**SVEUČILIŠTE U SPLITU**

**FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, STROJARSTVA I BRODOGRADNJE**

**DIPLOMSKI RAD**

**Korištenje jedinstvene prijave u web aplikacijama**

**Petar Perković**

Split, mjesec godina.

SVEUČILIŠTE U SPLITU

FAKULTET ELEKTROTEHNIKE, STROJARSTVA I BRODOGRADNJE

Diplomski studij: **Elektronika i računalno inženjerstvo**

Smjer/Usmjerenje: **Računalno inženjerstvi**

Oznaka programa: 222

Ime i prezime: **Petar Perković**

Broj indeksa: 662-2019

**ZADATAK DIPLOMSKOG RADA**

Radni naslov: Korištenje jedinstvene prijave u web aplikacijama

Zadatak: Izučiti mogućnosti tehnologija za jedinstvenu prijavu (engl. single sign-on) ponuđenih od različitih platformi (npr. Facebook, Google, Twitter). Istražiti dostupne biblioteke otvorenog koda za implementacaiju jedinstvene prijave. Dizajniati realizirati i testirati web aplikaciju temeljenu na .NET Core i Angular tehnologijama kojom će se demonstrirati mogućnosti i ograničenja navedenih tehnologija.

Prijava rada: 05.10.2016. (početak semestra u kojem se prijavljuje rad)

Rok za predaju rada: 05.01.2017. (deset dana prije završetka semestra u kojem je rad prijavljen)

Rad predan:

Predsjednik

Odbora za diplomski rad: Mentor:

prof. dr. sc. Ime Prezime izv. prof. dr. sc. Ime Prezime

**IZJAVA**

Ovom izjavom potvrđujem da sam diplomski rad s naslovom *Korištenje jedinstvene prijave u web aplikacijama* pod mentorstvom prof. dr. sc. Ljiljana Šerić pisao samostalno, primijenivši znanja i vještine stečene tijekom studiranja na Fakultetu elektrotehnike, strojarstva i brodogradnje, kao i metodologiju znanstveno-istraživačkog rada, te uz korištenje literature koja je navedena u radu. Spoznaje, stavove, zaključke, teorije i zakonitosti drugih autora koje sam izravno ili parafrazirajući naveo/la u diplomskom radu citirao/la sam i povezao/la s korištenim bibliografskim jedinicama.

Student/ica

Petar Perković

**SADRŽAJ**

[**1** **UVOD** 5](#_Toc80981498)

[**2** **PREGLED KORIŠTENIH TEHNOLOGIJA** 6](#_Toc80981499)

[**1.1** **ASP.NET Core 3.1 API** 6](#_Toc80981500)

[**1.2** **Angular 12.1** 7](#_Toc80981501)

[1.2.1 Vezivanje svojstava i interpolacija 9](#_Toc80981502)

[1.2.2 Dijeljenje podataka između podređenih i roditeljskih direktiva i komponenti 10](#_Toc80981503)

[**1.3** **Softver za upravljanje identitetom i pristupom korisnika** 12](#_Toc80981504)

[1.3.1 Auth0 14](#_Toc80981505)

[**1.4** **Visual studio 19** 15](#_Toc80981506)

[**1.5** **Visual studio code** 16](#_Toc80981507)

[**2** **DIZAJN RJEŠENJA** 17](#_Toc80981508)

[**2.1** **Baza podataka** 19](#_Toc80981509)

[**2.2** **Serverska strana aplikacije** 21](#_Toc80981510)

[2.2.1 API razina 21](#_Toc80981511)

[2.2.2 Domenska razina 23](#_Toc80981512)

[2.2.3 Infrastrukturna razina 25](#_Toc80981513)

[**2.3** **Klijentska strana aplikacije** 26](#_Toc80981514)

[2.3.1 Modul 26](#_Toc80981515)

[2.3.2 Komponenta 27](#_Toc80981516)

[2.3.3 Servisi 27](#_Toc80981517)

[2.3.4 Modeli 28](#_Toc80981518)

[2.3.5 Globalna klasa 28](#_Toc80981519)

[2.3.6 Presretač 28](#_Toc80981520)

[**3** **IMPLEMENTACIJA** 29](#_Toc80981521)

[**3.1** **Baza podataka** 29](#_Toc80981522)

[**3.2** **Serverska strana aplikacije** 31](#_Toc80981523)

[3.2.1 API razina 31](#_Toc80981524)

[3.2.2 Domain razina 34](#_Toc80981525)

[3.2.3 Infrastructure razina 36](#_Toc80981526)

[**3.3** **Klijentska strana aplikacije** 38](#_Toc80981527)

[**POPIS OZNAKA I KRATICA** 41](#_Toc80981528)

[**SAŽETAK** 43](#_Toc80981529)

[**SUMMARY** 44](#_Toc80981530)

# **UVOD**

# **PREGLED KORIŠTENIH TEHNOLOGIJA**

Za izradu praktičnog dijela diplomskog rada korišten je ASP.NET Core 3.1 API na server strani te Angular 12.1 za korisničku stranu odnosno za korisničko sučelje. Autentifikacija i autorizacija je implementirana sa Auth0 platformom. Za pisanje koda za server stranu korišten je Visual Studio 19, a korisnička strana pisana je u Visual Studio Code. Auth0 je konfiguriran na službenoj stranici (<https://auth0.com/>).

## **ASP.NET Core 3.1 API**

ASP.NET Core [1] je višeplatformski okvir, visokih performansi, s mogućnošću implementiranja u oblaku, otvorenog koda za izgradnju modernih aplikacija povezanih s internetom. Pomoću ASP.NET Core se može:

* Izradite web aplikacije i usluge, aplikacije Internet of Things (IoT) i mobilne funkcionalne dijelove (sve ono što nije korisničko sučelje).
* Koristiti razvojne alate u sustavu Windows, macOS i Linux.
* Implementirati u oblak ili lokalno.
* Pokrenuti na .NET Core.

ASP je skraćenica od eng. Active Server Pages što znači aktivne serverske stranice

Svaka ASP.Net Core aplikacija ima fundamentalne dijelove kao što je Startup klasa, Dependency injection servis te Middleware. U Startup klasi su konfigurirane usluge koje aplikacija zahtjeva te je definiran cjevovod za upravljanje zahtjevima kao niz Middleware komponenti. ASP.NET Core uključuje ugrađeni okvir za injektirajne ovisnosti koji čini konfigurirane usluge dostupnim u cijeloj aplikaciji. Usluge se obično rješavaju injektiranjem ovisnosti pomoću injektiranja u konstruktor. Injektiranje u konstruktor se implementira deklariranjem parametara konstruktora potrebne vrste ili sučelja. Okvir za injektiranje ovisnosti pruža primjerak usluge toliko dugo ovisno o konfiguraciji usluge u Startup klasi. Cjevovod za obradu zahtjeva sastavljen je kao niz Middleware komponenti (Slika1.1). Svaka komponenta izvodi operacije na HttpContext -u i ili poziva sljedeći middleware u cjevovodu ili završava zahtjev. Konvencijom se Middleware komponente dodaje u cjevovod pozivanjem metode proširenja Use ... u metodi Startup.Configure. Na primjer, da bi se omogućilo generiranje statičkih datoteka, nazove se UseStaticFiles.



*Slika 1.1. Primjer cijevovoda s tri Middleware komponente [2]*

ASP.NET Core podržava stvaranje RESTful (eng. Representational State Transfer) usluga, poznatih i kao web API (eng. Application Programming Interface), koristeći C#. Za obradu HTTP zahtjeva web API koristi kontrolere. Kontroleri u web API -ju su klase koje nasljeđuju BaseController. Namespace Microsoft.AspNetCore.Mvc pruža atribute koji se mogu koristiti za konfiguriranje ponašanja web API kontrolora i metoda djelovanja. Na primjer, atribut Route koji definira na kojoj ruti odnosno kako treba izgledati url za taj kontroler. Također postoji i atribute za definiranje na koji HTTP zahtjev metoda odgovara, npr. HttpGet, unutar takvog atributa može se definirati i rutu za taj zahtjev npr. HttpGet('all'), za ovakav primjer url će biti url servera/ruta kontrolera/ruta metode odnosno „all“ .

## **Angular 12.1**

Angular [3] je okvir za razvoj aplikacija i razvojna platforma za stvaranje učinkovitih i sofisticiranih single-page aplikacija. Angular uključuje:

* Okvir temeljen na komponentama za izradu skalabilnih web aplikacija
* Zbirka dobro integriranih knjižnica koje pokrivaju širok spektar značajki, uključujući usmjeravanje, upravljanje obrascima, komunikaciju klijent-poslužitelj i još mnogo toga
* Paket razvojnih alata koji pomažu u razvoju, izgradnji, testiranju i ažuriranju koda

Komponente su gradivni blokovi koji sastavljaju aplikaciju. Komponenta uključuje klasu pisanu u TypeScriptu s @Component () dekoratorom, HTML predloškom i stilovima. Dekorator @Component () navodi sljedeće podatke specifične za Angular:

* CSS selektor koji definira kako se komponenta koristi u HTML predlošku
* HTML element koji odgovara CSS selektoru te postaje instanca komponente, HTML predložak upućuje Angular kako iscrtati komponentu.
* Skup CSS stilova koji definiraju izgled HTML elemenata.

Svaka komponenta ima HTML predložak koji deklarira kako se ta komponenta prikazuje. Ovaj predložak definira se unutar komponente ili putem datoteke. Angular proširuje HTML s dodatnom sintaksom koja vam omogućuje umetanje dinamičkih vrijednosti iz vaše komponente. Angular automatski ažurira renderirani DOM kad se promijeni stanje vaše komponente. Angular također podržava property binding kako bi pomogao developeru postaviti vrijednosti za svojstva i atribute HTML elemenata i proslijediti vrijednosti u prezentacijsku logiku aplikacije. Također se mogu dodati event listener-i da slušaju i odgovaraju na korisničke radnje kao što su pritisci tipki, pokreti miša, klikovi i dodiri. Developeri mogu dodati dodatne funkcionalnosti svojim predlošcima korištenjem direktiva. Najpopularnije direktive u Angular -u su \*ngIf i \*ngFor. Direktive se koriste za izvođenje različitih zadataka, kao što je dinamička izmjena strukture DOM -a. Angular -ovi deklarativni predlošci omogućuju jasno odvajanje logike aplikacije od prezentacije. Predlošci se temelje na standardnom HTML -u radi lakše izgradnje, održavanja i ažuriranja.

Ubrizgavanje ovisnosti omogućuje deklariranje ovisnosti klasa TypeScript -a bez brige o njihovom stvaranju. Umjesto toga, Angular vodi instalaciju. Ovaj uzorak dizajna omogućuje pisanje više provjerljivog i fleksibilnijeg koda.

Angular CLI najbrži je, jednostavan i preporučen način za razvoj Angular aplikacija. Angular CLI čini brojne zadatke bez problema. Evo nekoliko primjera:

* ng build - kompajlira aplikaciju u izlazni direktorij
* ng serve - sastavlja i služi aplikaciju, obnavljajući promjene datoteka
* ng generation - generira ili mijenja datoteke na temelju sheme
* ng test - pokreće jedinične testove za dati projekt
* ng e2e - izrađuje i opslužuje Angular aplikaciju, a zatim izvodi end-to-end testove

### Vezivanje svojstava i interpolacija

Prilikom izrade aplikacija pomoću programa Angular dolazi se u dodir s nekoliko načina za prikazivanje podataka u HTML prikazu. Vezivanje svojstava i interpolacija [5] su vrste vezivanja podataka u Angular -u, koje se koriste za premještanje podataka iz komponente u predložak. Vezivanje podataka vrlo je važan i moćan aspekt razvoja softvera. Uključuje koncept definiranja komunikacije između komponente i njezinih stavova. Vezanje podataka omogućuje dinamiku i interaktivnost u aplikacijama. U Angular -u postoje četiri vrste povezivanja podataka:

* Vezivanje događaja
* Dvosmjerno vezivanje podataka
* Interpolacija
* Vezivanje svojstava

Vezivanje događaja, povezivanje podataka je kada informacije teku iz HTLM prikaza u komponentu kada se događaj pokrene. Prikaz šalje podatke iz događaja poput klika na gumb koji će se koristiti za ažuriranje komponente. To je upravo suprotno od vezivanja svojstava, gdje podaci idu od komponente do pogleda. Primjer ove vrste povezivanja podataka može se opisati primjerom u nastavku:

<p>My name is {{name}}</p>

<button (click)="updateName()">Update button</button>

// component.ts

updateName() {

this.name = 'John';

Dvosmjerno povezivanje je mehanizam u kojem podaci teku u oba smjera od komponente do prikaza i natrag. Komponenta i prikaz uvijek su sinkronizirani, a promjene napravljene na oba kraja odmah se ažuriraju u oba smjera. Dvosmjerno vezivanje obično se koristi pri radu s obrascima gdje se korisnički unos koristi za ažuriranje stanja komponente i obrnuto. Angular-ova dvosmjerna sintaksa povezivanja kombinacija je uglatih zagrada i zagrada, [()]. Sintaksa [()] kombinira zagrade vezivanja svojstava, [], sa zagradama vezivanja događaja, (), kako slijedi:

<app-sizer [(size)]="fontSizePx"></app-sizer>

Interpolacija je mehanizm vezivanja podataka kojim prikazujemo dinamički tekst definiran unutar komponente na HTMl prikazu. U tehnici, tekst koji predstavlja varijable u komponentama postavlja se između dvostrukih uvrnutih zagrada u predlošku. Angular pronalazi varijablu koja odgovara tekstu u komponenti i zamjenjuje tekst vrijednošću dodijeljenom varijabli. Brojevi, datumi itd. Mogu se koristiti izravno između uvrnutih zagrada. Primjer:

<p>{{ name }}</p>

// component.ts name = 'Peter';

Vezanje svojstava je jednosmjerni mehanizam koji omogućuje postavljanje svojstva elementa prikaza. Uključuje ažuriranje vrijednosti svojstva u komponenti i njegovo vezanje za element u predlošku prikaza. Vezivanje svojstava koristi sintaksu [] za povezivanje podataka. Primjer je postavljanje onemogućenog stanja gumba:

<button [disabled]="buttonDisabled"></button>

// component.ts buttonDisabled = true;

### Dijeljenje podataka između podređenih i roditeljskih direktiva i komponenti

Uobičajeni uzorak u Angular -u je dijeljenje podataka između roditeljske komponente i jedne ili više podređenih komponenti [4]. Za implementaciju ovog uzorka koristite dekoratere @Input () i @Output (). @Input () i @Output () daju podređenoj komponenti način komunikacije s nadređenom komponentom. @Input () dopušta roditeljskoj komponenti ažuriranje podataka u podređenoj komponenti. Nasuprot tome, @Output () dopušta djetetu da šalje podatke roditeljskoj komponenti.

@Input () dekorator u podređenoj komponenti ili direktivi označava da svojstvo može primiti svoju vrijednost od svoje nadređene komponente.

Graphical user interface, application

Description automatically generated

*Slika 1.2. Dijagram @Input dekoratora [4]*

Diagram

Description automatically generated

*Slika 1.3. Primjer kako implementirati djeljenje podataka nadređene komponente s podređenom komponentom[4]*

Cilj u uglatim zagradama, [], je svojstvo koje ima @Input () u podređenoj komponenti. Izvor vezanja, dio desno od znaka jednakosti, su podaci koje nadređena komponenta prosljeđuje ugniježđenoj komponenti.

Diagram

Description automatically generated with medium confidence

*Slika 1.4. Dijagram @Output dekoratora [4]*

A picture containing timeline

Description automatically generated

*Slika 1.5. Primjer kako implementirati djeljenje podataka među komponentama[4]*

Podređeni selektor je <app-input-output> sa „item“ i „deleteRequest“ svojstvima @Input () i @Output () u klasi podređene komponente. Svojstvo „currentItem“ i metoda „crossOffItem ()“ su u klasi nadređene komponente.

## **Softver za upravljanje identitetom i pristupom korisnika**

Softver za upravljanje identitetom i pristupom korisnika (eng. Customer Identity and Access Management - CIAM) [10] široko se koristi i mnogi ljudi traže softverska rješenja koja se lako administriraju i štede vrijeme uz mogućnost društvene prijave te upravljanje pristankom i preferencijama. Drugi važni čimbenici koje treba uzeti u obzir pri odabiru softvera uključuju upravljanje korisnicima i sigurnost. U nastavku (Tablica 1.1) predstavljam deset najpopularnijih softvera. A za implementaciju je odabran Auth0 softver.

*Tablica 1.1. Deset softvera za* *upravljanje identitetom i pristupom korisnika [10]*

|  |  |
| --- | --- |
| Softver | Opis |
| Auth0 | Auth0 pruža platformu za provjeru autentičnosti, autorizaciju i siguran pristup aplikacijama, uređajima i korisnicima. Razvojni timovi oslanjaju se na Auth0 -ovu jednostavnost, proširivost i stručnost kako bi platforma bila prikladna za sve. |
| OneLogin | Moguće proširenje sigurnosti i usklađenosti aplikacije na sve javne i privatne aplikacije u oblaku sa sigurnom jedinstvenom prijavom, višefaktorskom autentifikacijom i opskrbom korisnika. |
| Okta | Okta je usluga upravljanja identitetom i pristupom na zahtjev za web aplikacije, u oblaku i iza vatrozida. |
| Ping Indentity | Ping Identity nudi inteligentne mogućnosti identiteta, kao što su jednokratna prijava i višefaktorska autentifikacija za radnu snagu, korisnike i partnere. |
| CyberArk Identity | Današnja nova stvarnost zahtijeva novu vrstu pristupne platforme. Izgrađen na nultom povjerenju, CyberArk Identity stvara novu eru - siguran pristup posvuda, koja jedinstveno kombinira vodeće tehnologije za besprijekornu integraciju. |
| WSO2 Identity Server | Poslužitelj identiteta djeluje kao sabirnica identiteta u poduzeću, središnja okosnica za povezivanje i upravljanje više identiteta bez obzira na standarde na kojima se temelje. |
| Jump Cloud | JumpCloud je potpuna platforma za identitet, pristup i upravljanje uređajima. |
| LastPass | Poslovna rješenja LastPass pomažu timovima i tvrtkama da preuzmu kontrolu nad upravljanjem svojim identitetom pomoću upravljanja lozinkom, jedinstvene prijave i prilagodljive višefaktorske provjere autentičnosti. |
| Microsoft Azure Active Directory | Azure Active Directory sveobuhvatno je rješenje u oblaku za upravljanje identitetom i pristupom koje pruža robustan skup mogućnosti za upravljanje korisnicima i grupama i pomaže u sigurnom pristupu aplikacijama, uključujući Microsoftove mrežne usluge poput Office 365 i svijet aplikacija koje ne pripadaju Microsoftu. |
| SecureAuth Identity Platform | SecureAuth je tvrtka za zaštitu identiteta koja zaposlenicima, partnerima i klijentima omogućuje najsigurnije i fleksibilnije iskustvo autentifikacije. Isporučuje se kao usluga i primjenjuje u oblačnim, hibridnim i lokalnim okruženjima, SecureAuth upravlja i štiti pristup aplikacijama, sustavima i podacima u velikom opsegu, bilo gdje u svijetu. Tvrtka pruža alate za ugradnju sigurnosti identiteta u nove i postojeće aplikacije i tijekove rada bez utjecaja na korisničko iskustvo ili angažman, što rezultira povećanom produktivnošću i smanjenim rizikom. |

### Auth0

Auth0 [6] fleksibilno je rješenje za dodavanje usluga provjere autentičnosti i autorizacije aplikacijama. Tim ili organizacija mogu izbjeći troškove, vrijeme i rizik koji proizlaze iz izgradnje vlastitog rješenja za provjeru autentičnosti i autorizaciju korisnika. Nekoliko slučajeva upotrebe Auth0:

* Korisnici se trebaju moći prijaviti s korisničkim imenom/lozinkom ili sa svojim društvenim računima (poput Facebooka ili Twittera). Trebaju moći diohvatiti svoj korisnički profil nakon prijave kako bi mogli prilagoditi korisničko sučelje i primijeniti pravila autorizacije.
* Zaštita API-ja
* Zaštita više od jedne aplikacije jedinstvenom prijavom (SSO).
* Sigurran pristup API-ju JavaScript front-end aplikacije i mobilne aplikacije.
* Autentifikacija korisnika pomoću jezika za označavanje sigurnosnih potvrda (SAML).
* U slučaju neispravne lozinke korisnici se mogu prijaviti pomoću jednokratnih kodova dostavljenih e-poštom ili SMS-om.
* Ako je jedna od adresa e-pošte korisnika ugrožena zbog povrede javnih podataka neke web lokacije, vlasnik i korisnik će biti obaviješten ili će onemogućiti korisniku prijavu u aplikaciju dok ne poništi lozinku.
* Proaktivno blokiranje sumnjive IP adrese ako uzastopno pokušava neuspješnu prijavu, kako bi se izbjegli DDoS napadi.
* Zaposlenicima velikih organizacija omogućuje prijavu u različite interne aplikacije i aplikacije trećih strana koristeći svoje postojeće vjerodajnice za poduzeće.
* Poništavanje lozinke, stvaranje, omogućavanje, blokiranje i brisanje korisnika te korisničko sučelje za upravljanje svim tim.
* Višefaktorska provjera autentičnosti (MFA) kada korisnici žele pristupiti osjetljivim podacima.
* Identitet koji je na vrhu stalno rastućih zahtjeva usklađenosti SOC2, GDPR, PCI DSS, HIPAA i drugih.
* Praćenje korisnike na svojoj web lokaciji ili u aplikaciji. Korištenje ovih podatke za stvaranje tokova, mjerenje zadržavanja korisnika i poboljšanje tijeka prijave

Implementacija Auth0-a je podjenjana na dio za SPA i dio za API. Implementacija nutar angulara odnosno za SPA se vrši instaliranjem paketa „auth0-angular“ te korištenjem servisa tog paketa. Servis omogućuje prijavu i odjavu, dohvat korisničkih podataka te još mnogo toga. Sva ostala konfiguracija, dodavanje korisničkih rola, dodavanje korisnika, uređivanje prozora za prijavu i mnogo dugih svari se vrši preko auth0 stranice vrlo lako i jednostavno. Zaštita API-ja se vrši dodavanjem koda za JSON web tokene (JWT), naime Auth0 koristi JWT za slanje korisničkih podataka na server pa na strani servera nije potrebno ništa osim logike za čitaje podataka iz JWT-ova.

JSON Web Token (JWT) [7] je otvoreni standard (RFC 7519) koji definira kompaktan i samostalan način za siguran prijenos informacija između strana kao JSON objekt. Ti se podaci mogu provjeriti i vjerovati im jer su digitalno potpisani. JWT -ovi se mogu potpisati pomoću tajnog (s HMAC algoritmom) ili para javnih/privatnih ključeva koristeći RSA ili ECDSA.

## **Visual studio 19**

Microsoft Visual Studio [8] je IDE koji je napravio Microsoft i koristi se za različite vrste razvoja softvera, poput računalnih programa, web stranica, web aplikacija, web usluga i mobilnih aplikacija. Sadrži alate za dovršavanje, kompajlere i druge značajke koje olakšavaju proces razvoja softvera.

Visual Studio IDE (integrirano razvojno okruženje) softverski je program za programere za pisanje i uređivanje koda. Njegovo korisničko sučelje koristi se za razvoj softvera za uređivanje, ispravljanje pogrešaka i izradu koda. Visual Studio uključuje uređivač koda koji podržava IntelliSense (komponentu dovršetka koda), kao i preradu koda. Integrirani alat za ispravljanje pogrešaka radi i kao ispravljač pogrešaka na izvornoj razini i na računaru. Ostali ugrađeni alati uključuju kodiranje profila, dizajner za izradu GUI aplikacija, web dizajner, dizajner klasa i dizajner sheme baze podataka.

## **Visual studio code**

Visual Studio Code [9] lagani je, ali moćan uređivač izvornog koda koji radi na računalu i dostupan je za Windows, macOS i Linux. Dolazi s ugrađenom podrškom za JavaScript, TypeScript i Node.js te ima bogati sustav proširenja za druge jezike (kao što su C ++, C#, Java, Python, PHP, Go) i vrijeme izvođenja (kao što su .NET i Unity).

Visual Studio Code sadrži uređivač izvornog koda, savršen za svakodnevnu upotrebu. Uz podršku za stotine jezika, VS Code pomaže korisniku da bude produktivan. S isticanjem sintakse, podudaranjem zagrada, automatskim uvlačenjem, odabirom okvira, isječcima i još mnogo toga. Intuitivni prečaci na tipkovnici, jednostavno prilagođavanje i mapiranje prečaca na tipkovnici omogućavaju korisniku da s lakoćom upravljata svojim kodom.

# **DIZAJN RJEŠENJA**

Aplikacija je sačinjena od četiri glavna dijela: baza podataka, serverski dio aplikacije, klijentski dio aplikacije te softver za upravljanje identitetom i pristupom korisnika. Prije razrade glavnih djelova bitno je predstaviti funkcionalne (Tablica 2.1.). Za dizajniranje rješenja najprije je potrebno imati zahtjeve koje je potrebno ispuniti tim dizajnom.

*Tablica 2.1. Funkcionalni zahtjevi*

|  |  |
| --- | --- |
| Redni broj zahtjeva | Opis zahtjeva |
| 1. | Trebaju postojati dvije uloge, uloga korisnika, svi korisnici s korisničkim računom i uloga administratora, samo jedan račun koji pripada vlasniku noćnog kluba |
| 2. | Korisnik treba moći izraditi račun, a za izradu treba upisati puno ime, email adresu te lozinku. |
| 3. | Korisnik treba imati mogućnost prijave u sustav ali za prijavu treba imati kreiran korisnički račun ili se može prijaviti preko neke od platformi (Google ili Facebook). |
| 4. | Navigacijska traka u ljevom kutu treba imati linkove „NightClub“, „Reserve“ i „News“ a u desnom „Login“ link. |
| 5. | Kada se korisnik uspješno prijavi u desnom kutu navigacijske trake bi se link „Login“ trebao pretvoriti u „Logout“ te ljevo od tog linka bi se trebao pojavi link s imenom korisnika koji vodi na stranicu s osobnim podatcima. |
| 6. | Ako se u sustav prijavi administrator onda se umjesto imena treba pojavi link „Admin center“ |
| 7. | Korisnik treba imat mogućnost odjave iz sustava. |
| 8. | Kada se korisnik odjavi iz sustava aplikacija bi trebala preći na početnu stranicu te se izbrisati link s imenom (ili „Admin center“ link) s navigacijske trake te ponovno prikazati „Login“ link. |
| 9. | Svi korisnici bez obzira jesu li prijavljeni ili neprijavljeni u sustav trebaju moći vidjeti početnu stranicu („NightClub“ link). |
| 10. | Početna stranica treba sadržavati „Reseve“ link, tri umanjena članka (naslov, slika i datum događaja) te dio o klubu s slikom. |
| 11. | Samo prijavljeni korisnik može pristupiti starnici za rezervaciju („Reserve“ link). Ako korisnik koji nije prijavljen pokuša pristupiti stanici za rezrvaciju u novom prozru bi mu se trebala prikazati stranica za prijavu u sustav. |
| 12. | Svi korisnici bez obzira jesu li prijavljeni ili neprijavljeni u sustav trebaju moći vidjeti stranicu s novostima („News“ link). |
| 13. | Na stranici s novostima se trebaju nalaziti članci koji sadrže naslov, sliku, sadržaj, datum događaja te datum posljednjeg mijenjanja članka. |
| 14. | Na stranici za rezervaciju se treba nalaziti tlocrt noćnog kluba s ucrtanim stolovim, te svaki stol treba imati svoj redni broj. |
| 15. | Korisnik prije odabira stola treba odabrati datum rezervacije da bi sustav filtrirao slobodne stolove za taj datum, a dozvoljeni datumi su od toga dana pa unaprijed period koji postavlja administrator. Nakon odabira datuma nedostupni stolovi biti će onemogućeni za klikanje |
| 16. | Korisnik klikom na stol na tlocrtu odabire stol koji će rezervirati, zatimn treba odabrati broj gostiju koji će doći sa njim te po želji može napisati napomenu. Klikom na tipku spremi, stol je rezerviran. |
| 17. | Jedan korisnik može rezervirati jedan stol po danu. Iznimno administrator može rezervirati više stolova za jedan datum s tim da treba upisati puno ime onoga kome je rezervacija namjenjena. |
| 18. | Svaki korisnik trebao bi moći vidjeti svoje puno ime, email adresu te rezervacije na stranici s osobnim podatcima. |
| 19. | Rezervacije trebaju imati tri statusa: aktivna, prošla, otkazana. Korisnik treba moći otkazati rezervaciju koja je u statusu aktivna. |
| 20. | Administrator treba moći vidjeti sve aktivne rezervacije po datumima,  odabirom datuma u padajućem izborniku trebaju se prikazati rezervacije za odabrani datum. |
| 21. | Administrator treba moći otkazati sve rezervacije za odabrani datum s tim da je obavezan napisati obrazloženje. |
| 22. | Administrator treba moći dodavati ili uklanjati članke sa stranice s novostima. |
| 23. | Pri dodavanju novog članka potrebno je unijeti naslov, sadržaj, datum događaja te naslovnu sliku događaja. |
| 24. | Članci na stranici s novostima koji imaju datum događaja u budućnosti trebaju imati tipku rezerviraj, klikom na tu tipku aplikacija treba preći na stranicu za rezerviranje stola i postaviti datum rezervacije na datum tog događaja. |
| 25. | Administrator treba moći mijenjati vrijednost minimalnog račun te vrijednost maksimalnog broja gostiju za svaku kategoriju stola (standardni, zidni te VIP). |

## **Baza podataka**

Za bazu podataka je izabrana MSSQL baza podataka. Za dizajniranje baze podataka je korišten „Code first“ princip. Definirani su modeli te mapiranje, a Enitiy Framework-om odrađene migracije modela u tablice. Entity framework je programski okvir koji vrši migracije modela iz C# programskog jezika u tablice SQL baze podataka. Također služi za dohvaćanje podataka iz tablica i još mnogo toga ali to nije tema ovog rada.

Diagram

Description automatically generated

*Slika 2.1. Dijagram baze podataka za tablice vezane uz rezervacije*

Na Slici 2.1. vidimo dijagram tablica vezanih uz rezervacije, prikazane su četiri tablice te relacije među tim tablicama. Tablica „Reservations“ sadrži „TableId“ odnosno jedna rezervacija ima jedan stol, što značio da jedan stol može biti povezan s više rezervacija (odnos 1:N). Također jedna rezervacija ima jedan „UserStringId“ pa to znači da ima jednog korisnika, odnosno jedan korisnik može biti povezan s više rezervacija (odnos 1:N). Također svaki stol ima „CategoryId“ što znači da svaki stol ima jednu kategoriju, odnosno svaka kategorija može imati više stolova (odnos 1:N).

Table

Description automatically generated with medium confidence

*Slika 2.2 Dijagram preostalih tablica u bazi*

Na Slici 2.2. je prikazan dijagram preostalih tablica u bazi. Tablica „AdminConfigs“ i tablica „Articles“ nisu relacijski povezane. U bazi još imamo view „vwAdminConfigs“ (Slika 2.3.) koji je shematski potpuno isti kao i tablica ali on još dohvaća podatke iz tablice „Categories“ te za svaku kategoriju doda dva retka u view, jedan za „MinBillValue“ a drugi za „MaxNumberOfGusets“. Također kreirana je i jedna stored-procedure „stpUpdateAdminConfig“ (Slika 2.4.) koja služi za mijenajane podataka koje prikazuje „vwAdminConfigs“, ta je procedura potrebna jer ovaj view ne zadovoljava uvjete da bi se preko njega mogle raditi promjene podataka.

Text

Description automatically generated

*Slika 2.3. View „vwAdminConfigs“*

A picture containing text

Description automatically generated

*Slika 2.4. Stored-procedure „stpUpdateAdminConfig“*

## **Serverska strana aplikacije**

Serverska strana aplikacije je dio aplikacije koji se izvršava na udaljenom serveru, te je dizajnirana u tri razine:

* API – (eng. Application Programming Interface) ovaj dio aplikacije služi za posluživanje podataka klijentskom dijelu aplikacije.
* Domain – u ovom dijelu su definirani modeli i sučelja te implementirani servisi.
* Infrastructure – služi za rad sa bazom, definirani su DbContext, mapiranje, migracije te implementirani repozitoriji.

### API razina

U API razini su definirani kontroleri, Dtos (eng. Data transfer objects), autorizacija, konfiguracija, Startup klasa te appsetings.json datoteka. *Startup* klasa je predstavljena u uvodu te je nije potrebno dodatno objašnjavati. *Appsetings.json* je datoteka u kojoj definiramo neke konstantne podatke, u json formatu, koje možemo mijenjati a da pri tom ne moramo ponovno „Build-ati“ aplikaciju. U ovoj datoteci je definiran konekcijski string za bazu te podatci za zaštitu API-a s auth0.

Kontroleri služe za definiranje krajnjih točaka koje će pozivati klijentska strana aplikacije. Aplikacija ima sedam kontrolera, odnosno jedan apstraktni „MainController“ kojeg nasljeđuju svi ostali redom:

* AdminConfigsController – služi za dohvaćanje i mijenjane podataka iz vwAdminConfigs view-a, a krajnja točka mu je „/api/adminconfigs“.
* ArticlesController – služi za dodavanje, mijenjanje, dohvaćanje te brisanje artikala, krajnja točka je „/api/articles“.
* CategoriesController – služi za dohvat svih kategorija artikla, kranja točk je „/api/categories“.
* ReservationsController – ovo je najsloženiji kontroler u aplikaciji i služi za dohvat svih rezervacija za određeni datum, dohvat svih rezervacija za trenutnog korisnika, dohvat svih rezerviranih datuma za trenutnog korisnika, dohvat svih rezerviranih datuma, dodavanje rezervacije, otkazivanje rezervacije te otkazivanje svih rezervacija za određeni datum. Krajnja točka je „/api/reservations“
* TablesController – služi za dohvat svih stolova, krajnja točka je „/api/tables“
* UsersController – služi za dodavanje novog korisnika „/api/users“.

Autentifikacija se sastoji od „IsAdminAuthorizationHandler“ i „IsAdminAuthorizationRequirement“. Ova autentifikacija služi za provjeru da li prijavljeni korisnik ima „admi“. AuthorizationHandler-u je implementirana logika provjere a u AutorizationRequirement-u postavljena dozvoljena rola.

Konfiguracija se od četiri različite konfiguracije te su njome konfigurirani servisi i mapiranje modela u Dtos, a to su redom:

* AuthtenticationConfig – konfiguriranje servisa za autentifikaciju.
* AuthorizationConfig – konfiguriranje servisa za autorizaciju.
* AutomapperConfig – konfiguriranje mapiranja modela u objekte za prijenos (Dtos eng. data transfer objects)
* DependencyInjectionConfig – konfiguriranje injektiranja ovisnosti

Objekti za prijenos podataka (Dto eng. data transfer objects) su objekti klase koji sadrže dio svojstava modela ovisno o namjeni objekta za prijenos podataka. Objekt za prijenos može biti namijenjen za dodavanje, uređivanje ili za prikaz rezultata. Objekti za prijenos se koriste da se smanji prijenos podataka, odnosno da se ne prenose nepotrebni podatci koje model sadrži aali nisu potrebni za tu vrstu zahtjeva. Također se koriste za skrivanje podataka od korisnika. Neke podatke koji su sadržani u modelu korisnik ne smije izravno vidjeti već samo služe za rad aplikacije.

### Domenska razina

U ovoj razini imat ćemo sučelja i servise te modele. Koristit ćemo sučelja za rad s injektiranjem ovisnosti, to je slovo D SOLID [13] principa, to je načelo inverzije ovisnosti (poznato i kao IoC eng. inversion of control). A SOLID znači:

* S - Single-responsiblity Principle, klasa bi trebala imati jedan i samo jedan razlog za promjenu, što znači da bi klasa trebala imati samo jedan posao.
* O - Open-closed Principle, objekti ili entiteti trebaju biti otvoreni za proširenje, ali zatvoreni za izmjene.
* L - Liskov Substitution Principle, neka je q(x) svojstvo dokazivo za objekte x tipa T, tada bi q(y) trebalo biti dokazivo za objekte y tipa S gdje je S podtip T.
* I - Interface Segregation Principle, klijenta nikada ne treba prisiljavati da implementira sučelje koje ne koristi, niti ih treba prisiljavati da ovise o metodama koje ne koriste.
* D - Dependency Inversion Principle, entiteti moraju ovisiti o apstrakcijama, a ne o konkretnim klasama, te modul na visokoj razini ne smije ovisiti o modulu niske razine.

Zbog injektiranja ovisnosti ako se nešto promijeni u klasi, to neće utjecati na ostale klase jer to ovisi o apstrakciji. U klase servisa se dodaju poslovna pravila aplikacije. Te klase su između kontrolora i repozitorija. Aplikacijski sloj ne bi trebao imati pristup infrastrukturnom sloju, pa se klase servisa stavljaju u sloju domene koji se koristiti kao posrednik između kontrolera u aplikacijskom sloju i repozitorija u infrastrukturnom sloju. Također, u kontroler se ne dodavaju poslovna pravila, pa će kontrolori pozvati servise u koje će biti pravila poslovanja, a servisi će pozvati repozitorije. Modeli služe za migracije, odnosno kreiranje tablica „Code first“ principom, te za sve akcije nad bazom podatci se mapiraju iz modela odnosno u modele.

Aplikacija sadrži osam modela od kojih je jedan apstraktni te ga nasljeđuju svi drugi modeli:

* AdminConfig
* AdminCustomConfig
* Article
* Category
* Reservation
* Table
* User

Također sadrži trinaest sučelja od kojih je jedan apstraktni i nasljeđuju ga sva *repository* sučelja:

* IAdminConfigRepository
* IAdminConfigService
* IArticleRepository
* IArticleService
* ICategoryRepository
* ICategoryService
* IRepository
* IReservationRepository
* IReservationService
* ITableRepository
* ITableService
* IUserRepository
* IuserService

Te sadrži šest servisa koji implementiraju servis sučelja:

* AdminConfigService
* ArticleService
* CategoryService
* ReservationService
* TableService
* UserService

### Infrastrukturna razina

Ova razina sadrži context, mapiranje, migracije te repozitorije. Migracije sadrže klase s svim generiranim migracijama pomoću kojih je izrađena baza. U contextu se definiraju modeli koji će se koristiti u radu s bazom. Konfiguriraju opće postavke mapiranja te se dodaje mapiranje objekata definirano u datotekama za mapiranje sadržanim u mapi „Mappings“. Ta mapa sadrži sedam datoteka za mapiranje:

* AdminConfigMapping
* AdminCustomConfigMapping
* ArticleMapping
* CategoryMapping
* ReservationMapping
* TableMapping
* UserMapping

Pomoću repozitorija [11] se odvaja logika koja dohvaća podatke i preslikava ih u model entiteta od poslovne logike koja djeluje na model. Poslovna logika trebala bi biti agnostička prema vrsti podataka koja sadrži razina izvora podataka. Na primjer, razina izvora podataka može biti baza podataka, excel popis ili web usluga. Repozitorij posreduje između razine izvora podataka i poslovnih razina aplikacije. On traži izvor podataka, preslikava podatke iz izvora podataka u poslovni model. Repozitorij odvaja poslovnu logiku od interakcija s temeljnim izvorom podataka ili web uslugom. Razdvajanje između podatkovnih i poslovnih razina ima tri prednosti:

* Centralizira logiku podataka ili logiku pristupa web uslugama.
* Pruža zamjensku točku za testove.
* Pruža fleksibilnu arhitekturu koja se može prilagoditi s razvojem cjelokupnog dizajna aplikacije.

Definiran je generički repozitorij „Repository“, to je apstraktna klasa, što znači da se ta klasa ne može stvoriti, već samo naslijediti. Sve posebne klase repozitorija nasljeđuju od ove glavne klase. U ovoj klasi su implementirane metode iz sučelja „IRepository“. Postoje neke virtualne metode, a razlog za to je dopustiti da se nadjača u drugoj specifičnoj klasi repozitorija ako je to potrebno. Također je implementirana metoda „Dispose“ jer se koristi za oslobađanje memorije u aplikaciji. Repozitoriji koji nasljeđuju generički:

* AdminConfigRepository
* ArticleRepository
* CategoryRepository
* ReservationRepository
* TableRepository
* UserRepository

## **Klijentska strana aplikacije**

Klijentska strana aplikacije je dio aplikacije koji se izvršava u pregledniku. Kao što je već spomenuto korišten je Angular okvir za izradu klijentskog dijela aplikacije. Angular aplikacija se sastoji od:

* modula
* komponenti
* servisa
* modela
* globalnih klasa
* presretača

### Modul

Modul [12] je klasa označena dekoratorom „@NgModule“. Modul uzima objekt metapodataka koji opisuje kako sastaviti predložak komponente i kako stvoriti injektor u vrijeme izvođenja. On identificira vlastite komponente modula, direktive i cijevi, čineći neke od njih javnim, putem svojstva export, tako da ih vanjske komponente mogu koristiti. U aplikaciji su dva modula:

* app.module – deklariranje komponenti, uključivanje modula te dodavanje servisa
* app-routing.module – definiranje usmjeravanja

### Komponenta

Komponenta je klasa označena dekoratorom „@Component“ te je u njemu potrebno definirati selektor, html predložak ili putanju do dokumenta s html predloškom te putanju do dokumenta s css stilom za tu komponentu. Komponenta se dodaje za prikaz na više načina: dodavanjem komponente u usmjeravanju, dodavanjem selektora komponente u glavnu komponentu ili u neku drugu komponentu. Aplokacija sadrži dvanaest komponenti od kojih je „app.component“ glavna komponenta koja dolazi s postavljanjem angular-a:

* article – dodavanje i mijenjane članka
* article-list – prikaz liste članaka
* user-profile – prikaz korisničkih podataka ili administratorskog centra
* AuthButton – prikaz linkova za prijavu i odjavu iz sustava
* confirmation-dialog – prikaz prozora za potvrdu ili odbijanje prilikom kritičnih radnji
* datepicker – prikaz prozora za odabir datuma
* footer – prikaz podnožja
* home – prikaz početne stranice
* nav – prikaz navigacijske trake
* reserv-table – prikaz stranice za rezervaciju stola
* tables – prikaz stolova

### Servisi

Servisi su klase koje su označene dekoratorom „@Injectable“ što znači da se mogu injektirati u druge klase. Koriste se za definiranje koda koji se koristi u više komponenti pa se ne treba pisati više puta već se samo injektira u konstruktoru. Aplikacija sadrži osam servisa:

* admin-config
* article
* confirmation-dialog
* identity (autorizacija i autentifikacija)
* identity-guard (blokiranje nedozvoljenog usmjeravanje za prijavljenog korisnika)
* reservation
* table
* user

### Modeli

Modeli su klase koje su definirane slično kao i modeli na server strani te služe za izradu aplikacije s definiranim tipovima podataka. Koriste se prilikom slanja zahtjeva na server stranu, za odgovore sa server strane te za interpolaciju (dinamičko generiranje podataka u html-u). Definirano je sedam modela:

* AdminConfig
* Article
* Category
* DecodedToken (za dekodiranje JWT-a)
* Reservation
* Table
* User

### Globalna klasa

Globalna klasa je klase koja je dostupna u cijeloj aplikaciji te sadrži podatke i/ili metode koje se koriste na različitim mjestima (u različitim komponentama) unutar aplikacije. Definirane su dvije globalne klase:

* ConfigData – definirane konstante te nizovi konstanti za konfiguracijske podatke administratorskog centra
* GlobalApp – ve ostale konstante, podatci i metode potrebne na globalnoj razini aplikacije

### Presretač

Presretač je jedinstvena vrsta servisa koju možemo implementirati. Presretači nam omogućuju presretanje dolaznih ili odlaznih HTTP zahtjeva pomoću „HttpClienta“. Presretanjem HTTP zahtjeva možemo izmijeniti ili promijeniti vrijednost zahtjeva. Definiran je presretač za dodavanje auth0 JWT-a u zaglavlje HTTP zahtjeva.

# **IMPLEMENTACIJA**

Implementacija je provođenje dizajna u stvarnu aplikaciju. U ovom ploglavlju su prikazani svi bitniji dijelovi koda, te je objašnjen princip i način rada. Također su prikazani dijelovi korisničkog sučelja i sučelja za prijavu korisnika. Za razliku od poglavlja dizajn, u kojem je razrađen dizajn serverske i klijentske strane te baze podataka, u implementaciji je prikazan i softver za upravljanje identitetom i pristupom korisnika odnosno auth0. Auth0 nije prikazan u dizajnu jer je to gotov program kojeg se konfigurira za željenu aplikaciju.

## **Baza podataka**

Baza podataka nije implementirana pisanjem skripti već pomoću EntityFramework-a (EF) koji izgenerira migracijsku datoteku prema definiranom modelu i konfiguraciji mapiranja. U nastavku je prikazan primjer konfiguracije za „Category“ model:

class ArticleMapping : IEntityTypeConfiguration<Article>

    {

        public void Configure(EntityTypeBuilder<Article> builder)

        {

            builder.HasKey(a => a.Id);

            builder.Property(a => a.Title)

                .IsRequired()

                .HasColumnType("varchar(255)");

            builder.Property(a => a.Content)

                .IsRequired()

                .HasColumnType("varchar(max)");

            builder.Property(a => a.PublishingDate)

               .IsRequired();

            builder.Property(a => a.EventDate)

               .IsRequired();

            builder.ToTable("Articles");

        }

    }

Iz priloženog koda je poprilično jasno kako postaviti primarni ključ, strani ključ te odnos 1:N među tablicama. Također je vidljivo kako postaviti da li je neki stupac obavezan te kako postaviti tip podataka za odabrani stupac. Prije generieanja migracije potrebno je model koji će se mapirati u tablicu dodati u DbContex. To je potrebno da bi EF znao koje modele treba mapirati te da bi se mogao vršit dohvat, spremanje, uređivanje i brisanje podataka iz baze. Način implementiranja DbContext-a za ovu aplikaciju vidljiv je u priloženom kodu:

public class NightClubDbContext : DbContext

    {

        public NightClubDbContext(DbContextOptions options) : base(options) { }

        public DbSet<Category> Categories { get; set; }

        public DbSet<Table> Tables { get; set; }

        public DbSet<Article> Articles { get; set; }

        public DbSet<Reservation> Reservations { get; set; }

        public DbSet<User> Users { get; set; }

        public DbSet<AdminConfig> AdminConfigs { get; set; }

        protected override void OnModelCreating(ModelBuilder modelBuilder)

        {

            foreach (var property in modelBuilder.Model.GetEntityTypes()

                .SelectMany(e => e.GetProperties()

                    .Where(p => p.ClrType == typeof(string))))

                property.SetColumnType("varchar(150)");

            modelBuilder.ApplyConfigurationsFromAssembly(typeof(NightClubDbContext ).Assembly);

            foreach (var relationship in modelBuilder.Model.GetEntityTypes()

                .SelectMany(e => e.GetForeignKeys())) relationship.DeleteBehavior  = DeleteBehavior.ClientSetNull;

            base.OnModelCreating(modelBuilder);

        }

    }

U metodi „OnNodelCreating“ pozvana je metoda „ApplyConfigurationsFromAssembly“ koja primjeni konfiguraciju mapiranja definiranu u konfiguracijskim klasama. U ovoj metodi moguće je vršiti i razne druge konfiguracije.

Kada je sve potrebno implementirano EF može generirati migracijsku datoteku pomoću koje će se izvršiti ažuriranje baze. Migracijske datoteke su vidljive programeru te je preporučljivo provjeriti da li je generirana datoteka u skladu s željenom konfiguracijom. U nastavku je prikazan kod migracijske datoteke za dodati „Users“ tablicu:

public partial class AddUsers : Migration

    {

        protected override void Up(MigrationBuilder migrationBuilder)

        {

            migrationBuilder.CreateTable(

                name: "Users",

                columns: table => new

                {

                    StringId = table.Column<string>(type: "varchar(150)", nullable : false),

                    Name = table.Column<string>(type: "varchar(255)", nullable

: false),

                    Nickname = table.Column<string>(type: "varchar(255)", nullable : true),

                    Email = table.Column<string>(type: "varchar(255)", nullable

: false)

                },

                constraints: table =>

                {

                    table.PrimaryKey("PK\_Users", x => x.StringId);

                });

        }

        protected override void Down(MigrationBuilder migrationBuilder)

        {

            migrationBuilder.DropTable(

                name: "Users");

        }

    }

Bitno je napomenuti da se generirane migracijske datoteke mogu izbrisati te da se baza u svakom trenutku može ažurirati na željenu migracijsku datoteku. Zbog toga postoje dvije metode „Up“ i „Down“. Prva služi kada se migracijska datoteka primjenjuje na bazu a druga služi kada se to što je tom mikracijskom datotekom promjenjeno na bazi želi poništiti.

## **Serverska strana aplikacije**

Serverska strana aplikacije je prema definiranom dizajnu podjeljena na API, Domain i Infrastructure razine. *Infrastructure* razina je vezana uz izvor podataka, odnosno uz bazu podataka pa je velika većina ove razine obješnjena u potpoglavlju baza podataka. A implementacija ostatka te razine i druge dvije razine su objašnjene u daljnjem tekstu.

### API razina

API razina je zaslužna za primanje HTTP zahtjeva s klijentske strane aplikacije te vrši odgovre na te zahtjeve. Kontroler je klasa u kojoj je definirano na koje zahtjeve i kako API razina odgovara, a primjer kontrolera za administratorsku konfiguraciju je priložen u nastavku:

[Route("api/[controller]")]

    public class AdminConfigsController : MainController

    {

        private readonly IAdminConfigService \_adminConfigService;

        private readonly IMapper \_mapper;

        public AdminConfigsController(IAdminConfigService adminConfigService,

IMapper mapper)

        {

            \_adminConfigService = adminConfigService;

            \_mapper = mapper;

        }

        [HttpGet]

        public async Task<IActionResult> GetAll()

        {

            var adminConfigs = await \_adminConfigService.GetAll();

            return Ok(\_mapper.Map<IEnumerable<AdminConfigResultDto>>(adminConfigs) );

        }

        [HttpGet("{key}")]

        public async Task<IActionResult> GetByKey(string key)

        {

            var adminConfig = await \_adminConfigService.GetByKey(key);

            if (adminConfig == null) return NotFound();

            return Ok(\_mapper.Map<AdminConfigResultDto>(adminConfig));

        }

        [Authorize(Policy = ADMIN\_POLICY)]

        [HttpPut("{key}")]

        public async Task<IActionResult> Update(string key,

[FromBody] AdminConfigUpdateDto adminConfigUpdateDto)

        {

            if (key != adminConfigUpdateDto.Key) return BadRequest();

            if (!ModelState.IsValid) return BadRequest();

            var adminConfig = \_mapper.Map<AdminConfig>(adminConfigUpdateDto);

            var adminConfigResult = await \_adminConfigService.Update(adminConfig);

            if (adminConfigResult == null) return BadRequest();

            return Ok(\_mapper.Map<AdminConfigResultDto>(adminConfigResult));

        }

Kontroler za administratorsku konfiguraciju odgovara na HttpGet i HttpPut. Atributima su definirane vrste http zahtjeva te ruta do kranje točke. Atributom je također definirano da se metoda pod HttpPut zahtjevom izvršava samo ako je prijavljeni korisnik administrator. U konstruktor klase su injektirani potrebni servsi. „AdminConfig“ servis vezan uz administratorsku konfiguraciju te „AutoMapper“ koji služi za mapiranje modela u objekte za prijenos i obratno.

Objekti za prijenos su implementirani u mapi Dtos te svaki model ima pripadajuće objekte za prijenos. Primjer objekta za dodati novi članak priložen je u nastavku:

public class ArticleAddDto

    {

        [Required(ErrorMessage ="The field is required")]

        [StringLength(255, ErrorMessage ="The field max length is 255 characters")]

        public string Title { get; set; }

        [Required(ErrorMessage = "The field is required")]

        public string Content { get; set; }

        [Required(ErrorMessage = "The field is required")]

        public string PhotoURL { get; set; }

        [Required(ErrorMessage = "The field is required")]

        public DateTime EventDate { get; set; }

    }

Objekt za dodati novi članak sadrži samo svojstva koja su potrebna za tu radnju. Također raznim atributima je konfigurirano koja su svojstva obavezna te kakvog oblika trebaju bit. Time je omogućena provjera dolaznog objekta u kontroleru, te ako objekt ne zadovoljava konfiguraciju na kontroler odgovori s odgovorom „Bad Request“ odnosno krivi zahtjev. Prije korištenja objekata za prijenos potrebno je konfigurirati „AutoMapper“. Odnosno postaviti koju klasu će mapira u koji objekt za prijenos i obratno, u nastavku je prikazan primjer za model stola:

public class AutomapperConfig : Profile

    {

        public AutomapperConfig()

        {

            CreateMap<Table, TableResultDto>().ReverseMap();

        }

    }

Injektiranje u u konstruktor je moguće tek kada je konfiguriran DI (eng. Dependency Injection) tojest kada je postavljeno koja klasa odgovara odabranom sučelju. Postoje tri metode metode za konfigurirati DI: „AddTransient“, „AddScoped“ te „AddSingleton“ a razlikuju se u vremenu života injektiranog objekta. S „AddTransient“metodom objekt je uvijek različit, odnosno svaki kontroler ili servis dobije novu instancu. Za „AddScoped“ objekt je isti za isti zahtjev ali je različit za različite zahtjeve. Te za „AddSingleton“ vrijeme života objekta je isto kao i samoj aplikaciji te je objekt isti za sve zahtjeve. U nastavku je prikazan kod za konfiguraciju DI:

public static class DependencyInjectionConfig

    {

        public static IServiceCollection ResolveDependencies(

this IServiceCollection services)

        {

            services.AddScoped<NightClubDbContext>();

            services.AddScoped<ICategoryRepository, CategoryRepository>();

            services.AddScoped<ITableRepository, TableRepository>();

            services.AddScoped<ICategoryService, CategoryService>();

            services.AddScoped<ITableService, TableService>();

            services.AddScoped<IArticleService, ArticleService>();

            services.AddScoped<IArticleRepository, ArticleRepository>();

            services.AddScoped<IUserService, UserService>();

            services.AddScoped<IUserRepository, UserRepository>();

            services.AddScoped<IAdminConfigService, AdminConfigService>();

            services.AddScoped<IAdminConfigRepository, AdminConfigRepository>();

            services.AddScoped<IReservationService, ReservationService>();

            services.AddScoped<IReservationRepository, ReservationRepository>();

            services.AddSingleton<IAuthorizationHandler,

IsAdminAuthorizationHandler>();

            return services;

        }

    }

### Domain razina

U domenskoj razini je implementirana poslovna logika aplikacije. Implementirani su modeli, sučelja te servisi. Kada se kaže da je poslovna logika implementirana u domenskoj razini misli se na servise koji su implementirani u toj razini. Metode servisa se pozivaju u kontrolerima a servisi pozivaju metode repozitorija. Stoga su servsi posrednici između kontrolera i repozitorija. Primjer servisa u nastavku:

public class AdminConfigService : IAdminConfigService

    {

        private readonly IAdminConfigRepository \_adminConfigRepository;

        public AdminConfigService(IAdminConfigRepository adminConfigRepository)

        {

            \_adminConfigRepository = adminConfigRepository;

        }

        public async Task<IEnumerable<AdminConfig>> GetAll()

        {

            return await \_adminConfigRepository.GetAll();

        }

        public async Task<AdminConfig> GetByKey(string key)

        {

            return await \_adminConfigRepository.GetByKey(key);

        }

        public async Task<AdminConfig> Update(AdminConfig adminConfig)

        {

            if (\_adminConfigRepository.SearchAsync(ac => ac.Key ==

adminConfig.Key).Result.Count() < 1)

                return null;

            await \_adminConfigRepository.Update(adminConfig);

            return adminConfig;

        }

        public void Dispose()

        {

            \_adminConfigRepository?.Dispose();

        }

    }

Servisi i repozitoriji implementiraju sučelja definirana u domenskoj razini, a sučelja su potrebna da bi se moglo konfigurirati injektiranje ovisnosti. Primjer sučelja za „AdminConfig“ servis u nastavku:

public interface IAdminConfigService : IDisposable

    {

        Task<IEnumerable<AdminConfig>> GetAll();

        Task<AdminConfig> GetByKey(string key);

        Task<AdminConfig> Update(AdminConfig adminConfig);

    }

Sučelje nasljeđuje „IDisposable“ a servis implementira metodu „Dispose“ koja služi za čišćenje memorije i otpuštanje te poništavanje neupravljanih resursa, poput rukovanja datotekama i povezivanja baze podataka. Modeli su potrebni na svim razinama jer se podatci među razinama prenose pomoću instanci modela. Tek kada se prenose van serverske strane aplikacije mapiraju se u objekte za prijenos podataka. Primjer modela prikazan je u nastavku:

public class Category : Entity

    {

        public string Name { get; set; }

        public decimal MinBillValue { get; set; }

        public int MaxNumberOfGuests { get; set; }

        /\* EF \*/

        public IEnumerable<Table> Tables { get; set; }

    }

Svaki stol ima svojstvo kategorija, pa tako i svaka kategorija ima više stolova. Zbog toga je potrebno klasi „Category“ dodati svojstvo „Tables“ te klasi „Table“ svojstvo Category.

### Infrastructure razina

U infrastrukturnoj razini su implementirani repozitoriji te sve vezano uz EF i bazu podataka (već objašnjeno u podpoglavlju baza podataka). Repozitoriji su implementirani tako da imamo jedan generični apstraktni repozitorij kojeg nasljeđuju svi ostali repozitoriji. U generičnom repozitoriju su implementirane osnovne metode, prikazano u nastavku:

public abstract class Repository<TEntity> : IRepository<TEntity> where

TEntity : Entity

    {

        protected readonly NightClubDbContext Db;

        protected readonly DbSet<TEntity> DbSet;

        protected Repository(NightClubDbContext db)

        {

            Db = db;

            DbSet = db.Set<TEntity>();

        }

        public virtual async Task<List<TEntity>> GetAll()

        {

            return await DbSet.ToListAsync();

        }

        public virtual async Task<TEntity> GetById(int id)

        {

            return await DbSet.FindAsync(id);

        }

        public virtual async Task Add(TEntity entity)

        {

            DbSet.Add(entity);

            await SaveChangesAsync();

        }

        public virtual async Task Update(TEntity entity)

        {

            DbSet.Update(entity);

            await SaveChangesAsync();

        }

        public virtual async Task Remove(TEntity entity)

        {

            DbSet.Remove(entity);

            await SaveChangesAsync();

        }

        public async Task<IEnumerable<TEntity>> SearchAsync(

Expression<Func<TEntity, bool>> predicate)

        {

            return await DbSet.AsNoTracking().Where(predicate).ToListAsync();

        }

        public async Task<int> SaveChangesAsync()

        {

            return await Db.SaveChangesAsync();

        }

        public void Dispose()

        {

            Db?.Dispose();

        }

    }

Neke metode imaju „virtual“ ključnu rječ da bi se mogle pregaziti u ostalim repozitorijima. Svi repozitoriji nasljeđuju ovaj repozitorij te imaju ovdje definirane metode. U odeređenom repozitorijiu moguće je dodati dodatne metode te pregaziti postojeće kao što je vidljivo u primjeru u nastavku:

public class AdminConfigRepository : Repository<AdminConfig>,

IAdminConfigRepository

    {

        public AdminConfigRepository(NightClubDbContext context) : base(context) { }

        public async Task<AdminConfig> GetByKey(string key)

        {

            return await Db.AdminConfigs.AsNoTracking().FirstOrDefaultAsync(ac =>  ac.Key == key);

        }

        public override async Task Update(AdminConfig adminConfig)

        {

            var affectedRows = await Db.Database.ExecuteSqlRawAsync(

"EXEC dbo.stpUpdateAdminConfig {0}, {1}, {2}",

                parameters: new[] { adminConfig.Key, adminConfig.Value,

adminConfig.TypeName });

            if (affectedRows == 0) throw new Exception("Problem with

dbo.stpUpdateAdminConfig procedure!");

        }

    }

Ključna riječ „override“ znači da smo tom metodom pregazili baznu metodu.

## **Klijentska strana aplikacije**

Klijentska strana aplikacije je implenemtirana s Angular 12.1. po zadanom dizajnu. Na klijentskoj strani je implementirano i korisničko sučelje pa će u ovom poglavlju biti prikazan izgled i dizajn korisničkog sučelja. Također je implenemtirano korisničko sučelje za jedinstvenu prijavu pomoću Auth0 aplikacije te autorizacija i prikaz osobnih podataka prijavljenog korisnika.

**LITERATURA**

[1] [Anderson](https://twitter.com/RickAndMSFT), R. i [Smith](https://ardalis.com/), S.: „ASP.NET Core fundamentals“, s Interneta, https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core/fundamentals/?view=aspnetcore-3.1&tabs=linux, 30.03.2020.

[2] [Anderson](https://twitter.com/RickAndMSFT), R. i [Smith](https://ardalis.com/), S.: „ASP.NET Core Middleware“, s Interneta, <https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core/fundamentals/middleware/?view=aspnetcore-3.1>, 15.07.2020.

[3] Angular Tim: „What is Angular?“, s Interneta, <https://angular.io/guide/what-is-angular>, 08.03.2021.

[4] Angular Tim: „Sharing data between child and parent directives and components“, s Interneta, <https://angular.io/guide/what-is-angular>, 08.03.2021.

[5] Nwamba, C: „Understanding Angular Property Binding and Interpolation“, s Interneta, https://www.telerik.com/blogs/understanding-angular-property-binding-and-interpolation, 03.06.2019.

[6] Auth0 Tim: „Understand How You Can Use Auth0“, s Interneta, https://auth0.com/docs/get-started/auth0-overview, 05.02.2020.

[7] JWT Tim: „Introduction to JSON Web Tokens“ , s Interneta, <https://jwt.io/introduction>, 20.05.2019.

[8] Nepoznat Autor, „Visual Studio“, s Interneta, <https://www.incredibuild.com/integrations/visual-studio>, 17.08.2021.

[9] VS Code Tim, „Why did we build Visual Studio Code?“, s Interneta, https://code.visualstudio.com/docs/editor/whyvscode, 17.08.2021.

[10] Nepoznat Autor, „Auth0 Alternatives & Competitors“, s Interneta, https://www.g2.com/products/auth0/competitors/alternatives, 24.08.2021.

[11] Microsoft Tim, „The Repository Pattern“, s Interneta, https://docs.microsoft.com/pt-br/previous-versions/msp-n-p/ff649690(v=pandp.10), 27.04.2010.

[12] Angular Tim: „NgModules“, s Interneta, <https://angular.io/guide/ngmodules>, 25.08.2021.

[13] Oloruntoba S.: „SOLID: The First 5 Principles of Object Oriented Design“, s Interneta, https://www.digitalocean.com/community/conceptual\_articles/s-o-l-i-d-the-first-five-principles-of-object-oriented-design, 17.12.2020.

# **POPIS OZNAKA I KRATICA**

API Application Programming Interface

ASP Active Server Page

CIAM Customer Identity and Access Management

CLI Command Line Interface

CSS Cascading Style Sheets

ECDSA Elliptic Curve Digital Signature Algorithm

e2e End To End

EF Entity Tramework

DDoS Distributed Denial Of Service

DI Dependency Injection

DOM Document Object Model

Dtos Data Transfer Objects

IDE Integrated Development Environment

IoC Inversion of Control

IoT Internet of Things

IP Internet Protocol

JSON JavaScript Object Notation

JWT JSON Web Token

GDPR General Data Protection Regulation

GUI Graphical User Interface

HIPAA Health Insurance Portability and Accountability Act

HMAC Hash Based Message Authentication Code

HTML Hyper Text Markup Language

HTTP Hypertext Transfer Protocol

MFA Multi Factor Authentication

MSSQL Microsoft Structured Query Language

Mvc Model View Controler

REST Representational State Transfer

RSA Rivest Shamir Adleman

PCI DSS Payment Card Industry Data Security Standard

PHP Hypertext Preprocessor

SAML Security Assertion Markup Language

SMS Short Message Service

SOC2 Systems and Organizations Controls 2

SPA Single Page Application

SSO Single Sign On

SQL Structured Query Language

VS Visual Studio

# **SAŽETAK**

# **SUMMARY**