

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

УТВЕРЖДАЮ

Зав.кафедрой,

доцент, к. ф.-м. н.

_____ М. В. Огнева

ОТЧЕТ О ПРАКТИКЕ

студента 4 курса 441 группы факультета КНиИТ

Шарова Кирилла Владимировича

вид практики: производственная

кафедра: информатики и программирования

курс: 3

семестр: 6

продолжительность: 4 нед., с 22.06.2024 г. по 19.07.2024 г.

Руководитель практики от университета,

доцент, к. ф.-м. н.

М. В. Огнева

Руководитель практики от организации (учреждения, предприятия),

Заместитель генерального директора

ООО «Базальт СПО»

Е. А. Синельников

Тема практики: «Разработка древовидной иерархии модулей управления компонентами ALT Linux»

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
1 Программы и их хранение в ALT Linux	5
1.1 RPM-пакеты и средства пакетизации ALT Linux	5
1.2 Проект «Сизиф» и процедура Join	8
1.3 Системы межпроцессного взаимодействия	10
2 Разработка системы конфигурации операционной системы ALT Linux...	13
2.1 Инструментарий для разработки и пакетизации	13
2.2 Реализация иерархии компонентов alterator-application-components.	14
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	21
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	22
Приложение А СРЕС-файл smlnj	23
Приложение Б Diff-патч для smlnj	25
Приложение В Квадратичная версия метода построения модели	26
Приложение Г Рекурсивная версия метода построения модели	27
Приложение Д Квадратичная версия setCurrentState	28
Приложение Е Реализация resetCurrentStateInner	29

ВВЕДЕНИЕ

ALT Linux — это семейство российских дистрибутивов Linux, разрабатываемых компанией «Базальт СПО». Они предназначены для использования в государственных учреждениях, образовательных организациях и других структурах, где требуется надёжное и безопасное программное обеспечение.

Одной из особенностей ALT Linux является его ориентация на безопасность и защиту информации. В дистрибутивы включены инструменты для шифрования данных, защиты от вирусов и несанкционированного доступа. Также ALT Linux поддерживает работу с отечественными криптографическими алгоритмами и средствами аутентификации.

Компания «Базальт СПО» предоставляет техническую поддержку и обновления для ALT Linux, что обеспечивает его надёжность и стабильность. Разработчики также проводят обучение и консультации по использованию системы, что способствует её распространению и внедрению.

В целом, ALT Linux представляет собой надёжную и безопасную операционную систему (далее ОС), которая может быть использована в различных областях деятельности. Она позволяет снизить зависимость от иностранных поставщиков программного обеспечения и обеспечить безопасность информационных систем [1], что соответствует текущей государственной политике импортозамещения.

Целью работы является разработка древовидной иерархии модулей управления компонентами ОС ALT Linux.

Поставленная цель определила следующие задачи.

- Научиться собирать RPM-пакеты инструментами ALT Linux.
- Начать прохождение процедуры Join.
- Изучить систему межпроцессного взаимодействия D-Bus.
- Научиться разрабатывать и пакетировать приложения на C++ и Qt5.
- Реализовать древовидную иерархию компонентов в alterator-application-components.

1 Программы и их хранение в ALT Linux

1.1 RPM-пакеты и средства пакетизации ALT Linux

RPM-пакеты

Неотъемлемой частью дистрибутивов Linux являются хранилища программного обеспечения (далее ПО), которые зачастую являются собственными и индивидуальными для конкретного дистрибутива. Такое хранилище ПО называется репозиторием пакетов Linux. В общем случае пакеты содержат директории с файлами, метаданными и информацией о зависимостях для их установки. Репозитории пакетов Linux предназначены для стандартизации процесса установки ПО из удалённого хранилища, что предоставляет удобство как разработчикам, так и пользователям.

Самыми популярными форматами таких пакетов являются DEB (свойственны Debian-подобным дистрибутивам) и RPM (Red Hat Package Manager). Репозитории пакетов семейства дистрибутивов ALT Linux основаны на пакетах RPM.

RPM-пакетизация состоит из следующих этапов.

- Нахождение исходного текста программы (опционально).
- Написание инструкции сборки пакета.
- Непосредственная сборка пакета.

Исходный текст программы часто можно получить на официальном сайте или странице программы. Исходный текст может быть в виде tar-архива, git-репозитория и т.п. Также альтернативным источником исходного текста может быть пакет формата `src.rpm` или `deb-src` (у Debian-подобных дистрибутивов) [2].

В качестве сценария для сборки выступает файл формата `spec` (далее SPEC-файл). Структура SPEC-файла следующая.

- Шапка с информацией о пакете.
- Описание пакета.
- Секция предварительной обработки исходных данных.
- Секция сборки исходного текста.
- Секция установки результата сборки.
- Секция файлов.
- Секция метаданных о журнале изменений версий пакета.

В общем случае шапка SPEC-файла содержит следующую информацию.

- Название пакета (Name).

- Версия ПО, включенного в пакет (Version).
- Версия пакета (Release).
- Резюме ПО (Summary).
- Лицензия распространения ПО (License).
- Категория, к которой относится ПО (Group).
- Электронный ресурс ПО (URL).
- Имена архивов с исходными текстами (Source).
- Имена файлов исправлений (патчей), применяемых к исходным текстам (Patch).
- Архитектуры процессоров, на которых собирается пакет (BuildArch).
- Требуемые пакеты для сборки (BuildRequires).
- Требуемые пакеты для запуска (Requires).

Секция предварительной обработки исходных данных (`%prep`) включает в себя распаковку архива с исходниками в директорию сборки с установкой соответствующих пользовательских прав доступа. Также при необходимости накладываются патчи, перечисленные в шапке под соответствующим ключом (например, макрос `%patch0` разворачивается в установку первого патча из перечисления).

Секция сборки исходного текста (`%build`) включает в себя инструкции для непосредственной сборки предварительно обработанных исходных текстов в директории сборки.

Результат работы сборки проходит следующий этап в секции (`%install`) с установкой собранного ПО в локальный корневой каталог пакета с настройкой пользовательских прав доступа.

Секция файлов (`%files`) содержит перечисление файлов, полученных в результате сборки и установки в локальный корневой каталог, которые устанавливаются в пользовательскую систему при установке пакета.

Секция журнала изменений (`%changelog`) включает в себя историю релизов пакета [3].

Сборка RPM-пакета происходит в директории, содержащей, в общем случае, архив с исходными текстами программы, а также SPEC-файл. Классическая сборка RPM-пакета из исходных текстов происходит посредством вызова следующей команды:

```
$ rpmbuild -ba имя_SPEC-файла.spec
```

Средства пакетизации ALT Linux

Дистрибутивы ALT Linux предоставляют инструменты собственной разработки для более надёжной и удобной в большинстве случаев сборки RPM-пакетов.

Например, классическая сборка RPM-пакета опирается на уже предустановленные в системе требуемые зависимости. В процессе написания SPEC-файла можно забыть про некоторые требуемые зависимости для сборки, которые уже содержатся в системе. Также требуемые зависимости для сборки могут быть специфичными для сборки конкретных исходных файлов и быть нужными только непосредственно при сборке. Для того, чтобы решить проблему в точности требуемых пакетов и остаточных пакетов после процесса сборки необходимо производить сборку в «чистой» временной системе.

Такую систему эмулирует Hasher — собственная разработка ALT Linux. Hasher создает "чистую" и контролируемую среду внутри ОС, в которой производится сборка RPM-пакета. Изолированность среды сборки позволяет вне зависимости от конфигурации системы пользователя повторить результат сборки RPM-пакета на другом компьютере и для любой из веток репозитория (подробнее в 1.2).

Сборка при помощи Hasher происходит от обычного пользователя, добавленного с помощью `hasher-useradd` (подробнее про настройку Hasher в 2.1):

```
$ hsh ~/hasher имя_архива.src.rpm
```

Где `/hasher` — директория, в которой строится сборочная среда (`chroot`). Рекомендуется это делать внутри домашней директории [4].

Также для ALT Linux был разработан инструмент Gear, который делает процесс сборки пакетов из исходных файлов более удобным. Например, очень часто исходные тексты ПО содержатся в Git-репозиториях. Таким образом, Gear позволяет собирать RPM-пакеты напрямую из клонированного Git-репозитория, являясь, грубо говоря, более высокоуровневой надстройкой над `rpmbuild` с использованием Git.

Gear-репозиторий — это Git-репозиторий, содержащий SPEC-файл и инструкцию архивации в `.gear/rules`, которая, чаще всего, содержит:

```
tar: .
```

Что означает упаковку в tar-архив данных, содержащихся в текущей директории. Причем архивация происходит не столько из исходных файлов репозитория, сколько из истории Git-репозитория. Поэтому все изменения в Gear-репозитории необходимо сохранять в истории (команда `git commit` содержимого `git-индекса`).

Сборка при помощи Gear происходит посредством вызова следующей команды (находясь в директории Gear-репозитория):

```
$ gear-rpm -ba
```

SPEC-файл в таком случае не требуется передавать в качестве аргумента явно, так как он будет найден в истории Git [5].

Однако и Gear, и Hasher могут быть использованы вместе, что даёт удобную, надёжную и «чистую» сборку RPM-пакета. И производится это при помощи следующей команды (находясь в директории Gear-репозитория):

```
$ gear-hsh
```

1.2 Проект «Сизиф» и процедура Join

Как было упомянуто ранее, пакеты ПО хранятся в специальных для конкретного дистрибутива репозиториях. По специфике релизов ПО отличают 2 вида репозитория: Rolling Release и Fixed Release.

Rolling Release (рус. скользящий выпуск) — вид постоянно обновляемых репозитория. Такие репозитории содержат, как правило, пакеты с наиболее актуальными версиями ПО. Частота обновления Rolling Release репозитория связана с отсутствием как таковой процедуры тестирования пакетов ПО. Резюмируя, такой подход обеспечивает пользователя пакетами с актуальными версиями ПО, однако не гарантируется стабильность пользовательского опыта.

Fixed Release (рус. постоянный, неизменный выпуск) репозитории имеют достоинства в виде стабильности включаемых пакетов. Для попадания туда пакеты из, как правило, Rolling Release репозитория проходят тщательное тестирование. В противоположность Rolling Release, это обеспечивает стабильность пользовательского опыта, однако такой подход имеет недостаток в виде частоты выпуска стабильных веток. Так как стабильные ветки обновляются не так часто, чаще всего они содержат устаревшие версии ПО.

В семействе дистрибутивов ALT Linux выделены следующие основные стабильные ветки АРТ-репозитория, на которых базируются непосредственно дистрибутивы: p5, p6, p7, p8, p9 и p10. Также есть ветки сообщества: 5.1, t6, t7. Номер релиза сборки дистрибутива соответствует номеру ветки. Например, ALT Workstation 10 базируется на ветке p10.

ALT Linux помимо стабильных веток обладает ключевой особенностью: проект «Sisyphus». Sisyphus или же «Сизиф» является одним из крупнейших репозиторий свободных ПО в мире. Целью проекта является развитие репозитория свободного ПО для разработки на его основе дистрибутивов и других решений. Если репозитории, маркированные *p*, разрабатываются непосредственно сотрудниками Базальт СПО, то «Сизиф» представляет собой инфраструктуру разработки, регулярно обновляемую и поддерживаемую сообществом ALT Linux Team [6].

По сути Sisyphus является Rolling Release репозиторием, на базе которого уже разрабатываются Fixed Release репозитории. Кратко говоря, пакеты Sisyphus, прошедшие процедуру проверки, попадают в стабильную ветку. Участники сообщества ALT Linux Team также могут оставлять запрос на вхождение их пакета в стабильный релиз, проходя для этого некоторую процедуру. Также на основе Sisyphus существуют неофициальные сборки дистрибутивов, которые используются, как правило, разработчиками сообщества ALT Linux Team.

Чтобы стать разработчиком проекта «Сизиф», необходимо присоединиться к сообществу ALT Linux Team, пройдя процедуру под названием «Join». Для того, чтобы новый человек стал частью команды, создаётся специальная группа из заинтересованных участников.

В эту группу, как правило, входят следующие лица:

- секретарь команды, который следит за этапами процесса и выполняет административные задачи;
- ментор, помогающий новичку адаптироваться, отвечающий на его вопросы и принимающий решение о готовности кандидата;
- рецензент работы, который проводит независимую оценку готовности новичка по результатам его работы и подтверждает его готовность.

Четвёртым участником является сам кандидат.

Необходимыми навыками для вступления в ALT Linux Team являются:

- умение собирать ПО из исходных текстов;

- навыки чтения, правки и написания SPEC-файлов;
- знание специфики пакетирования RPM под ALT Linux.

По итогу прохождения процедуры Join кандидату даётся SSH-доступ к git.alt и gyle.alt (сборочнице), и вместе с тем возможность выкладывать пакеты в репозиторий ALT. Единственной обязанностью члена ALT Linux Team является хранение ключей подписи (SSH и GPG) в недоступном для других людей месте [7].

1.3 Системы межпроцессного взаимодействия

Коммуникация сущностей является неотъемлемой частью любой ОС. Встречаются следующие виды взаимодействий:

- межпотокное взаимодействие (Inter-Thread Communication);
- межпрограммное взаимодействие (Inter-Application Communication);
- межпроцессное взаимодействие (Inter-Process Communication).

Коммуникация между потоками, программами и процессами инкапсулирована в самом ядре ОС, поэтому доступ к ней осуществляется при помощи низкоуровневых библиотек или библиотек, основанных на низкоуровневых компонентах.

В частности, нас интересует межпроцессное взаимодействие. Дадим определение термину «процесс».

Процесс — это среда выполнения для работы экземпляра программы, порождённая ОС, а точнее — планировщиком, в виртуальном адресном пространстве. К примеру, при запуске какой-либо программы создается процесс под неё, которому выделяется часть оперативной памяти. В рамках которой, зачастую, и производится исполнение этой самой программы, не считая запрос динамической памяти к ОС. Этот процесс наделяется некоторыми свойствами, также ему присваивается уникальный идентификатор.

Как известно, в ОС может существовать множество процессов. Процессор обрабатывает эти процессы не одновременно. За счёт вышеупомянутого планировщика он очень быстро переключается с одного процесса на другой, поэтому может казаться, что процессы выполняются независимо и параллельно. А значит создаётся ощущение многозадачности.

Одной из систем межпроцессного взаимодействия (IPC) является D-Bus. D-Bus — это система для межпроцессного взаимодействия (IPC). Архитектурно она состоит из нескольких уровней.

- Библиотека, `libdbus`, которая позволяет двум приложениям подключаться друг к другу и обмениваться сообщениями.
- Исполняемый файл демона (фоновой утилиты) шины сообщений, построенный на `libdbus`, к которому могут подключаться несколько приложений. Демон может направлять сообщения от одного приложения к нулю или нескольким другим приложениям.
- Библиотеки-оболочки или привязки, основанные на конкретных фреймворках приложений. Например, `libdbus-glib` и `libdbus=qt`. Существуют также привязки к таким языкам, как Python. Эти библиотеки-оболочки - это API, которые следует использовать большинству людей, поскольку они упрощают детали программирования на D-Bus. `libdbus` задуман как низкоуровневый сервер для привязок более высокого уровня. Большая часть API `libdbus` полезна только для реализации привязки.

`libdbus` поддерживает только соединения «один к одному», как и обычный сетевой сокет. Однако вместо отправки потоков байтов по соединению вы отправляете сообщения. Сообщения имеют заголовок, определяющий тип сообщения, и тело, содержащее полезную нагрузку данных. `libdbus` также абстрагирует используемые точки соединения (сокеты или что-либо еще) и обрабатывает такие детали, как аутентификация.

Демон шины сообщений является маршрутизатором, который содержит соединения «один к одному» с приложениями, использующими `libdbus`. Приложение отправляет сообщение демону шины, а демон шины пересылает сообщение другим подключенным приложениям по мере необходимости.

Демон шины имеет несколько экземпляров на обычном компьютере. Первый экземпляр — это машинно-глобальный `singleton` (объект класса в единственном экземпляре), то есть системный демон, подобный `sendmail` или `Apache`. Этот экземпляр имеет строгие ограничения безопасности на то, какие сообщения он будет принимать, и используется для общесистемной связи. Другие экземпляры создаются по одному на сеанс входа пользователя в систему. Эти экземпляры позволяют приложениям в сеансе пользователя взаимодействовать друг с другом.

Общесистемные демоны и демоны для каждого пользователя разделены. Обычный межсессионный IPC не включает процесс общесистемной шины сообщений и наоборот.

Протокол D-Bus оперирует такими сущностями как объект. API libdbus предоставляет концепцию, называемую путём к объекту. Идея пути к объекту заключается в том, что привязки более высокого уровня могут называть собственные экземпляры объектов и позволять удаленным приложениям ссылаться на них.

Объекты содержат в себе члены, называемые методами и сигналами. Методы — это операции с некоторыми параметрами (аргументами метода) и возвращаемым значением, которые могут быть вызваны над объектом. Сигналы передаются с объекта любым заинтересованным наблюдателям этого объекта. Сигналы могут содержать некоторые полезные данные. Можно сказать, что сообщение в сессии IPC является параметризованным запросом.

Каждый объект поддерживает один или несколько интерфейсов, которые зачастую представляют группы одинаково именованных методов и сигналов. С помощью интерфейса можно обратиться к конкретной реализации той или иной операции, того или иного сигнала. Таким образом, интерфейс является «прослойкой» между объектом и членом [8].

Целевой проект данной работы «alterator-application-components» использует технологию D-Bus, чтобы получать информацию об установленных в системе пакетах для последующей её обработки (подробнее о которой в разделе 2).

2 Разработка системы конфигурации операционной системы ALT Linux

2.1 Инструментарий для разработки и пакетизации

Основная кодовая база проекта `alterator-application-components` использует язык программирования C++ и фреймворк Qt. В качестве стандарта языка в ходе работы был выбран C++17 из-за его повсеместной поддержки любыми компиляторами.

Qt — это кроссплатформенный фреймворк, который предоставляет набор инструментов для создания графических интерфейсов пользователя (GUI), работы с сетью, базами данных и другими задачами разработки. Он имеет большое сообщество разработчиков и множество готовых компонентов, что упрощает процесс разработки [9].

В качестве инструментария для взаимодействия между компонентами системы используется модуль Qt D-Bus. Он позволяет компонентам обмениваться данными и событиями через систему межпроцессного взаимодействия D-Bus. Это обеспечивает гибкость и масштабируемость системы.

Таким образом, выбор C++ Qt и Qt D-Bus в качестве инструментария разработки обеспечивает высокую производительность, гибкость и надёжность разрабатываемой системы. Эти инструменты позволяют эффективно решать задачи разработки и обеспечивают лёгкость в поддержке и дальнейшем развитии проекта.

Для сборки исходных текстов в проекте используется кроссплатформенная система сборки CMake.

Все релизы проекта Alterator в первую очередь попадают в репозиторий RPM-пакетов ALT Linux Sisyphus. Для того, чтобы сборщица на сервере могла создать пакет с бинарными файлами, необходимо иметь исходные тексты проекта, а также SPEC-файл, оформленные в Gear-репозиторий.

Например, возвращаясь к процедуре Join, для её прохождения в качестве проекта для RPM-пакетизации нами была выбрана разработка языка программирования Standard ML of New Jersey [10]. Его SPEC-файл представлен в приложении А.

В файле `.gear/rules` описаны инструкции по архивации исходных текстов и по поиску файла исправлений (патча) к ним.

tar: .

```
spec: .gear/smlnj.spec  
copy?: .gear/*.patch
```

В данном случае потребовалось сделать патч из-за ошибки разработчиков в указании флагов для компилятора g++. Файл патча является текстовым файлом и представлен он в приложении Б.

В частном случае подготовка исходных текстов к пакетизации выглядит подобным образом. После проверки корректности сборки утилитой Hasher в связке с Gear можно отправлять репозиторий в сборочницу.

2.2 Реализация иерархии компонентов alterator-application-components

Проект alterator-application-components является частью проекта Alterator. Он представляет собой конфигуратор ОС семейства ALT Linux. Данный конфигуратор позволяет пользователям управлять установкой и удалением компонентов, которыми являются группы пакетов, в совокупности выполняющих определённые задачи.

Это ПО по большей части предназначено для системных администраторов. Решение, основанное на D-Bus, позволяет не только получать данные о пакетах, но и удалённо администрировать серверы.

У компонентов, как правило, есть категория, к которым они относятся. То есть, отдельно взятые компоненты можно обобщить в единый класс, как, например, «Система».

Однако существующее решение рассчитано только на возможность категоризовать компоненты на 1 уровень вложенности. Данное ограничение установлено в связи с тем, что решение построения модели (дерева категорий и компонентов) основано на квадратичных циклах. То есть невозможна такая иерархия категорий и компонентов, при которой у каждой категории может быть родительская категория, кроме тех категорий, которые находятся на верхнем уровне иерархии.

В данной работе было реализовано решение поставленной проблемы с изменением логики построения модели с квадратичных циклов на рекурсивную природу.

Элементарными сущностями в решении являются ComponentCategory и ComponentObject, которые содержат информацию о категории и о компоненте

соответственно. Обе эти сущности обладают некоторыми общими свойствами, поэтому они являются наследниками абстрактного класса AMCObject.

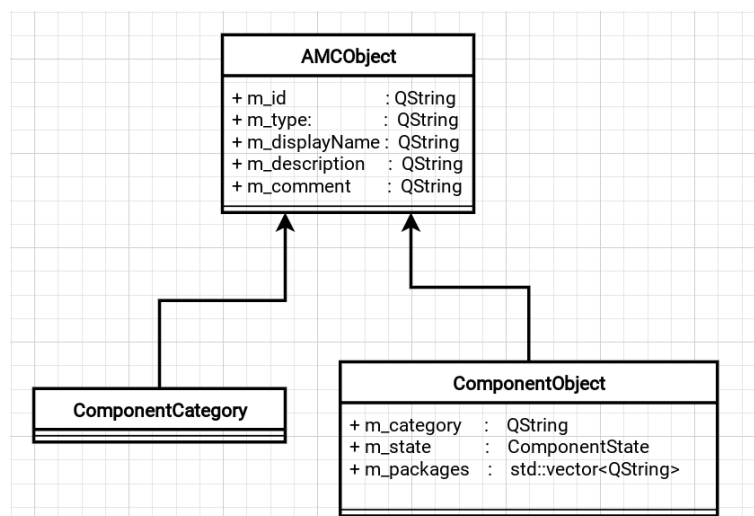


Рисунок 1 – Иерархия наследников AMCObject

Для начала, чтобы решить поставленную проблему, потребовалось вынести поле `m_category` в родительский класс. Теперь, когда мы стали полагать, что категория может иметь родительскую категорию, необходимо было изменить процесс построения модели на рекурсивный. Старая версия метода построения модели представлена в приложении В.

В данной реализации сначала строится список категорий и компонентов посредством вызовов методов `buildCategories` и `buildObjects`, где инкапсулировано общение с D-Bus. Далее в цикле по всем категориям создаётся соответствующая сущность элемента модели (нода дерева) `categoryItem`, после чего совершается цикл перебора компонентов на поиск тех, которые соответствуют категории на текущей итерации. Затем, при нахождении искомых компонентов, на ноду вешаются ноды-потомки `componentItem`. Такие компоненты извлекаются из списка. Также в цикле содержится проверка на отсутствие детей у ноды категории, чтобы не добавлять в модель ноды пустых категорий. Оставшиеся компоненты, которые не были отнесены ни к одной из категории в списке, заносятся в категорию по умолчанию.

Теперь данный метод выглядит образом, представленным в приложении Г.

Теперь категории и объекты строятся изначально в структуру данных вида словаря, где ключом является ID категории, а значением — список дочерних категорий или список дочерних объектов соответственно. В цикле идёт про-

ход по всем категориям, у которых отсутствует родительская категория (ключ — пустая строка). Далее аналогичным образом инициализируется нода категории, после чего происходит заход в метод `buildInner` по созданной ноде. Метод `buildInner` является рекурсивным, где из принимаемой ноды считывается ID категории для поиска дочерних категорий/объектов по аналогии с циклом в `build`. Выглядит `buildInner` следующим образом.

```

1 void ModelBuilder::buildInner(ModelItem *item,
2                               std::unordered_map<QString,
3                               ↪ std::vector<std::unique_ptr<ComponentCategory>>>
4                               ↪ &categories,
5                               std::unordered_map<QString,
6                               ↪ std::vector<std::unique_ptr<ComponentObject>>>
7                               ↪ &components) {
8     const QString& parentId = item->data().value<ComponentCategory *>()->m_id;
9     for (auto &category : categories[parentId]) {
10         auto categoryItem = std::make_unique<ModelItem>(std::move(category));
11         buildInner(dynamic_cast<ModelItem *>(categoryItem.get()), categories, components);
12         if (categoryItem->rowCount())
13             item->insertRow(item->rowCount(), categoryItem.release());
14     }
15     for (auto& component : components[parentId]) {
16         auto componentItem = std::make_unique<ModelItem>(std::move(component));
17         item->insertRow(item->rowCount(), componentItem.release());
18     }
19 }
```

Условием выхода из рекурсии является пустой список дочерних категорий.

Для того, чтобы с построенной моделью можно было корректно работать, а именно получать её состояние, а также изменять его различными событиями, соответствующие методы также необходимо было переписать.

Компонент принимает одно из трёх состояний:

- не установлен;
- частично установлен;
- установлен.

Метод `getCurrentState` получения текущего состояния всех компонентов модели выглядел следующим образом.


```

1 ComponentsState Model::getCurrentState() {
2     ComponentsState state{};
3     for (int i = 0; i < rowCount(); i++) {
4         auto categoryItem = dynamic_cast<ModelItem *>(invisibleRootItem()->child(i));
5         for (int j = 0; j < categoryItem->rowCount(); j++) {
6             auto componentItem = dynamic_cast<ModelItem *>(categoryItem->child(j));
7             auto component = componentItem->data().value<ComponentObject *>();
8             if (component)
9                 state.insert(component->m_id, component->m_state);
10        }
11    }
12    return state;
13 }

```

После переработки он принял следующий вид.

```

1 ComponentsState Model::getCurrentState() {
2     ComponentsState state{};
3     for (size_t i = 0; i < rowCount(); ++i) {
4         auto categoryItem = dynamic_cast<ModelItem *>(invisibleRootItem()->child(i));
5         getCurrentStateInner(categoryItem, state);
6     }
7     return state;
8 }

```

Где, по аналогии с `buildInner`, метод `getCurrentStateInner` является рекурсивным и ищет искомые компоненты в листьях построенного дерева. И выглядит его реализация следующим образом.

```

1 void Model::getCurrentStateInner(ModelItem *parent, ComponentsState &state) {
2     const size_t numberOfChildren = parent->rowCount();
3     for (size_t i = 0; i < numberOfChildren; ++i) {
4         auto childItem = dynamic_cast<ModelItem *>(parent->child(i));
5         if (childItem->itemType == ModelItem::Type::Category)
6             getCurrentStateInner(childItem, state);
7         else {
8             auto component = childItem->data().value<ComponentObject *>();
9             if (component)
10                 state.insert(component->m_id, component->m_state);
11        }
12    }
13 }

```

Помимо получения состояния компонентов необходимо так же и изменять их состояние. Метод `setCurrentState` вызывается в случае, когда необходимо сбросить внесённые пользователем изменения для восстановления исходного вида модели. Исходная реализация представлена в приложении Д.

В зависимости от состояния компонента выставляется соответствующее отображение в представлении. Рекурсивная реализация данного метода теперь выглядит следующим образом.

```
1 void Model::resetCurrentState(ComponentsState state) {  
2     for (size_t i = 0; i < rowCount(); ++i) {  
3         auto categoryItem = dynamic_cast<ModelItem *>(invisibleRootItem()->child(i));  
4         auto checkStateOfCategory = resetCurrentStateInner(categoryItem, state);  
5         categoryItem->setData(checkStateOfCategory, Qt::CheckStateRole);  
6     }  
7 }
```

Где `resetCurrentStateInner` аналогично является рекурсивным методом. Реализация вложенного метода представлена в приложении Е.

Поскольку `resetCurrentState` вызывается только при сбросе внесённых изменений, нами было принято решение переименовать его для большего отражения его сути.

Внутри метода `resetCurrentStateInner` идёт подсчёт количества состояний дочерних нод (`unchecked`, `partially checked` и `checked`), так как представление ноды в модели является сущностью, подобной `Check-Box`. Подсчёт нужен для того, чтобы обозначить состояние текущей ноды. Если все дочерние компоненты, в том числе во всех дочерних категориях, установлены, то выставляется состояние `checked`. Если наоборот, ни один дочерний компонент, в том числе во всех дочерних категориях, не установлен, то выставляется состояние `unchecked`. Иначе выставляется состояние `partially checked`.

И, напоследок, остался метод `getComponents` получения словаря всех компонентов модели.

```
1 QMap<QString, ComponentObject> Model::getComponents() {  
2     QMap<QString, ComponentObject> components;  
3     for (int i = 0; i < rowCount(); i++) {  
4         auto categoryItem = dynamic_cast<ModelItem *>(invisibleRootItem()->child(i));  
5         for (int j = 0; j < categoryItem->rowCount(); j++) {  
6             auto componentItem = dynamic_cast<ModelItem *>(categoryItem->child(j));
```

```

7         auto component    = componentItem->data().value<ComponentObject *>();
8         if (component)
9             components.insert(component->m_id, *component);
10    }
11 }
12 return components;
13 }

```

Принял этот метод следующий вид.

```

1 QMap<QString, ComponentObject> Model::getComponents() {
2     QMap<QString, ComponentObject> components;
3     for (size_t i = 0; i < rowCount(); ++i) {
4         auto categoryItem = dynamic_cast<ModelItem *>(invisibleRootItem()->child(i));
5         getComponentsInner(categoryItem, components);
6     }
7     return components;
8 }

```

Где метод getComponentsInner выглядит следующим образом.

```

1 void Model::getComponentsInner(ModelItem *parent, QMap<QString, ComponentObject>
   ↪  &components) {
2     const size_t numberOfChildren = parent->rowCount();
3     for (size_t i = 0; i < numberOfChildren; ++i) {
4         auto childItem = dynamic_cast<ModelItem *>(parent->child(i));
5         if (childItem->itemType == ModelItem::Type::Category)
6             getComponentsInner(childItem, components);
7         else {
8             auto component = childItem->data().value<ComponentObject *>();
9             if (component)
10                 components.insert(component->m_id, *component);
11         }
12     }
13 }

```

После внесённых изменений в приложении alterator-application-components стал возможен следующий вид модели, представленный ниже на рисунке 2.

Демонстрация изменения состояния модели и её представления на рисунке 3.

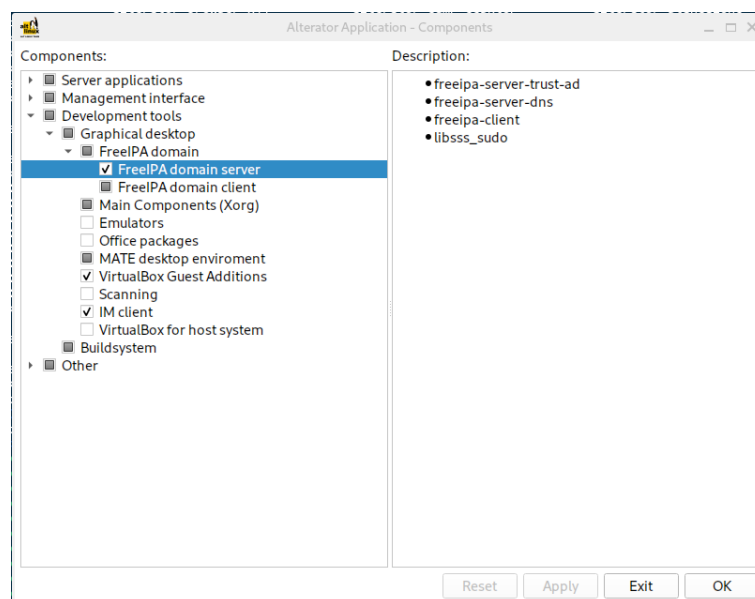


Рисунок 2 – Иерархия компонентов alterator-application-components

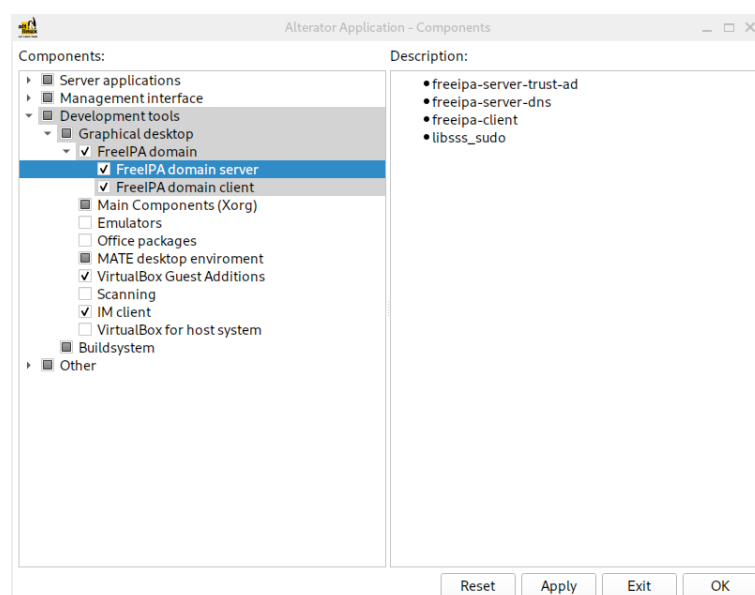


Рисунок 3 – Изменение состояния модели

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги, мы ознакомились с разработкой и пакетированием приложений в семействе дистрибутивов ALT Linux.

В ходе работы в проект `alterator-application-components` была добавлена поддержка вложенных категорий. Это должно сделать использование приложения конфигурирования ОС более удобным для пользователей, которыми, в частности, являются системные администраторы.

На текущий момент изменения, сделанные в данной работе, зафиксированы в релизе под номером `0.1.1-alt1` в репозитории Sisyphus.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 О компании Базальт СПО | basealt [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.basealt.ru/company>.
- 2 Технология сборки пакетов rpm — alt linux wiki [Электронный ресурс]. — URL: https://www.altlinux.org/%d0%a2%d0%b5%d1%85%d0%bd%d0%be%d0%bb%d0%be%d0%b3%d0%b8%d1%8f_%d1%81%d0%b1%d0%be%d1%80%d0%ba%d0%b8_%d0%bf%d0%b0%d0%ba%d0%b5%d1%82%d0%be%d0%b2_RPM.
- 3 Macros: Helpful shorthand for package builders [Электронный ресурс]. — URL: <http://ftp.rpm.org/max-rpm/s1-rpm-inside-macros.html>.
- 4 Hasher/Руководство — alt linux wiki [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.altlinux.org/Hasher/%d0%a0%d1%83%d0%ba%d0%be%d0%b2%d0%be%d0%b4%d1%81%d1%82%d0%b2%d0%be>.
- 5 Руководство по gear — alt linux wiki [Электронный ресурс]. — URL: https://www.altlinux.org/%d0%a0%d1%83%d0%ba%d0%be%d0%b2%d0%be%d0%b4%d1%81%d1%82%d0%b2%d0%be_%d0%bf%d0%be_gear.
- 6 Что такое sisyphus? — alt linux wiki [Электронный ресурс]. — URL: https://www.altlinux.org/%d0%a7%d1%82%d0%be_%d1%82%d0%b0%d0%ba%d0%be%d0%b5_Sisyphus%3F.
- 7 Join — alt linux wiki [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.altlinux.org/Join>.
- 8 Pennington, H. D-bus tutorial [Электронный ресурс]. — URL: <https://dbus.freedesktop.org/doc/dbus-tutorial.html>.
- 9 Qt 5.15 [Электронный ресурс]. — URL: <https://doc.qt.io/qt-5/>.
- 10 smlnj/smlnj: Standard ml of new jersey [Электронный ресурс]. — URL: <https://github.com/smlnj/smlnj>.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

СПЕС-файл smlnj

```
1 Name: smlnj
2 Version: 2024.1
3 Release: alt1
4
5 Summary: The Standard ML of New Jersey Programming Language
6 License: BSD-3-Clause
7 Group: Development/Other
8 Url: https://github.com/smlnj/smlnj
9
10 BuildRequires: python3 cmake gcc gcc-c++
11
12 Source: %name-%version.tar
13 Patch: %name-alt-cfg.patch
14
15 %description
16 Standard ML of New Jersey (abbreviated SML/NJ) is a compiler for the Standard ML '97
17   ↪ programming language with associated libraries, tools, and documentation. SML/NJ is
18   ↪ free, open source software.
19
20 %prep
21 %setup -q
22 %patch0 -p1
23
24 %build
25 ./build.sh
26
27 %install
28 mkdir -p %buildroot%_bindir
29 mkdir -p %buildroot%_libexecdir/%name
30 install -m 755 -D bin/* %buildroot%_bindir
31 install -m 755 -D bin/.arch-n-opsys %buildroot%_bindir
32 install -m 755 -D bin/.run-sml %buildroot%_bindir
33 install -m 755 -D bin/.link-sml %buildroot%_bindir
34 cp -r lib %buildroot%_libexecdir/%name/
35
36 %files
37 %dir %_libexecdir/%name
38 %_bindir/*
39 %_libexecdir/%name/*
```

38

39 %changelog

40 * Wed Jul 3 2024 Kirill Sharov <sheriffkorov@altlinux.org> 2024.1-alt1

41 - Initial release for Sisyphus.

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Diff-патч для smlnj

```
1 Binary files smlnj/.git/index and smlnj-changed/.git/index differ
2 diff -ur smlnj/runtime/c-libs/codegen/src/cfg.cxx
   ↪ smlnj-changed/runtime/c-libs/codegen/src/cfg.cxx
3 ---- smlnj/runtime/c-libs/codegen/src/cfg.cxx      2024-07-02 13:54:59.549946281 +0400
4 +++ smlnj-changed/runtime/c-libs/codegen/src/cfg.cxx      2024-07-03 14:19:48.640069436
   ↪ +0400
5 @@ -4,7 +4,7 @@
6  //
7
8  #include "cfg.hxx"
9  -
10 +#pragma GCC diagnostic ignored "-Wreturn-type"
11 namespace CTypes {
12     c_type * c_type::read (asdl::instream & is)
13     {
14 diff -ur smlnj/runtime/c-libs/codegen/src/cfg-prim-codegen.cxx
   ↪ smlnj-changed/runtime/c-libs/codegen/src/cfg-prim-codegen.cxx
15 ---- smlnj/runtime/c-libs/codegen/src/cfg-prim-codegen.cxx      2024-07-02
   ↪ 13:54:59.549946281 +0400
16 +++ smlnj-changed/runtime/c-libs/codegen/src/cfg-prim-codegen.cxx      2024-07-03
   ↪ 14:19:44.757071614 +0400
17 @@ -11,7 +11,7 @@
18
19 #include "cfg.hxx"
20 #include "target-info.hxx"
21 -
22 +#pragma GCC diagnostic ignored "-Wreturn-type"
23 namespace CFG_Prim {
24
25     // helper function to get LLVM type for numbers
```

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Квадратичная версия метода построения модели

```
1 void ModelBuilder::build(Model *model)
2 {
3     std::vector<std::unique_ptr<ComponentCategory>> categories = buildCategories();
4     std::vector<std::unique_ptr<ComponentObject>> components = buildObjects();
5     for (auto &category : categories)
6     {
7         QString categoryId = category->m_id;
8         auto categoryItem = std::make_unique<ModelItem>(std::move(category));
9         for (int i = 0; i < components.size(); ++i)
10        {
11            if (components[i]->m_category != categoryId)
12                continue;
13            auto componentItem = std::make_unique<ModelItem>(std::move(components[i]));
14            categoryItem->insertRow(categoryItem->rowCount(), componentItem.release());
15            components.erase(components.begin() + i);
16        }
17        // NOTE(cherniginma): don't add empty categories
18        if (categoryItem->rowCount() != 0)
19            model->insertRow(model->rowCount(), categoryItem.release());
20    }
21
22    if (components.empty())
23        return;
24
25    // NOTE(cherniginma): put the rest of components in default category
26    auto defaultCategory =
27        ↪ std::make_unique<ModelItem>(std::move(buildDefaultCategory()));
28    for (auto &component : components)
29    {
30        auto componentItem = std::make_unique<ModelItem>(std::move(component));
31        defaultCategory->insertRow(defaultCategory->rowCount(), componentItem.release());
32    }
33    model->insertRow(model->rowCount(), defaultCategory.release());
34
35    model->correctCheckItemStates();
36 }
```

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Рекурсивная версия метода построения модели

```
1 void ModelBuilder::build(Model *model)
2 {
3     auto categories = buildCategories();
4     auto components = buildObjects();
5     const QString &WITHOUT_PARENT{};
6     for (auto &category : categories[WITHOUT_PARENT])
7     {
8         auto categoryItem = std::make_unique<ModelItem>(std::move(category));
9         buildInner(dynamic_cast<ModelItem *>(categoryItem.get()), categories, components);
10        if (categoryItem->rowCount())
11            model->insertRow(model->rowCount(), categoryItem.release());
12    }
13    // NOTE(cherniginma): put the rest of components in default category
14    auto defaultCategory =
15        ↪ std::make_unique<ModelItem>(std::move(buildDefaultCategory()));
16    for (auto &component : components[WITHOUT_PARENT])
17    {
18        auto componentItem = std::make_unique<ModelItem>(std::move(component));
19        defaultCategory->insertRow(defaultCategory->rowCount(), componentItem.release());
20    }
21    // NOTE(sharovkv) move the components from undefined categories to default category
22    for (auto &[key, vec] : components)
23    {
24        if (categories.find(key) == categories.end())
25        {
26            for (auto &component : vec)
27            {
28                auto componentItem = std::make_unique<ModelItem>(std::move(component));
29                defaultCategory->insertRow(defaultCategory->rowCount(),
30                    ↪ componentItem.release());
31            }
32        }
33    }
34    model->insertRow(model->rowCount(), defaultCategory.release());
35    model->correctCheckItemStates();
36 }
```

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Квадратичная версия setCurrentState

```
1 void Model::setCurrentState(ComponentsState state)
2 {
3     for (int i = 0; i < rowCount(); i++)
4     {
5         auto categoryItem = dynamic_cast<ModelItem *>(invisibleRootItem()->child(i));
6         for (int j = 0; j < categoryItem->rowCount(); j++)
7         {
8             auto componentItem = dynamic_cast<ModelItem *>(categoryItem->child(j));
9
10            auto component = componentItem->data().value<ComponentObject *>();
11            if (component)
12            {
13                const auto componentState = state[component->m_id];
14                switch (componentState)
15                {
16                    case ComponentState::installed:
17                        setData(componentItem->index(), Qt::Checked, Qt::CheckStateRole);
18                        break;
19                    case ComponentState::partially_installed:
20                        setData(componentItem->index(), Qt::PartiallyChecked, Qt::CheckStateRole);
21                        break;
22                    case ComponentState::not_installed:
23                        setData(componentItem->index(), Qt::Unchecked, Qt::CheckStateRole);
24                        break;
25                }
26            }
27        }
28    }
29 }
```

ПРИЛОЖЕНИЕ Е

Реализация `resetCurrentStateInner`

```
1  Qt::CheckState Model::resetCurrentStateInner(ModelItem *parent, ComponentsState &state)
2  {
3      std::map<Qt::CheckState, int> hasVariant = {{Qt::Unchecked, 0}, {Qt::PartiallyChecked,
4          ↪ 0}, {Qt::Checked, 0}};
5      parent->setBackground(QColorConstants::White);
6      const size_t numberOfChildren = parent->rowCount();
7      for (size_t i = 0; i < numberOfChildren; ++i)
8      {
9          auto childItem = dynamic_cast<ModelItem *>(parent->child(i));
10         if (childItem->itemType == ModelItem::Type::Category)
11         {
12             auto checkStateOfCategory = resetCurrentStateInner(childItem, state);
13             childItem->setData(checkStateOfCategory, Qt::CheckStateRole);
14             ++hasVariant[checkStateOfCategory];
15         }
16         else
17         {
18             auto component = childItem->data().value<ComponentObject *>();
19             if (component)
20             {
21                 auto checkStateOfComponent =
22                     ↪ static_cast<Qt::CheckState>(state[component->m_id]);
23                 childItem->setData(checkStateOfComponent, Qt::CheckStateRole);
24                 ++hasVariant[checkStateOfComponent];
25             }
26         }
27     }
28     if (hasVariant[Qt::Unchecked] == numberOfChildren)
29     {
30         return Qt::Unchecked;
31     }
32     else if (hasVariant[Qt::Checked] == numberOfChildren)
33     {
34         return Qt::Checked;
35     }
36     return Qt::PartiallyChecked;
37 }
```