

POLITECHNIKA ŚLĄSKA W GLIWICACH WYDZIAŁ ELEKTRYCZNY

Instytut Elektrotechniki i Informatyki

**PROJEKT INŻYNIERSKI**

**Temat projektu inżynierskiego w języku polskim**

**Temat projektu inżynierskiego w języku angielskim**

Student: **Roger Paul Skrzypczyk**  
Nr albumu: 232415

Studia:. Stacjonarne, I stopnia  
Kierunek: Informatyka  
Specjalność: Inżynieria elektryczna

Prowadzący: [dr inż. Bożena Wieczorek](http://eksperci.polsl.pl/eksperci/szczegoly.php?scbpos=&eid=1154&)  
Recenzent: (tytuł naukowy) Imię NAZWISKOSpis treści

Słownik pojęć - 3 -

Wstęp - 5 -

1 Temat1 - 6 -

1.1 Sposób liczenia makroskładników - 9 -

1.2 Zapotrzebowanie kaloryczne. - 10 -

1.3 Postrzeganie Kalorii - 12 -

1.4 Typologia Sheldona - 13 -

2 Technologie użyte w projekcie - 14 -

2.1 ASP.NET.CORE - 14 -

2.2 Visual studio 2015 - 15 -

2.3 Entity framework Core - 16 -

2.4 GitHub - 17 -

2.5 SourceTree - 17 -

2.6 Semantic UI - 18 -

3 Implementacja - 19 -

3.1 Struktura projektu - 19 -

3.2 Nawigacja - 23 -

3.3 Baza danych - 25 -

3.4 Szyfrowanie danych - 27 -

Podsumowanie - 29 -

Literatura - 30 -

Słownik pojęć

Framework - zbiór narzędzi pozwalających na budowę aplikacji i ułatwiający pracę po przez komponenty oraz biblioteki przeznaczone do wykonywania określonych zadań.

Sól (salt) – losowe dane dodawane do hasła podczas obliczania funkcji skrótu. Sól zapobiega przed atakami słownikowymi na bazę haseł.

TDEE (Total Daily Energy Expenditure) - całkowite dzienne zapotrzebowanie kaloryczne.

BMR (Basal Metabolic Rate) - wskaźnik podstawowej przemiany materii.

TEF (Thermic Effect of Food) - efekt termiczny pożywienia.

TEA - kalorie spalone podczas aktywności fizycznej.

NEAT – kalorie spalane podczas codziennych czynności.

Ektomorfik – typ budowy ciała cechujący się smukłą sylwetką, drobnymi kościami, chudymi oraz długimi kończynami, a także wąskimi ramionami.

Endomorfik - typ budowy ciała cechujący się masywną, owalną sylwetką, mający tendencję do tycia po przez wolny metabolizm oraz posiadający wysoki poziom tkanki tłuszczowej.

Mezomorfik – typ budowy ciała cechujący się szerokim rozstawem barków, długimi kończynami oraz wąską talią, co wizualnie przypomina literę „V”. W łatwy sposób pozyskuje mięśnie oraz posiada szybszą regenerację. Typ ten posiadają nieliczni.

Assembly – najmniejsza jednostka wdrożeniowa aplikacji .NET. Może być plikiem dll, albo exe.

Dll (Dynamic-Link Library) - [biblioteka współdzielon](https://pl.wikipedia.org/wiki/Biblioteka_współdzielona)a w środowisku [Microsoft Windows](https://pl.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows), przechowująca [implementacje](https://pl.wikipedia.org/wiki/Implementacja_(informatyka)) różnych [podprogramów](https://pl.wikipedia.org/wiki/Podprogram) programu lub [zasoby programu](https://pl.wikipedia.org/wiki/Zasoby_programu).

Wstęp

Na przełomie kilku lat, zmienił się pogląd ludzi dotyczący zdrowego trybu życia. Zauważalne jest ich samozaparcie, dyscyplina w dążeniu do wymarzonej sylwetki oraz długiego życia. Przyczyniło się to do większego zapotrzebowanie na strony przeznaczone tej dziedzinie. Jednym z głównych czynników zdrowego trybu życia jest dieta, często błędnie postrzegana jako deficyt kaloryczny. Dieta może służyć zarówno utracie jak i  przyroście masy ciała. Wyróżniamy kilka sposobów kontroli diety. Możliwe jest zlecenie dietetykowi sporządzenia rozpiski posiłków lub wyboru gotowych szablonów. Jednym z  popularniejszych sposobów w ostatnich latach jest liczenie kalorii oraz makroskładników. Jest to w zupełności wystarczające dla osób które po prostu chcą zwiększyć lub zmniejszyć masę ciała. Istnieje wiele stron poświęconych liczeniu kalorii od strony merytorycznej jak i praktycznej. Większość posiada nadmiar informacji co przyczynia się do zniechęcania użytkowników.

Celem projektu jest utworzenie strony która pozwala na wyliczenie zapotrzebowania kalorycznego w prosty i wygodny sposób, zapamiętywania naszych postępów oraz planowania bilansu kalorycznego. Możliwe jest dodawanie własnych produktów jak i korzystanie z produktów dodanych przez innych użytkowników korzystających ze strony.

Podobnymi projektami są:

* Po treningu - polska strona pozwalająca na wyliczania bilansu kalorycznego, zarządzania swoją dietą. Właścicielem strony jest firma sfd. Posiada własne forum oraz sklep które zostały połączone ze stroną po treningu.
* MyFitnessPal - amerykańska strona przeznaczona do śledzenia diety oraz ćwiczeń w celu zdeterminowania optymalnego spożycia kalorii dla użytkownika. W 2015 roku została wykupiona przez firmę Under Armor, która obecnie jest właścicielem serwisu internetowe. Strona posiada także własną aplikację na telefony IOS oraz Android.
* Lose it - kolejna strona poświęcona liczeniu zapotrzebowania kalorycznego. Wyróżnia się innowacyjnym pomysłem robienia zdjęć produktów które zostaje przetworzone i dodane do naszej puli kalorycznej.

1. Temat1

Wstępny opis

## Statystyki otyłości

Statystyki dotyczące wagi ludności w Polsce przeprowadzone na przełomie 10 lat:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Województwo | Nadwaga i otyłość | Niedowaga | Prawidłowa waga | Nadwaga | Otyłość | Trudno powiedzieć |
| Sląskie | 44,31 | 3,53 | 44,67 | 32,48 | 11,83 | 0,08 |
| Małopolskie | 41,90 | 3,73 | 48,60 | 33,17 | 8,73 | 5,77 |
| Podkarpackie | 46,04 | 3,29 | 46,52 | 34,20 | 11,84 | 4,15 |
| Lubelskie | 43,10 | 4,74 | 44,47 | 30,51 | 12,59 | 7,68 |
| Mazowieckie | 44,12 | 3,03 | 45,55 | 32,31 | 11,81 | 7,31 |
| świętokrzyskie | 42,38 | 3,61 | 50,58 | 33,22 | 9,16 | 3,44 |
| Opolskie | 47,78 | 2,36 | 42,52 | 33,45 | 14,33 | 7,33 |
| Dolnośląskie | 44,78 | 4,21 | 43,75 | 32,53 | 12,25 | 7,25 |
| Lubuskie | 42,37 | 4,21 | 46,50 | 30,76 | 11,61 | 6,93 |
| Łódzkie | 45,36 | 3,33 | 48,04 | 32,85 | 12,51 | 3,28 |
| Wielkopolskie | 46,29 | 3,41 | 44,60 | 32,51 | 13,78 | 5,70 |
| Kujawsko-Pomorskie | 43,77 | 3,98 | 47,22 | 32,05 | 11,72 | 5,04 |
| Zachodniopomorskie | 43,30 | 3,41 | 44,04 | 30,81 | 12,49 | 9,24 |
| Warmińskoi-Mazurskie | 47,17 | 3,56 | 42,41 | 33,70 | 13,47 | 6,86 |
| Podlaskie | 43,22 | 3,52 | 45,63 | 29,97 | 13,25 | 7,63 |
| Pomorskie | 42,52 | 3,09 | 45,03 | 31,07 | 11,45 | 9,36 |

Tabela 1.0 Statystyki w Polsce na przełomie 07.2006-06.2007

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Województwo | Nadwaga i Otyłość | Niedowaga | Prawidłowa waga | Nadwaga | Otyłość | Trudno powiedzieć |
| Sląskie | 48,14 | 2,47 | 40,45 | 36,96 | 11,18 | 8,94 |
| Małopolskie | 40,96 | 2,6 | 48,96 | 30,88 | 10,08 | 7,47 |
| Podkarpackie | 49,69 | 2,06 | 44,98 | 39,5 | 10,19 | 3,27 |
| Lubelskie | 46,54 | 3,17 | 43,72 | 32,61 | 13,93 | 6,57 |
| Mazowieckie | 48,47 | 2,08 | 44,05 | 35,19 | 13,28 | 5,4 |
| świętokrzyskie | 48,33 | 2,82 | 47,41 | 37 | 11,33 | 1,39 |
| Opolskie | 47,04 | 1,27 | 48,34 | 38,06 | 8,98 | 3,34 |
| Dolnośląskie | 49,74 | 2,36 | 44,44 | 36,01 | 13,73 | 3,47 |
| Lubuskie | 49,51 | 2,86 | 42,5 | 32,82 | 16,69 | 5,13 |
| Łódzkie | 53,22 | 1,33 | 41,33 | 40,39 | 12,83 | 4,13 |
| Wielkopolskie | 49,99 | 2,63 | 42,94 | 37,34 | 12,65 | 4,44 |
| Kujawsko-Pomorskie | 51,04 | 2,5 | 41,01 | 37,58 | 13,46 | 5,44 |
| Zachodniopomorskie | 43,97 | 2,85 | 43,21 | 32,41 | 11,56 | 9,97 |
| Warmińskoi-Mazurskie | 51,08 | 1,25 | 45,24 | 37,27 | 13,81 | 2,43 |
| Podlaskie | 49,66 | 1,86 | 41,25 | 34,97 | 14,69 | 7,23 |
| Pomorskie | 48,19 | 3,05 | 42,86 | 34,97 | 13,22 | 5,91 |

Tabela 1.1 Statystyki w Polsce na przełomie 07.2011-06.2012

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Województwo | Nadwaga + Otyłość | Niedowaga | Prawidłowa waga | Nadwaga | Otyłość | Trudno powiedzieć |
| Sląskie | 50,68 | 1,06 | 45,83 | 42,11 | 8,57 | 2,43 |
| Małopolskie | 47,29 | 2,39 | 45,86 | 37,13 | 10,16 | 4,46 |
| Podkarpackie | 53,32 | 2,23 | 42,20 | 40,41 | 12,91 | 2,25 |
| Lubelskie | 45,53 | 3,61 | 47,20 | 34,44 | 11,09 | 3,66 |
| Mazowieckie | 49,49 | 1,48 | 41,13 | 36,01 | 13,48 | 7,91 |
| świętokrzyskie | 54,77 | 3,34 | 40,45 | 46,66 | 8,11 | 1,44 |
| Opolskie | 34,81 | 2,81 | 46,48 | 21,23 | 13,58 | 15,90 |
| Dolnośląskie | 51,93 | 1,71 | 42,80 | 37,58 | 14,35 | 3,56 |
| Lubuskie | 44,87 | 2,70 | 51,18 | 29,02 | 15,85 | 1,25 |
| Łódzkie | 52,62 | 1,18 | 44,13 | 38,49 | 14,13 | 2,07 |
| Wielkopolskie | 52,95 | 3,92 | 38,72 | 38,47 | 14,48 | 4,40 |
| Kujawsko-Pomorskie | 47,99 | 4,08 | 44,96 | 36,78 | 11,21 | 2,98 |
| Zachodniopomorskie | 44,90 | 0,73 | 44,88 | 33,55 | 11,35 | 9,48 |
| Warmińskoi-Mazurskie | 45,87 | 1,94 | 49,91 | 26,25 | 19,62 | 2,28 |
| Podlaskie | 46,23 | 2,80 | 47,68 | 32,95 | 13,28 | 3,29 |
| Pomorskie | 51,26 | 1,58 | 40,06 | 36,24 | 15,02 | 7,10 |

Tabela 1.2 Statystyki w Polsce na przełomie 07.2015-12.2015

W przeciągu dziesięciu lat w naszym kraju procent niedowagi zmniejszył się. Przyczyniło się to także do znacznego przyrostu osób z nadwagą oraz otyłością. Porównując tabelę 1.0 oraz 1.1 i 1.2 można zaobserwować znaczy przyrost otyłości i  nadwagi która wzrosła o około 4%. Niedowaga zmalała o około 1,2 %. Jest to niekorzystne zjawisko występujące w Polsce jak i na całym świecie. Najgorzej pod tym względem sytuacja przedstawia się w krajach najbardziej rozwiniętych. Liderem w rankingu ilości otyłych osób w kraju są Stany Zjednoczone gdzie aż 1/3 społeczeństwa ma problemy z nadwagą. Przyczyną tego zjawiska jest udoskonalenie świata, skutkuje to brakiem aktywności fizycznej w społeczeństwie

## Sposób liczenia makroskładników

Makroskładniki powinny zostać dobrane indywidualnie w zależności od celu i  zapotrzebowania energetycznego danej osoby. Podstawowymi makroskładnikami diety są białka, węglowodany i tłuszcze.

Zakłada się że na:

* 1 gram białka przypada 4 kcal
* 1 gram węglowodanów przypada 4 kcal
* 1 gram tłuszczów przypada 9 kcal

Dla osób ćwiczących podstawowymi dietami wynikającymi z podziału makroskładników są:

* Dieta wysokowęglowodanowa
* Dieta wysokotłuszczowa

Główną różnicą między tymi dietami jest stosunek między węglowodanami a tłuszczami. Standardowo zakłada się że osoba ćwiczące powinna spożywać 2g białka na kg masy ciała.

Dla pierwszej diety ilość tłuszczów w diecie nie powinna przekraczać 50g natomiast resztę kalorii uzupełniają węglowodany. Dla drugiej diety ilość białka pozostaje bez zmian natomiast stosunek węgli do tłuszczów jest odwrotnie proporcjonalny względem pierwszej.

Dla przykładu diety wysokowęglowodanowej. Osoba ważąca 70 kg i spożywająca 2500 kCal powinna zjeść około 140g białka , 40g tłuszczy i 395g węglowodanów każdego dnia. W przypadku diety wysokotłuszczowej 140g białka, 40g węglowodanów i 198g tłuszczy.

## Zapotrzebowanie kaloryczne.

Występuje kilka sposobów na wyliczenie zapotrzebowania kalorycznego.

Pierwsza, najprostsza metoda określona wzorem w wielu przypadkach się nie sprawdza.

Wzór 1.0

We wzorze 1.0 weight jest odpowiednikiem masy ciała, a activity współczynnikiem aktywności fizycznej, która występuje w przedziale od 1.0 do 2.0 i prezentuje się następująco:

1,0 – leżący lub siedzący tryb życia, brak aktywności fizycznej  
1,2 – praca siedząca, aktywność fizyczna na niskim poziomie  
1,4 – praca niefizyczna, trening 2 razy w tygodniu  
1,6 – lekka praca fizyczna, trening 3-4 razy w tygodniu  
1,8 – praca fizyczna, trening 5 razy w tygodniu  
2,0 – ciężka praca fizyczna, codzienny trening

Bardziej złożona metoda która jest opisana wzorem 1.1, pozwoli nam na przybliżone wyliczenie zapotrzebowania.

Wzór 1.1

BMR w zależności od płci, dla kobiet przedstawione wzorem 1.2 i dla mężczyzn wzorem 1.3.

Wzór 1.2

*Wzór 1.3*

Gdzie waga podawana w kilogramach, wzrost w centymetrach i wiek w latach.

TEA - w zależności od rodzaju treningu. Dla treningu siłowego dodawane jest od 7-9 kcal na minutę w zależności od intensywności i dla aerobowego od 5-10 kcal.

NEAT - odpowiadający typowi budowy ciała dla ektomorfika od 700 do 900kcal, dla mezomorfika od 400 do 500 kcal i dla endomorfika od 200 do 400 kcal.

TEF – pozyskiwany po przez przemnożenie całkowitego wyniku (TDEE) od 6 do 10 %

Przykładowe wyliczenie dla osoby ważącej 70 kg, w wieku 22 lat o typie ciała endomorfik, która wykonuje pracę fizyczną i trenuje 4 razy w tygodniu po 90 minut dla średniej intensywności:

1. **BMR** =
2. W zależności od celu, przy próbie nabrania lub utraty masy ciała należy do końcowego wyniku dodać lub odjąć 300 kalorii.

## Postrzeganie Kalorii

Istnieje wiele kontrowersji dotyczących pomiaru spożytego jedzenia w postaci kcal. Sama jednostka powstała około 130 lat temu, naukowcy spierają się co do jej wiarygodności. Dowodami na obalenie teorii kalorii sa:

1. Badania prof. Charlesa Libera wykonane w latach 80 za pomocą alkoholu uważanego za bombę kaloryczną udowodniły,że długotrwałe spożywanie dużych ilości alkoholu nie ma wpływu na masę ciała.
2. Na przełomie 20 lat przeprowadzono badania które wykazały, że orzechy nie przyczyniają się do nadmiernego przyrostu masy ciała, a ich spożywanie może być pomocne w redukcji masy ciała.
3. W 2003 roku przepoprawdzono badania na grupie 50 latków którzy spożywali tą samą pule kalorii, różniącą się od siebie składem makroskładników. Różnica wynikała między rozkładem węglowodanów a tłuszczów. Ku zdumieniu wszystkich okazało się że po 12 tygodniach osoby będące na diecie wysokowęglowodanowej schudły 8 kg, a na tłuszczowej 10 kg.

Sa też zwolenicy między innymi prof. Thomas Sanders z King's College London, który uważa, że kaloria to kaloria.

Prof. Alan Jackson z Uniwersytetu w Southampton uważa że obliczenia dokładnego zapotrzebowania kalorycznego dla danej osoby jest ciężkie jednak aktualny sposób na obliczanie kalorii sprawdza się i jest w zupełności wystarczający.

Nie należy na ślepo wierzyć kalorią natomiast nie należy też ich skreślać. Połączenie podejmowania rozsądnych decyzji żywieniowych wraz z obliczaniem spożytych kalorii przyczyni się do osiągnięcia zamierzonych celów dotyczących sylwetki.

## Typologia Sheldona

William Herbert Sheldon, Jr – żył na przełomie XIX i XX wieku, był amerykańskim psychologiem, stworzył topologię która zakładała że każdy człowiek należy do jednej z trzech grup budowy ciała.

Typ sylwetki każdego człowieka jest przedstawiony za pomocą trzech cyfr, od 1 do 7, który określa poziom nasilenia w przypadku pierwszej endomorfii, drugiej mezomorfii i trzeciej ektomorfii.

Trzy skrajne typy budowy ciała człowieka.

* typ ektomorficzny (ektomorfik) – numer 117, jest to osoba wysoka, smukła
* typ mezomorficzny (mezomorfik) – numer 171, jest to osoba postawna, umięśniona
* typ endomorficzny (endomorfik) – numer 711, jest to osoba niska, krępa

Typy te cechują się wysokim natężeniem jednej z cech kosztem pozostałych. W  przyrodzie typy te są rzadko spotykane, większość ludzi należy do typów mieszanych. W teorii istnieje 7³ = 343 możliwych typów budowy ciała człowieka. W praktyce liczba ta zaokrągla się do około 80 typów.

System Sheldona jest krytykowany za nieprawidłowe odwzorowanie typów budowy ludności z poza europy. Brakuje stopni dla skrajnych moezomorfików czy też ektomorfików. Typologia zakłada że somatotyp jest niezmienny i nawet głodzony endomorfik nie stanie się ektomorfikiem, komórki tłuszczowe ulegną pomniejszeniu się natomiast ich ilość się nie zmieni. Powstały także stereotypy oparte na trzech skrajnych typach budowy ciała. Endomorficy z założone są wolni oraz leniwi, mezomorficy zazwyczaj są postrzegani jako osoby popularne i ciężko pracucujące, ektomorficy jako inteligenti, uprawiający sporty długodystansowe między innymi bieg maratonowy.

1. Technologie użyte w projekcie

Główny założeniem projektu było oparcie się na nowej technologii Asp.Net.CORE co przyczyniło się do wyboru specjalnych narzędzi współpracujących z tą technologią.

## ASP.NET.CORE

Nowy framework firmy Microsoft, początkowo miał nosić nazwę **ASP.NET 5** jednak żeby nie wprowadzać w błąd użytkownika, iż nowa wersja nie jest aktualizacją wersji 4.6, a  nowym wydaniem o numerze 1.0.

Głównymi cechami **ASP.NET.CORE** są:

1. Otwarte oprogramowanie (Open-Source). Jest to bardzo korzystne dla rozwoju projektu. Każdy użytkownik może mieć wpływ na kod źródłowy co przyczyni się do większej niezawodności oraz optymalizacji oprogramowania. Użytkownik nie musi płacić za oprogramowanie i w przypadku gdy kod źródłowy posiada błędy, może przyczynić się do naprawy.
2. Obsługa multi platformowa dzięki czemu nie tylko użytkownicy Windowsa ale także IOS i Linuxa będą mogli pracować z frameworkiem.
3. Modularność poprzez paczki NuGeta. Umożliwia wstrzykiwanie do projektu tylko tych modułów, które są potrzebne. Możliwość wyłączenia nawet podstawowych funkcjonalności między innymi sesji, MVC czy też używania plików statycznych. Pozwala to na przyśpieszenia pracy jak i kompilacji samego frameworka poprzez usunięcie zbędnego kodu.
4. Możliwość odświeżania strony bez potrzeby przebudowywania solucji po dokonaniu zmian. Pozwala na szybszą pracę programisty a przede wszystkim poprawia komfort programowania. Funkcjonalność ta jest dobrze znana programistą PHP, natomiast dla programistów .NET jest nowością.

## Visual studio 2015

Asp.Net.Core jest ściśle powiązany z visual studio natomiast nie jest niezbędny i istnieje możliwość pisania aplikacji bez niego. Projekt opiera się na strukturze MVC co przyczyniło się do wyboru tego środowiska programistycznego (IDE) firmy Microsoft, które cały czas jest rozwijane. Głównymi dodatkami do wersji 2015 w odróżnieniu do poprzednich wersji jest

1. Rozbudowa analizy kodu na żywo wraz z podpowiedziami, jest odpowiednikiem resharpera, który jest płatną wtyczką do visual studio, jednak zawiera kilka dodatkowych funkcjonalności między innymi analiza kodu w języku java script.
2. Poprawa narzędzia diagnostykującego w czasie rzeczywistym podczas debugowania kodu. Pozwala na sprawdzaniu wydajności fragmentu kodu pod względem obciążenia procesora, a także wykorzystania pamięci. Możliwe jest ustawienie punktu przerwania na danym fragmencie wykorzystania procesora.
3. CodeLens dostępny tylko w wersji Professional oraz Enterprise visual studio.: Znajduje zmiany w kodzie i umożliwia przegląd historii repozytorium co ułatwia kontakt z członkiem zespołu, który dokonał zmian.
4. Obsługa wielu kont pozwala na łatwy dostęp do zasobów online w przypadku gdy posiadamy wiele kont programu visual studio. Łatwy sposób dodawania oraz usuwania za pomocą menadżera nowego konta.

Obecnie powstaje wersja 2017 RC (Release Candidate) .Główny nacisk nowej wersji opiera się na rozwój aplikacji webowych oraz programowania multi-platformowego.

## Entity framework Core

Lekkie, rozszerzalne i multi platformowe narzędzie bazujące na Entity Framework, które jest rozwijane równolegle. Jest napisane na nowo w wersji 1.0, udoskonalone, oraz rozbudowane o nowe funkcjonalności względem wersji entiy framework 6.X.

Głównym założenie Core było, aby programista był zaznajomiony i mógł przejść z wersji 6.X na wersję Core 1.0, natomiast wszystkie komponenty bazowe zostały przepisane co przyczyniło się do poprawy wydajności. Niektóre funkcjonalności, które były nie przydatne zostały usunięte i nie pojawią się w nowej odsłonie, natomiast zostały też dodane elementy których w wersji 6.X nie ma na przykład:

* Alternatywne klucze (alternate keys)
* Mieszana klient/serwer ewaluacja zapytań LINQ

Niektóre z funkcjonalności jak leniwe ładowanie (lazy loading), które polega na wykonaniu zapytania do bazy dotyczących tylko obiektów które aktualnie zostają wykorzystywane, czy też

**connection resiliency**, które dokonuje próby ponownego wysłania zapytania do bazy w przypadku niepowodzenia zostaną dodane w nowszym wydaniu.

Narzędzie te w łatwy sposób umożliwia odtworzenie relacji bazodanowych za pomocą modeli zaimplementowanych na platformie .NET, a także eliminuje większość kodu łączenia z bazą danych którą deweloperzy muszą napisać.

Entiy framework Core używa modelu dostawczego co pozwala na wykorzystanie go w wielu różnorodnych bazach.

## GitHub

Kolejnym kluczowym narzędziem ułatwiającym pracę jest narzędzie kontroli wersji. Pozwala na przegląd zmian w historii projektu, możliwość cofnięcia się do poprzedniej wersji, zabezpiecza nas przed utratą oprogramowania w przypadku awarsji sprzętu, a także umożliwa prace zdalną bez potrzebny ciągłego przenoszenia projektu w przypadku gdy pracujemy na kilku maszynach. Kontrola wersji jest niezbędny gdy prace nad projektem podejmuje zespół.

Najpopularniejszymi narzędziami kontroli wersji są Git i SVN. SVN jest starszy i łatwiejszy w użyciu po przez większy zasób narzędzi, które powstały na przełomie 16 lat. W przypadku gdy użytkownikami kontroli wersji będa graficy, menadżerowie lub użytkownicy nie będący developerami jest on lepszym wyborem. Git natomiast jest dobrym narzędziem w przypadku zarządzania dużymi projektami z wieloma pracownikami. Kolejną zaletą jest strona gitHub, która zamienia programowanie w działalnością społeczną co powoduje że programowanie staje się przyjemniejsze.

GitHub jest serwerem hostującym nasze repozytorim przy użyciu Git. Pozwala on na dzieleniu się własnym repozytorium z innymi użytkownikami, dostępu do repozytorium innych, a także przechowywania kopii naszego repozytorium za pomocą serwerów Githubowych. Sam Github bez Git nie istnieje natomiast Git może wykorzystywać inny serwer.

## SourceTree

Sam GitHub jak i git posiada swoją własną wersjie desktopowom która pozwala na lepsze zobrazowanie zmian za pomoca grafów, wykonanie poleceń za pomocą przycisków bez konieczności wpisywanie komend z konsoli. Wersję te są darmowe jednak mało czytelne oraz funkcjonalne. Dobrym zamiennikiem wyżej wymienionych aplikacji jest SourceTree, który wspiera zarówno Git jak i SVN.

## Semantic UI

W celu przyśpieszeniu pracy nad projektem ,a także poprawy wyglądu warsty wizualnej aplikacji używa się gotowych frameworków. Najczęściej używanymi są:

* Bootstrap
* Semantic UI
* Foundation

Każdy z nich ma swoje wady i zalety.

Bootstrap jest najbardziej popularnym frameworkiem, został utworzony przez firmę Twitter w roku 2011. Posiada dobrą dokumentację, jest dobrym wyborem dla osób początkujących, jednak z powodu dużych zmian w wyglądzie stron na przełomie kilku lat zawiera wiele klas HTML jak i elementów DOM co może powodować zakłopotanie.

Semantic UI zarówno jak bootstrap zawiera bogaty opis i jest dobry dla osób zaczynających swoją przygodę z front-endem. Jest przeznaczony do tworzenia prostych, przejrzystych stron, w przypadku próby utworzenia bardziej złożonych i skomplikowanych układów strony Semantic posiada braki i może stać się uciążliwy.

Foundation w odróżnienie od poprzedników jest bardziej złożonym frameworkiem co wymaga większego doświadczenia w użytku.

Semantic UI jest najlepszym rozwiązaniem dla projektu przede wszystkim przez swoją prostotę, oraz nazewnictwo klas które używają naturalnego języka.

1. Implementacja

W rozdziale tym zostanie przedstawiona implementacja strony internetowej wraz z  architekturą systemu.

## Struktura projektu



Rys3.0 Schemat projektu.

Aplikacja powstała na platformie [ASP.NET Core](https://www.asp.net/core). Architektura projektu opiera się na słynnym wzorcu architektonicznym MVC - Model-Widok-Kontroler. W solucji zawarty jest projekt główny **PersonalTrainer**, zawierający punkt wejściowy aplikacji, wraz z  konfiguracją i wszystkimi referencjami do bibliotek zewnętrznych zadeklarowanych w  pliku project.json. Biblioteka Framework służy do odseparowania strony serwerowej od warsty GUI. Posiada implementację oraz deklarację serwisów, modeli, atrybutów, zasobów językowych, a także połączeń bazodanowych.

Dodatkowo projekt został podzielony na moduły co w łatwy sposób pozwala na odseparowanie funkcjonalności w dalszym rozwoju projektu, a także w razie potrzeby wymiany całego wyglądu aplikacji po przez przepięcie modułów **WebGUI**.

Solucja przedstawiona na rys.3.0 posiada moduły główne **PersonalTrainerCore**, oraz **PersonalTrainerCore.WebGUI**. Pierwszy z nich zawiera kontrolery rdzenne wykorzystywane w kilku modułach. Pozostałe moduły posiadają referencje do modułu głównego. W projekcie zostały także wydzielone moduły widoków, które także posiadają swój moduł główny. Po za modułami rdzennym zostały wydzielone moduły diety odpowiedzialne za zarządzanie logiką i widokami tematyki związanej z dietetyką.

Serwis MVC odpowiadający za dobór kontrolerów i widoków w zależności od wykonywaniej akcji. Posiada zaimplementowany mechanizm, który dodaje dodatkowe pliki assembly, w których będa szukane odpowiednie kontrolery i widoki. Dzięki temu w łatwy sposób możemy wpiąć lub wypiąć moduł w zależności od konfiguracji startowej aplikacji. Do dokonania podziału została utworzona klasa pomocniczna, która przechowuje informację dotyczące danego modułu przedstawiona na rysunku 3.1.



Rys.3.1 Klasa przechowująca informację o module.

Klasa składa się z nazwy modułu, oraz pliku assembly. Plik assembly zostaje wykorzystywany do zasilenia serwisu MVC, nazwa ma na celu zabezpieczenie przed zduplikopaniem modułu o tej samej nazwie.

Do pozyskania wszystkich modułów z solucji została zaimplementowana metoda o nazwie **GetModules**.



Rys.3.2 Metoda pozyskująca informacje o modułach.

Algorytm wydobycia poszczególnych modułów z solucji i wdrożenia ich do serwisu MVC przedstawiony na rys.3.2.

1.Wyszukanie folderu Modules w strukturze aplikacji w projekcie głównym PersonalTrainer.

2.Pobranie z katalogu Modules wszystkich ścieżek modułów.

3.Iteracja pozyskanych ścieżek w celu wyszukania folderów bin.

4.Wydobycie wszystkich plików dll. Znajdujących się w folderach bin.

5.Odczyt z pliku dll asembly zawierających informacje o modułach.

6.Dodanie do listy informacji o modułach które jeszcze nie zostały dodane.

7. Zwrócenie modułów.

## Nawigacja

W aplikacji zastosowana została standardowa obsługa nawigacji pomiędzy stronami za pomocą wbudowanego routingu występującego w serwisie MVC, przy pomocy metody **MapRoute** przedstawionym na rysunku 3.4



Rys.3.4 Metoda zarządzająca routingiem aplikacji.

W metodzie został zdefiniowany szablon wywołujący startowo kontroler Home i akcji Index. Standardowo w aplikacji ASP.NET.CORE kontrolery i widoki są poszukiwane w  obrębie głównego projektu w folderach Controllers oraz Views. Ze względu na podział aplikacji na moduły i odseparowanie widoku zostało zadeklarowane rozszerzenie wyszukujące widoków.

Nawigacja w poszukiwaniu widoków została skonfigurowana po przez implementację klasy ModulesViewLocationExpander zawierającej interfejs **IViewLocationExpander** i przekazana do metody **ViewLocationExapnders** rys 3.5 w konfiguracji aplikacji



Rys.3.5 Konfiguracja wyszukiwania dodatkowych widoków.



Metoda ExpandViewLocations bazuje na wyszukiwanie widoków w obrębie Modułu Core (Rdzennego) jak i modułu w którym aktualnie znajduje się użytkownik. Przeszukuje zarówno foldery Views jak i foldery Views/Shared posiadające widoki współdzielone dla danego modułu a w przypadku Core dla całej aplikacji.



Metoda PopulateValues pozwala na zapisanie w zmiennej kontekstowej aktualnego modułu w którym znajduje się użytkownik, która potem zostaje wykorzystana w celu wyszukania widoku w metodzie ExpandViewLocations.

## Baza danych

Połączenie bazy danych z modelami biznesowymi zostało zrealizowane za pomocą Entity Framework Core. Modele zostają mapowane na poziomie kontekstu. W  aplikacji został utworzony pojedynczy kontekst o nazwie DefaultContext.

Kontekst jest definiowany podczas startowej konfiguracji aplikacji.





Relacje bazodanowe są zawarte zarówno za pomocą atrybutów wpinanych na poszczególne modele tabel jak i fluent appi z entity frameworku wykorzystywane na poziomie kontekstu.. Należy pamiętać że nie każdą zależność można ustawić za pomocą atrybutów.

Cała logika biznesowa wraz z połączeniem z bazą danych odbywa się w projekcje Framework.

## Szyfrowanie danych

Zapis hasła w bazie danych w momencie rejestracji użytkownika:

1. Wprowadzenie hasła przez użytkownika systemu podczas rejestracji
2. Wygenerowanie soli w celu zaszyfrowania hasła za pomocą wbudowanej klasy **RandonNumberGenerator** w frameworku .Net



1. Wykorzystane funkcji hashująceh SHA512 na haśle i dodaniem do niego soli.



1. Zapis hashu oraz soli w bazie danych.

Walidacja hasła podanego przez użytkownika.

1. Pobranie z bazy danych hashu oraz soli dla podanego użytkownika.
2. Wygenerowanie hashu za pomocą funkcji hashującej przy pomocy pobranej soli oraz hasła podanego przez użytkownika.
3. Porównanie hashu przechowywanego w bazie danych z wygenerowanym w  czasie próby logowania przez użytkownika

.

Podsumowanie

Literatura

http://oczymlekarze.pl/zdrowy-styl-zycia/dieta/1417-kaloria-kalorii-nierownahttp://www.sfd.pl/Ektomorfik,\_Endomorfik\_i\_Mezomorfik\_Sylwetka\_prawd%C4%99\_Ci\_powie\_-t236043.htmlhttps://pl.wikipedia.org/wiki/Typologia\_Sheldona<http://antropologia-fizyczna.pl/antropometria/typy-budowy-ciala/somatotypy-wg-sheldona>

http://www.sfd.pl/%5Bart%5D\_TYPOLOGIA\_SHELDONA\_co%C5%9B\_wi%C4%99cej\_o\_typie\_budowy\_cia%C5%82a\_-t635046.html

http://www.fabrykasily.pl/porady-trenerow/zapotrzebowanie-kaloryczne-wyliczenie

<http://software-engineer-training.com/git-vs-svn-which-is-better/>

https://www.keycdn.com/blog/front-end-frameworks/#1-Bootstrap