# 🔍 Краткий обзор проекта BSA16\_SOAP для защиты

## 📋 Общая информация о проекте

## 🎯 Цель проекта

Изучение взаимодействия веб-сервисами между ИТ-системами посредством протокола SOAP:

* Освоение XML и WSDL
* Понимание преимуществ/недостатков SOAP
* Практические навыки анализа веб-сервисов

## 🏗️ Архитектура решения

### Предметная область: “Клуб любителей домашних животных”

| Сервис | Назначение | Endpoint |
| --- | --- | --- |
| **Member Service** | Управление участниками клуба | http://petloversclub.ru/memberService |
| **Pet Service** | Управление питомцами | http://petloversclub.ru/petService |

## 📊 Выполненные упражнения

| Exercise | Описание | Результат |
| --- | --- | --- |
| **00** | Анализ тегов первого уровня WSDL | 4 ключевых компонента |
| **01** | Методы секции <portType> | 10 операций (5+5) |
| **02** | Изучение секции <schema> | XSD-элементы и атрибуты |
| **03** | Обратное проектирование | Форматы входных/выходных сообщений |
| **04** | Сравнение операций | Различия getAllMembers vs getMemberByName |
| **05** | Определение endpoints | URL-адреса сервисов |

## 🔧 Функциональность сервисов

### Member Service (5 операций)

* ➕ **AddMember** - добавление участника
* 📋 **GetAllMembers** - получение всех участников
* 🔍 **GetMemberByName** - поиск по имени
* ✏️ **UpdateMember** - обновление данных
* ❌ **DeleteMember** - удаление участника

### Pet Service (5 операций)

* ➕ **AddPet** - добавление питомца
* 📋 **GetAllPets** - получение всех питомцев
* 🔍 **GetPetsByMemberId** - питомцы владельца
* ✏️ **UpdatePet** - обновление данных питомца
* ❌ **DeletePet** - удаление питомца

## 📈 Ключевые технические решения

### Структура данных Member:

- id: int (идентификатор)  
- name: string (имя участника)   
- email: string (контактная информация)

### Структура данных Pet:

- id: int (идентификатор)  
- member\_id: int (владелец)  
- name: string (кличка)  
- kind: string (вид: кот/собака/питон/хомяк)

## 