - Разработка механизмов обработки и защиты от возможных угроз безопасности, таких как атаки переполнения буфера, инъекции SQL, межсайтового скриптинга (XSS) и других уязвимостей. Это также включает реализацию мер аутентификации, авторизации и контроля доступа для защиты конфиденциальной информации пользователей.

2. Анализ предметной области

2.1. Терминология (гlossарий) предметной области

- Платформа для удаленного обучения: Веб-приложение, предназначенное для обучения пользователей различным предметам и навыкам через онлайн-курсы и задания.
- Курс: Структурированный набор учебных материалов, представленных в виде последовательности уроков или модулей, направленных на обучение определенному предмету или навыку.
- Урок: Отдельный блок учебного материала внутри курса, представленный в виде видео, текста, аудио или других

форматов и содержащий информацию и инструкции для студентов.

- Задание: Учебная задача или проект, предложенный для выполнения студентами в рамках курса с целью практического применения знаний и навыков, полученных на уроках.
- Преподаватель: Пользователь платформы, который создает и управляет курсами, добавляет учебный материал, назначает задания и взаимодействует со студентами.
- Студент: Пользователь платформы, который зарегистрировался на курсе для прохождения обучения, просмотра уроков, выполнения заданий и получения обратной связи от преподавателей.
- Регистрация: Процесс создания учетной записи на платформе для удаленного обучения путем предоставления персональной информации и выбора учетных данных.
- Сессия: Временный период, в течение которого пользователь взаимодействует с платформой для удаленного обучения, обычно начинается при входе пользователя на сайт и заканчивается при его выходе.
- Интерфейс пользователя (UI): Часть приложения, предназначенная для взаимодействия пользователя с системой, включая элементы управления, графические элементы и макеты.
- База данных: Структурированное хранилище данных, используемое для сохранения информации о пользователях, курсах, уроках, заданиях и других сущностях, связанных с платформой для удаленного обучения.

2.2. Обзор аналогов

На текущем рынке существует несколько аналогичных платформ для удаленного обучения с различными функциями и особенностями.

Ниже приведен краткий обзор некоторых из них:

- Coursera: Крупная платформа для обучения онлайн, предлагающая широкий выбор курсов от университетов и организаций по всему миру. Coursera предоставляет доступ к лекциям, упражнениям, тестам и сертификатам.
- Udemu: Это онлайн-рынок для обучения и обучающих курсов, созданных как профессионалами, так и любителями. Udemu предлагает курсы по различным темам, включая технические навыки, бизнес, личное развитие и многое другое.
- Skillshare: Платформа для обучения онлайн, специализирующаяся на курсах по творчеству, дизайну, бизнесу и техническим навыкам. Skillshare позволяет пользователям создавать и делиться своими собственными курсами.
- LinkedIn Learning: Это платформа для обучения онлайн, интегрированная с социальной сетью LinkedIn. LinkedIn Learning предлагает более 16 000 курсов по бизнесу, техническим навыкам, мягким навыкам и многому другому.

2.3. Моделирование системы

2.3.1. Диаграммы вариантов использования

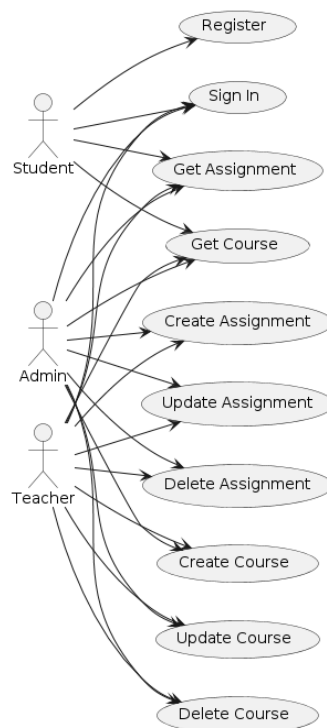


Рисунок 1 - Диаграммы вариантов использования

Диаграмма вариантов использования (Use Case Diagram) представляет собой графическое описание функциональности системы с точки зрения ее пользователей. В данном случае представлены основные варианты использования для различных типов пользователей: студентов, учителей и администраторов.

2.3.2. Диаграмма классов

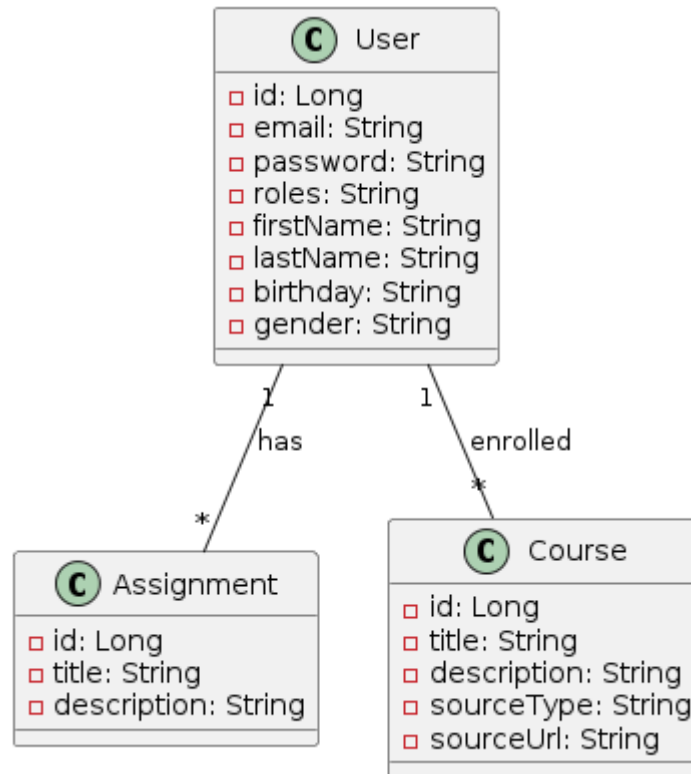


Рисунок 2 - Диаграмма классов

Диаграмма классов представляет собой структурное описание системы, отображающее классы, их атрибуты и связи между ними.

На данной диаграмме представлены основные классы системы:

- **User (Пользователь):** Класс, описывающий пользователей системы. У пользователя есть ряд атрибутов, таких как идентификатор (`id`), электронная почта (`email`), пароль (`password`), роли (`roles`), имя (`firstName`), фамилия (`lastName`), дата рождения

- (birthday) и пол (gender). Пользователи имеют отношение "has" с заданиями (Assignment) и "enrolled" с курсами (Course), указывая на то, что пользователи могут иметь несколько заданий и курсов.
- Assignment (Задание): Класс, описывающий задания в системе. Задание имеет атрибуты id (идентификатор), title (название) и description (описание).
 - Course (Курс): Класс, описывающий курсы в системе. Курс имеет атрибуты id (идентификатор), title (название), description (описание), sourceType (тип источника курса) и sourceUrl (URL-адрес источника курса).

Связи между классами отражают основные отношения между объектами. Например, каждый пользователь может иметь несколько заданий и курсов, что отображается связями "1" -- "*" между классом User и классами Assignment и Course соответственно.

2.3.3. Диаграмма последовательностей

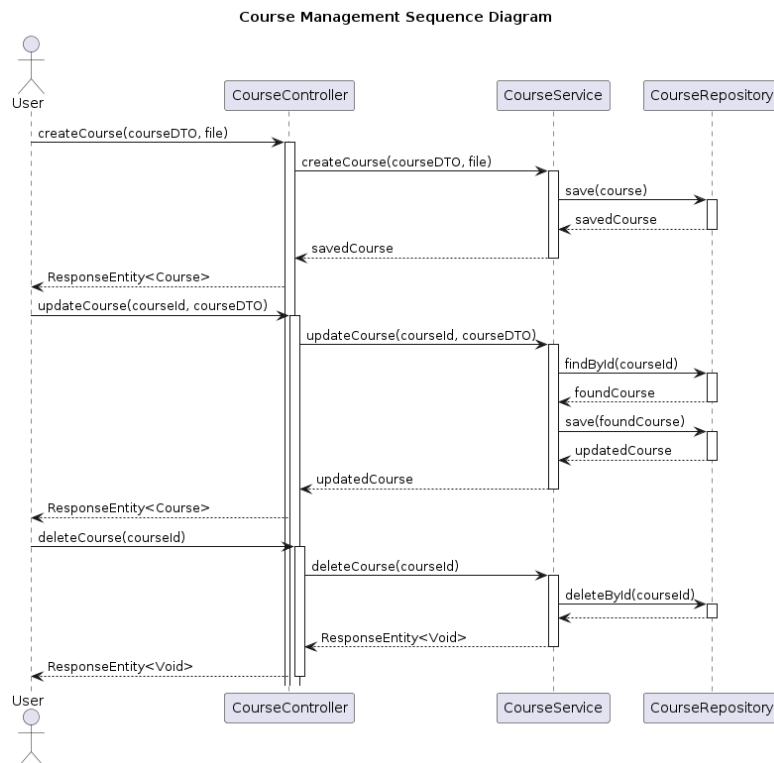


Рисунок 3 - Диаграмма последовательностей

Диаграммы последовательностей описывают взаимодействие между объектами в рамках определенной последовательности действий или вызовов методов. В данном случае представлены диаграммы последовательностей для операций создания, обновления и удаления курсов в системе управления курсами.

2.3.4. Диаграмма состояний настройки

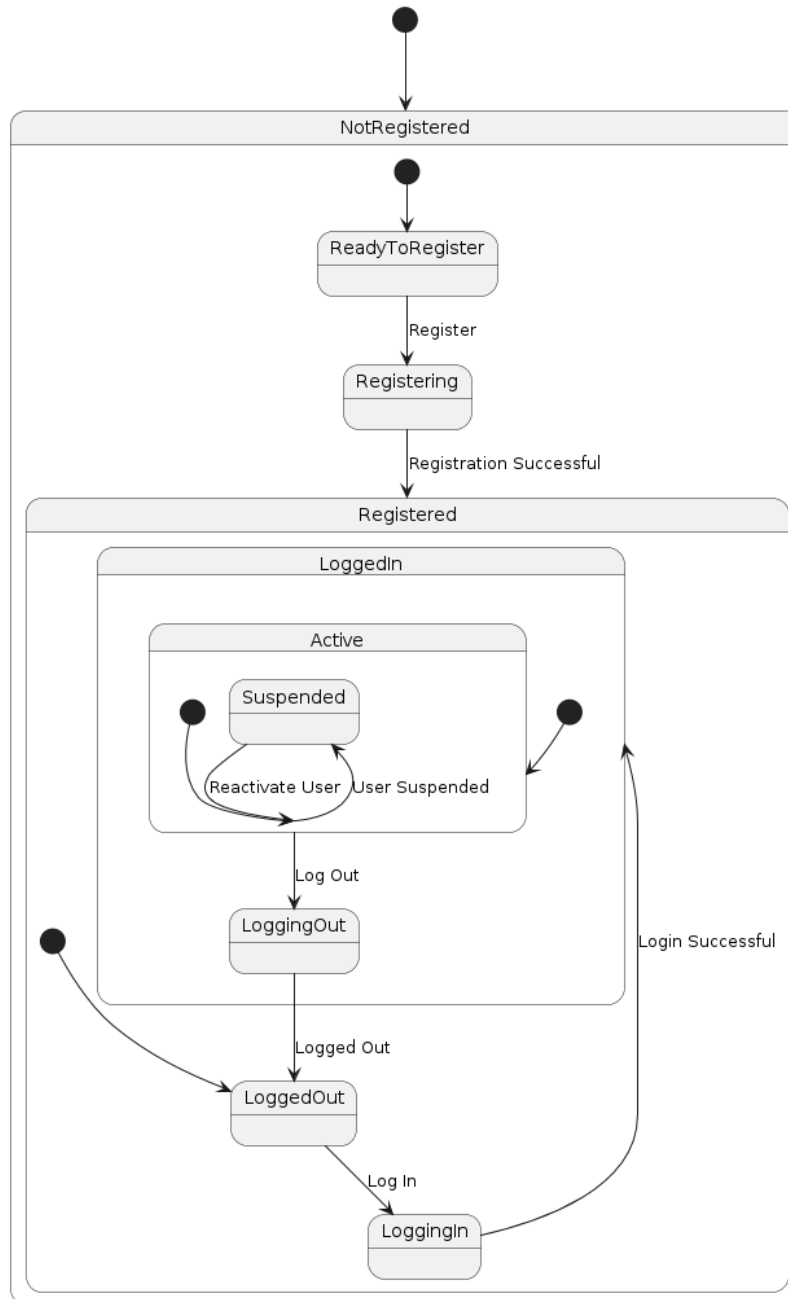


Рисунок 4 - Диаграмма состояний настройки

Диаграмма состояний настройки показывает различные состояния, через которые проходит пользователь при взаимодействии с системой в контексте регистрации, входа в систему и активности учетной записи.

3. Реализация

3.1. Средства реализации

Для реализации проекта MuseSpark используются различные технологии как на стороне клиента (frontend), так и на стороне сервера (backend). Ниже представлены основные инструменты и технологии, применяемые в проекте:

Backend:

- Java: Язык программирования, используемый для разработки серверной части приложения.
- Spring Boot: Фреймворк для создания веб-приложений на языке Java. Он предоставляет мощные средства для создания RESTful API и управления зависимостями.
- MySQL: Реляционная база данных, используемая для хранения данных приложения. MySQL широко распространен и поддерживается множеством инструментов.

Frontend:

- React: JavaScript-библиотека для создания пользовательских интерфейсов. React облегчает разработку интерактивных и масштабируемых пользовательских интерфейсов.
- JavaScript (JS): Язык программирования, который используется для добавления динамического поведения на веб-страницах.
- HTML: Язык разметки, используемый для создания структуры веб-страниц.
- CSS: Язык таблиц стилей, который используется для оформления и стилизации веб-страниц.

Объяснение выбора:

- Java и Spring Boot: Java предоставляет высокую производительность, надежность и масштабируемость. Spring

Boot упрощает разработку и развертывание веб-приложений Java.

- MySQL: MySQL - это надежная и широко используемая реляционная база данных, которая отлично подходит для хранения структурированных данных приложения.
- React, JavaScript, HTML, CSS: React обеспечивает быстрое рендеринг и управление компонентами пользовательского интерфейса. JavaScript, HTML и CSS являются основными технологиями для разработки интерактивных веб-интерфейсов.

3.2. Обзор альтернативных средств реализации

Помимо используемых средств реализации, существуют и альтернативные технологии, которые также могут быть использованы для создания приложения MuseSpark:

Backend:

- Языки программирования: Вместо Java можно рассмотреть другие языки, такие как Python (с фреймворком Django или Flask), Node.js (с фреймворком Express) или Ruby (с фреймворком Ruby on Rails).
- Фреймворки: Вместо Spring Boot можно использовать фреймворки для других языков, например, Flask или Django для Python, Express для Node.js и Ruby on Rails для Ruby.
- Системы управления базами данных (СУБД): Вместо MySQL можно выбрать другие реляционные СУБД, такие как PostgreSQL или SQLite, или даже нереляционные базы данных, такие как MongoDB.

Frontend:

- Фреймворки и библиотеки: Помимо React, можно рассмотреть другие фреймворки и библиотеки JavaScript, такие как Angular или Vue.js.
- Препроцессоры CSS: Для более эффективного написания стилей CSS можно использовать препроцессоры, такие как Sass или Less.

- Языки разметки: Помимо HTML, можно использовать более продвинутые языки разметки, такие как JSX (используемый в React) или Pug.

Разработка мобильных приложений:

- Для создания мобильных приложений можно использовать фреймворки и инструменты, такие как React Native (для разработки кросс-платформенных мобильных приложений), Flutter (для создания кросс-платформенных мобильных приложений) или нативную разработку для Android (с использованием Java или Kotlin) и iOS (с использованием Swift или Objective-C).

3.3. Реализация интерфейса

Реализация интерфейса веб-приложения MuseSpark может включать в себя следующие шаги:

Frontend:

- Разработка макета и дизайна: Создание дизайна пользовательского интерфейса, включая макеты страниц, элементы управления, цветовую схему и т. д.
- Верстка HTML и CSS: На основе дизайна создание структуры HTML-разметки и стилей CSS для каждой страницы и компонента интерфейса.
- Интеграция с бэкендом: Настройка взаимодействия с бэкендом с помощью API, написание функционала для отправки и получения данных.
- Реализация клиентской логики: Написание JavaScript-кода для реализации функциональности взаимодействия пользователя с интерфейсом, включая валидацию форм, анимации и другие пользовательские действия.
- Тестирование интерфейса: Проведение тестирования пользовательского интерфейса для выявления и устранения ошибок, проверка работы на разных устройствах и браузерах.

Backend:

- Настройка серверной части: Создание и настройка сервера с использованием Spring Boot, настройка маршрутов и контроллеров для обработки запросов от клиентской части.
- Работа с базой данных: Настройка соединения с базой данных MySQL, создание моделей данных (Entity классы) и репозитория для взаимодействия с базой данных.
- Бизнес-логика: Написание сервисов и компонентов, реализующих бизнес-логику приложения, такую как создание и обновление курсов и заданий, аутентификация и авторизация пользователей и т. д.
- Аутентификация и безопасность: Настройка механизмов аутентификации и авторизации пользователей с использованием Spring Security, реализация защиты ресурсов и API.
- Тестирование бэкенда: Проведение модульного и интеграционного тестирования бэкенд-кода для проверки его корректности и надежности.

Интеграция и тестирование:

- Интеграция frontend и backend: Обеспечение взаимодействия между клиентской и серверной частями приложения, тестирование API и передачи данных.
- Общее тестирование: Проведение тестирования всего приложения в целом для проверки его работоспособности, корректности работы интерфейса и функциональности.

4. Тестирование

4.1. Тестирование серверной части

Тестирование серверной части приложения MuseSpark, реализованной на Java с использованием Spring Boot и MySQL, может включать в себя следующие этапы:

- Модульное тестирование сервисов: Написание и запуск модульных тестов для каждого сервиса, который содержит бизнес-логику приложения. В этих тестах можно проверить

различные сценарии использования методов сервисов, их корректность и обработку исключений.

- Интеграционное тестирование контроллеров: Написание тестов для проверки взаимодействия контроллеров с сервисами. Это включает отправку HTTP-запросов к API приложения и проверку соответствующих HTTP-ответов, а также проверку корректности передачи данных между контроллерами и сервисами.
- Тестирование базы данных: Написание и запуск тестов, проверяющих корректность взаимодействия с базой данных. В этих тестах можно проверить создание, чтение, обновление и удаление данных в базе данных, а также проверить корректность работы запросов SQL.
- Тестирование аутентификации и авторизации: Написание тестов для проверки механизмов аутентификации и авторизации, реализованных с использованием Spring Security. В этих тестах можно проверить корректность работы механизмов аутентификации пользователей, а также проверить доступ к защищенным ресурсам приложения.
- Общее интеграционное тестирование: Проведение тестирования всей серверной части приложения в целом для проверки ее работоспособности в реальных условиях. В этих тестах можно проверить взаимодействие всех компонентов приложения, а также проверить его корректность и надежность при работе с реальными данными.

4.2. Тестирование пользовательского интерфейса

Тестирование пользовательского интерфейса (UI) приложения MuseSpark, реализованного с использованием React, JavaScript, HTML и CSS, включает в себя следующие этапы:

- Модульное тестирование компонентов React: Написание модульных тестов для каждого компонента пользовательского интерфейса. Эти тесты могут проверять отображение компонента, его взаимодействие с пользователем и обработку событий.

- Интеграционное тестирование страниц: Написание тестов для проверки взаимодействия между компонентами на страницах приложения. Это включает тестирование навигации между страницами, передачу данных между компонентами и обработку их изменений.
- Тестирование пользовательского ввода: Проведение тестирования пользовательского ввода, такого как заполнение форм, отправка данных и обработка ошибок. В этих тестах можно проверить корректность работы валидации данных, обработку ошибок и корректность взаимодействия с API серверной части приложения.
- Тестирование респонсивности и кросс-браузерности: Проверка отображения пользовательского интерфейса на различных устройствах и в различных браузерах для обеспечения его корректной работы и отображения. Это включает тестирование на мобильных устройствах, планшетах, настольных компьютерах и в различных версиях браузеров.
- Общее интеграционное тестирование UI: Проведение тестирования всего пользовательского интерфейса в целом для проверки его работы в реальных условиях. В этих тестах можно проверить взаимодействие всех компонентов UI, а также проверить его корректность и надежность при работе с реальными данными и действиями пользователя.

После проведения тестирования пользовательского интерфейса приложения MuseSpark можно быть уверенным в его надежности, корректности работы и удобстве использования для конечных пользователей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проект MuseSpark представляет собой важную платформу для обучения музыке, объединяющую учителей и студентов, а также облегчающую процесс создания курсов и выполнения заданий. Разработка данного проекта позволила создать мощный инструмент, способствующий распространению знаний и улучшению образования в сфере музыки.

Основные результаты работы над проектом включают в себя:

- Создание полнофункциональной серверной части на базе Java, Spring Boot и MySQL, обеспечивающей управление курсами, заданиями и пользователями.
- Реализация дружественного и интуитивно понятного пользовательского интерфейса на основе React, JavaScript, HTML и CSS, обеспечивающего удобство использования и навигации для всех типов пользователей.
- Разработка системы аутентификации и авторизации с использованием JWT (JSON Web Tokens) для обеспечения безопасности данных и защиты конфиденциальности пользователей.
- Проведение тестирования как серверной, так и пользовательской части приложения для обеспечения его надежной работы и соответствия требованиям.

Проект MuseSpark имеет большой потенциал для дальнейшего развития и расширения функциональности. Внедрение дополнительных возможностей, таких как расширенные инструменты аналитики, интерактивные учебные материалы и механизмы обратной связи, может значительно повысить его ценность и привлекательность для пользователей.

В целом, проект MuseSpark представляет собой важный вклад в область образования и музыкальной индустрии, и его успешное развитие может принести значительную пользу как учителям, так и студентам в их образовательном пути.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. React.js Official Documentation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://reactjs.org/docs/getting-started.html> - Заглавие с экрана. (Дата обращения: 08.06.2024).
2. Node.js официальная документация [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nodejs.org/en/docs/> - Заглавие с экрана. (Дата обращения: 08.06.2024).
3. Express.js Framework Documentation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://expressjs.com/> - Заглавие с экрана. (Дата обращения: 08.06.2024).
4. MySQL Official Documentation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dev.mysql.com/doc/> - Заглавие с экрана. (Дата обращения: 08.06.2024).
5. HTML5 Rocks - A resource for open web HTML5 developers [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.html5rocks.com/> - Заглавие с экрана. (Дата обращения: 08.06.2024).
6. CSS Tricks - Tips, Tricks, and Techniques on using Cascading Style Sheets [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://css-tricks.com/> - Заглавие с экрана. (Дата обращения: 08.06.2024).
7. SpringBoot Official Documentation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://spring.io/projects/spring-boot> Заглавие с экрана. (Дата обращения: 08.06.2024).

ПРИЛОЖЕНИЕ

```
package com.martinosama.musespark.Controller;

import com.martinosama.musespark.DTO.AssignmentDTO;
import com.martinosama.musespark.Entity.Assignment;
import com.martinosama.musespark.Service.AssignmentService;
import org.springframework.http.HttpStatus;
import org.springframework.http.ResponseEntity;
import org.springframework.web.bind.annotation.*;

@RestController
@RequestMapping("/assignments")
public class AssignmentController {
    private final AssignmentService assignmentService;

    public AssignmentController(AssignmentService assignmentService) {
        this.assignmentService = assignmentService;
    }

    @PostMapping
    public ResponseEntity<Assignment> createAssignment(@RequestBody
AssignmentDTO assignmentDTO) {
        Assignment assignment =
assignmentService.createAssignment(assignmentDTO);
        return new ResponseEntity<>(assignment, HttpStatus.CREATED);
    }

    @GetMapping("/{assignmentId}")
    public ResponseEntity<Assignment> getAssignmentById(@PathVariable
Long assignmentId) {
        Assignment assignment =
assignmentService.getAssignmentById(assignmentId);
        if (assignment != null) {
            return ResponseEntity.ok(assignment);
        } else {
            return ResponseEntity.notFound().build();
        }
    }

    @PutMapping("/{assignmentId}")
    public ResponseEntity<Assignment> updateAssignment(@PathVariable
Long assignmentId, @RequestBody AssignmentDTO assignmentDTO) {
        Assignment updatedAssignment =
assignmentService.updateAssignment(assignmentId, assignmentDTO);
        if (updatedAssignment != null) {
            return ResponseEntity.ok(updatedAssignment);
        } else {
            return ResponseEntity.notFound().build();
        }
    }

    @DeleteMapping("/{assignmentId}")
    public ResponseEntity<Void> deleteAssignment(@PathVariable Long
assignmentId) {
        assignmentService.deleteAssignment(assignmentId);
    }
}
```

```

        return ResponseEntity.noContent().build();
    }
}
package com.martinosama.musespark.Controller;

import com.martinosama.musespark.DTO.CourseDTO;
import com.martinosama.musespark.Entity.Course;
import com.martinosama.musespark.Service.CourseService;
import org.springframework.http.HttpStatus;
import org.springframework.http.ResponseEntity;
import org.springframework.web.bind.annotation.*;
import org.springframework.web.multipart.MultipartFile;

import java.io.IOException;

@RestController
@RequestMapping("/courses")
public class CourseController {
    private final CourseService courseService;

    public CourseController(CourseService courseService) {
        this.courseService = courseService;
    }

    @PostMapping(consumes = {"multipart/form-data"})
    public ResponseEntity<Course>
createCourse(@RequestPart("courseDTO") CourseDTO courseDTO,
                                                    @RequestPart(value =
"file", required = false) MultipartFile file) {
        try {
            Course course = courseService.createCourse(courseDTO,
file);
            return new ResponseEntity<>(course, HttpStatus.CREATED);
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
            return
ResponseEntity.status(HttpStatus.INTERNAL_SERVER_ERROR).body(null);
        }
    }

    @GetMapping("/{courseId}")
    public ResponseEntity<Course> getCourseById(@PathVariable Long
courseId) {
        Course course = courseService.getCourseById(courseId);
        if (course != null) {
            return ResponseEntity.ok(course);
        } else {
            return ResponseEntity.notFound().build();
        }
    }

    @PutMapping("/{courseId}")
    public ResponseEntity<Course> updateCourse(@PathVariable Long
courseId, @RequestBody CourseDTO courseDTO) {
        Course updatedCourse = courseService.updateCourse(courseId,
courseDTO);
        if (updatedCourse != null) {

```

```

        return ResponseEntity.ok(updatedCourse);
    } else {
        return ResponseEntity.notFound().build();
    }
}

@DeleteMapping("/{courseId}")
public ResponseEntity<Void> deleteCourse(@PathVariable Long
courseId) {
    courseService.deleteCourse(courseId);
    return ResponseEntity.noContent().build();
}
}

package com.martinosama.musespark.Controller;

import com.martinosama.musespark.DTO.UserDTO;
import com.martinosama.musespark.Entity.User;
import com.martinosama.musespark.Service.UserService;
import org.springframework.beans.factory.annotation.Autowired;
import org.springframework.http.HttpStatus;
import org.springframework.http.ResponseEntity;
import org.springframework.security.core.userdetails.UsernameNotFoundException;
import org.springframework.stereotype.Controller;
import org.springframework.web.bind.annotation.*;

import java.util.Optional;
import java.util.logging.Logger;

@Controller
@RequestMapping("/api")
public class UserController {

    private static final Logger logger =
Logger.getLogger(UserController.class.getName());

    @Autowired
    private UserService userService;

    @PostMapping("/register")
    @ResponseBody
    public ResponseEntity<?> registerUser(@RequestBody UserDTO userDTO)
{
        logger.info("Attempting to register user: " +
userDTO.getEmail());
        Optional<User> existingUser =
userService.findByEmail(userDTO.getEmail());
        if (existingUser.isPresent()) {
            logger.warning("User already exists: " +
userDTO.getEmail());
            return ResponseEntity.badRequest().body("User already
exists");
        }
        try {
            User user = userService.createUser(userDTO);
            logger.info("User registered successfully: " +

```

```

user.getEmail());
        return new ResponseEntity<>(user, HttpStatus.CREATED);
    } catch (Exception e) {
        logger.severe("Error occurred while registering user: " +
e.getMessage());
        return
ResponseEntity.status(HttpStatus.INTERNAL_SERVER_ERROR).body("Registrat
ion failed");
    }
}

@PostMapping("/signin")
@ResponseBody
public ResponseEntity<?> signInUser(@RequestBody UserDTO userDTO) {
    try {
        User user = userService.signInUser(userDTO.getEmail(),
userDTO.getPassword());
        return ResponseEntity.ok(user);
    } catch (UsernameNotFoundException ex) {
        return
ResponseEntity.status(HttpStatus.UNAUTHORIZED).body("Invalid username
or password");
    }
}
}

```