**ДИПЛОМНАЯ РАБОТА**

**Анализ и сравнение написания web-приложений с использованием разных фреймворков**

[Введение 3](#_abv9yxhv8n3r)

[● Обоснование выбора темы 3](#_9ltacpcfznhw)

[Определение целей и методов исследования 4](#_gqob9vsuts69)

[Основные понятия и определения 6](#_lhyszr18txj6)

[Методы и подходы к разработке 7](#_bmgo8jm6ba0s)

[Обзор инструментов для разработки (бэкэнд) 8](#_v2mrsd11raps)

[Проектирование приложения 9](#_x3g1xe42eu6q)

[Разработка в соответствии с документацией 10](#_f6glwbf81tsw)

[Анализ и интерпретация результатов 11](#_sc0j3esasups)

[Заключение 12](#_tqkquypj390y)

# Введение

## Обоснование выбора темы

Если начинать с начала, разработка любого продукта производится, чтобы им могли пользоваться люди. Веб-сайты или веб-приложения отличаются от других цифровых продуктов (будь то мобильные или десктопные приложения), в первую очередь доступностью (разумеется, при наличии доступа к сети интернет) и кроссплатформенностью. В то же самое время они ограничены по ресурсоемкости (хотя бы потому, что подразумевают работу с большим количеством пользователей) и не могут обеспечивать оптимальной оптимизации работы тяжелых приложений. Таким образом, веб-приложения (имеющие пользовательский интерфейс) в основном используются для целей информационного, коммуникативного характера, а также легковесных сервисных задач по обработке медиа-контента, например: новостные сайты, социальные сети, интернет-магазины, хранилища контента, конвертеры файлов из одного формата в другой и т.д. Учитывая предполагаемое направление развития современного общества, можно предположить, что в обозримой перспективе спрос на веб-приложения будет только увеличиваться, что определяет актуальность изучения и развития методов и способов их разработки.

Разработка веб-приложения включает, по меньшей мере, организацию пользовательского интерфейса (фронтэнд) и серверного функционала (бэкэнд). Фронтенд разработка в рамках данного проекта рассматриваться не будет, что же касается бэкенд разработки, то здесь мы сталкиваемся с рядом задач, которые необходимо решать при разработке практически любого веб-приложения, к примеру:

* Регистрация, авторизация и администрирование пользователей;
* Хранение пользовательских данных;
* Получение и передача данных пользователю;
* Маршрутизация и структурирование сайта;
* Обеспечение безопасности как самого ресурса, так и хранящихся пользовательских данных.

Таким образом, для бэкэнд разработки возникает спрос на инструментарий, позволяющий быстро и эффективно решать вышеперечисленные и иные задачи, определяемые структурой и назначением веб-приложения. На сегодняшний день существует немалое количество инструментов, созданных для решения этих задач. В рамках данного проекта будут рассмотрены только три из них, реализованных на базе языка Python, а именно:

* Django;
* Flask;
* FastAPI

## Определение целей и методов исследования

Коль скоро темой проекта обозначен “анализ и сравнение фреймворков”, основной целью исследования является получение и систематизация информации об особенностях и ограничениях каждого из рассматриваемых фреймворков.

Для достижения целей исследования необходимо:

* Создать три python проекта, реализующих веб-сайт, по одному на каждый из рассматриваемых фреймворков;
* Обеспечить работу каждого проекта с заданным функционалом, а именно:
* Регистрация и авторизация пользователя, включающая получение данных от пользователя (обработку POST запроса), сохранение и получение данных о пользователе из реляционной базы данных;
* Навигация по разделам сайта;
* Биснес-логика ограниченного функционала (например, распознавание объектов на картинке), включающая получение и обработку файлов от пользователя;
* В процессе разработки выявить критерии сравнительной оценки фреймворков;
* Провести анализ и сравнение использованных в процессе реализации соответствующего проекта модулей, приемов, методов.

Выбор метода разметки страниц сайта для целей настоящего исследования принципиального значения не имеет. Для удобства будет использован Bootstrap.

Производительность работы сайта в трех реализациях оцениваться не будет в связи с ограниченностью ресурсов (временных и технических) для исследования.

# 

# Основные понятия и определения

Фреймворк (Framework) - программная платформа, определяющая структуру программной системы;

Веб-приложение (веб-сайт, сайт) - клиент-серверное приложение, в котором клиент (пользователь) взаимодействует с веб-сервером при помощи браузера;

Браузер - прикладное программное обеспечение для просмотра веб-страниц;

Реляционная база данных (БД) - база данных, основанная на реляционной модели данных (в целях данного проекта, в упрощенной форме: данные хранятся во взаимосвязанных таблицах);

UI - user interface, пользовательский интерфейс, та часть веб-приложения, которая видна и доступна для взаимодействия конечному пользователю;

User Experience, UX - взаимодействие человека с веб-приложением, в целях проекта: описание действий пользователя и получаемого/ожидаемого результата;

Кликабельность - обеспечение возможности взаимодействия пользователя с объектом путем нажатия кнопки мыши и прикосновения к экрану для сенсорных устройств;

Предобученная модель - модель машинного обучения, которая была заранее обучена на большом наборе данных и может быть использована для решения задач распознавания объектов;

Валидация - проверка значения на соответствие необходимым условиям (например длина пароля, возрастные ограничения и т.п.);

ORM - Object-Relational Mapping или объектно-реляционное отображение, технология программирования, которая связывает базы данных с концепциями объектно-ориентированных языков программирования, создавая «виртуальную объектную базу данных»;

# Проектирование веб-приложения

Раздел включает общее описание и концепцию работы разрабатываемого в рамках проекта веб-приложения.

В качестве функционала сайта будет реализовано:

*распознавание объектов на загруженной пользователем картинке* с применением предобученной модели MobileNet SSD, которая определяет следующие классы: "aeroplane", "bicycle", "bird", "boat", "bottle", "bus", "car", "cat", "chair", "cow", "diningtable", "dog", "horse", "motorbike", "person", "pottedplant", "sheep", "sofa", "train", "tvmonitor".

## UI/UX

Язык интерфейса сайта: английский. Локализация отсутствует.

### Шапка сайта

В верхней части каждой страницы сайта располагается меню, в котором отображаются:

* Название сайта;
* Меню:
* Для неавторизованного пользователя: Home | Login | Register;
* Для авторизованного пользователя: Home | Dashboard | Logout;

Каждый пункт меню кликабелен.

Переход по пунктам меню “Home” и \**Название сайта*\* приводит пользователя на главную страницу.

Переход по пункту меню “Login” приводит пользователя на страницу авторизации.

Переход по пункту меню “Register” приводит пользователя на страницу регистрации.

Переход по пункту меню “Dashboard” приводит авторизованного пользователя на страницу, реализующую основной функционал сайта.

Переход по пункту меню “Logout” приводит пользователя на главную страницу, меню меняется на вариант для неавторизованного пользователя.

### Главная страница

На главной странице сайта отображается приветственное сообщение:

*“Welcome to the Object Detection Platform*

*This is the home page of your application.”*

и ссылка:

*“Go to Dashboard”.*

При нажатии на ссылку осуществляется переход на страницу основного функционала сайта для авторизованных пользователей или на страницу авторизации - для неавторизованных.

### Страница авторизации

На странице авторизации представлены:

Заголовок: Login;

Поле ввода: Username;

Поле ввода: Password;

Кнопка: Login;

Ссылка: Register;

При нажатии на кнопку Login происходит валидация введенных данных в полях ввода. В случае введения валидных значений происходит проверка логина/пароля на наличие в списке зарегистрированных пользователей. В случае, если данные введены неверно, повторно открывается форма авторизации с дополнительным сообщением о неверно введенных данных. Если данные пользователя введены верно, осуществляется переход на страницу основного функционала сайта. Меню меняется на вариант для авторизованных пользователей.

При нажатии на ссылку Register происходит переход на страницу регистрации нового пользователя.

### Страница регистрации нового пользователя

На странице регистрации нового пользователя представлены:

Заголовок страницы: Register;

Поле ввода: Username;

Поле ввода: Password;

Информация о требованиях к паролю (длина, допустимые символы и т.д.);

Поле ввода: Password confirmation;

Кнопка: Register;

Ссылка: Login.

При нажатии кнопки Register происходит первичная валидация введенных в поля данных. В случае их валидности происходит отправка формы на сервер, где данные проходят вторичную проверку (соответствие введенных паролей, наличие недопустимых символов и т.д.). Если проверка пользовательских данных на сервере не пройдена, осуществляется возврат к форме регистрации и появляется сообщение о том, какие необходимо внести изменения в данные нового пользователя. Если проверка данных прошла успешно, пользователь регистрируется в системе, происходит его автоматическая авторизация и переход на страницу основного функционала сайта.

При нажатии на ссылку “Login” осуществляется переход на страницу авторизации.

### Страница основного функционала сайта

На странице отображаются:

Заголовок: “Dashboard”;

Кнопка “Add image”;

При наличии загруженных изображений также отображается отдельный блок для каждого изображения, в котором доступны:

Кнопка “Process Image”;

Уменьшенное оригинальное изображение;

Уменьшенное обработанное изображение (если обработка а произведена);

Кнопка “Delete”.

При нажатии на кнопку “Add Image” осуществляется переход на страницу загрузки изображения (“Add Image Feed”), на которой в наличии кнопки выбора и загрузки изображения и информационные поля (название файла, заголовок страницы). При выборе неподдерживаемого формата файла, попытка его загрузить приводит к появлению информационного сообщения о несоответствии формата.

При успешной загрузке изображения осуществляется обратный переход на страницу основного функционала и появляется блок изображения.

При нажатии на кнопку “Process Image” в блоке изображения появляется второе изображение, на котором отображаются распознанные объекты, и информационное поле об уверенности модели в распознанном результате (например, “cat - 1.00).

При нажатии кнопки “Delete” блок изображения удаляется вместе с содержимым.

## Хранение данных (база данных)

Для реализации цели хранения пользовательских данных будет использован SQLite3. Выбор обусловлен тем, что данная БД не требует наличия сервера, позволяет хранить всю базу локально на одном устройстве.

Для работы SQLite не нужны сторонние библиотеки или службы. Тем не менее, взаимодействие с БД будет осуществляться посредством ORM, поддерживаемой или встроенной в соответствующий фреймворк.

### Таблицы для хранения данных

#### Данные пользователя, обязательные поля (столбцы):

* id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT
* name VARCHAR(150) NOT NULL UNIQUE
* password VARCHAR(128) NOT NULL

Пароль может храниться как в зашифрованном, так и в натуральном виде.

Допускается применять автоматически создаваемые фреймворком таблицы для хранения данных о пользователе или стандартные модели, включенные во фреймворк или иную стороннюю библиотеку.

#### Данные об изображениях:

* id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT
* image VARCHAR(100) NOT NULL
* user\_id INTEGER NOT NULL REFERENCES “auth\_user”[[1]](#footnote-0) (“id”) DEFERRABLE INITIALLY DEFERRED
* processed\_image VARCHAR(100) NULL

Поля image и processed\_image будут хранить информацию о расположении соответствующих файлов изображений (первоначального и обработанного). Записи в таблице связаны с соответствующим пользователем (“один ко многим”).

#### Данные о распознанных объектах:

* id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT
* object\_type VARCHAR(100) NOT NULL
* confidence REAL NOT NULL
* location VARCHAR(255) NOT NULL
* image\_feed\_id BIGINT NOT NULL REFERENCES “imagefeed”[[2]](#footnote-1) (“id”) DEFERRABLE INITIALLY DEFERRED

Таблица связывается с таблицей информации об изображениях (“один ко многим”), здесь хранится информации о распознанных объектах и их расположении на соответствующей картинке.

## Маршрутизация

Главная страница: “/”;

Страница авторизации: “login/”;

Страница регистрации: “register/”;

Страница основного функционала: “dashboard/”;

Страница загрузки изображения: “add-image-feed/”;

Отмена авторизации пользователя (logout): “logout/”;

Обработка изображения c id = image\_id: “process/<int:feed\_id>/”;

Удаление изображения c id = image\_id: “image/delete/<int:image\_id>/”.

# Анализ и интерпретация результатов

## Критерии оценки

## Полученная информация

## 

# Заключение

1. Название таблицы, в которой будут храниться данные о пользователях [↑](#footnote-ref-0)
2. Название таблицы, в которой будут храниться данные об изображениях [↑](#footnote-ref-1)