**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**

**БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**ФАКУЛЬТЕТ ПРИКЛАДНОЙ МАТЕМАТИКИ И ИНФОРМАТИКИ**

**Кафедра компьютерных технологий и систем**

**ПРИМЕНЕНИЕ КОНТЕЙНЕРИЗАЦИИ И ОРКЕСТРАЦИИ В РАЗРАБОТКЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ**

Курсовая работа

Шалаева Павла Витальевича

студента 3 курса 4 группы,

специальность «информатика»

Научный руководитель:

Доцент кафедры КТС

Дайняк В. В.

Минск, 2023

**АННОТАЦИЯ (Times New Roman)**

Шалаев П.В. Применение Контейнеризации И Оркестрации В Разработке Программного Обеспечения: Курсовая работа / Минск: БГУ, 2023. – 49 c.

Рассматриваются задачи методы развертывания веб приложений.

**АНАТАЦЫЯ**

Шаляев П.В. Выкарыстанне кантэйнерызацыі і арэстрацыі ў распрацоўцы праграмнага забеспячэння: курсавая работа / Мінск: БДУ, 2023. – 49 с. Разглядаюцца задачы метады разгортвання веб-прыложэнняў.

**ANNOTATION**

Shalev P.V. Application of Containerization and Orchestration in Software Development: Coursework / Minsk: BSU, 2023. – 49 p. The tasks and methods of deploying web applications are considered.

**РЕФЕРАТ**

**Курсовая работа**, 49 с., 11 рис., 10 источников.

**Ключевые слова:** DOCKER, KUBERNETES, КОНФИГУРАЦИЯ, КРОССПЛАТФОРМЕННОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ, ВЕБ ПРИЛОЖЕНИЕ.

**Объекты исследования** – Docker и kubernetes. Использование их возможностей для контейнеризации и орекстрации веб приложений.

**Цель работы** – разработать кроссплатформенное приложение, позволяющее составлять, редактировать и удалять заметки.

**Методы исследования** – методы развертывания веб приложений.

**В результате** – разработано кроссплатформенное веб приложение с учетом использования средств контейнеризации .

**Область применения** – любое веб приложение.

**РЭФЕРАТ**

**Курсавая праца,** 49 с., 11 мал., 10 крыніц.

**Ключавыя словы:** DOCKER, KUBERNETES, КАНФІГУРАЦЫЯ, КРОСПЛАТФОРМЕННАЕ ПРЫЛОЖЕННЕ, ВЕБ-ПРЫЛОЖЕННЕ.

**Аб'екты даследавання** - Docker і Kubernetes. Выкарыстанне іх магчымасцей для кантэйнерызацыі і арэстрацыі веб-прыложэнняў.

**Мэта працы** - распрацоўка кросплатформеннага прыложэння, якое дазваляе складаць, рэдагаваць і выдаляць нататкі.

**Метады даследавання** - метады разгортвання веб-прыложэнняў.

**У выніку** - распрацавана кросплатформеннае веб-прыложэнне з улікам выкарыстання сродкаў кантэйнерызацыі.

**Вобласць ужывання** – любая веб прылада.

**ESSAY**

**Course work,** 49 p., 11 figures, 10 sources.

**Keywords:** DOCKER, KUBERNETES, CONFIGURATION, CROSS-PLATFORM APPLICATION, WEB APPLICATION.

**Research objects** - Docker and Kubernetes. Utilizing their capabilities for containerization and orchestration of web applications.

**Purpose** - develop a cross-platform application allowing users to create, edit, and delete notes.

**Research Methods** - methods of deploying web applications

**Result** - cross-platform web application has been developed, taking into account the use of containerization tools.

**Scope** – any web application.

**СОДЕРЖАНИЕ**

[ВВЕДЕНИЕ 8](#_Toc135250024)

[ГЛАВА 1. ТЕХНОЛОГИИ РАЗРАБОТКИ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ 9](#_Toc135250025)

[**1.1** **Проектирование мобильных приложений** 9](#_Toc135250026)

[**1.1.1 Что такое мобильное приложение** 9](#_Toc135250027)

[**1.1.2 Разница между мобильным приложением и веб-приложением** 9](#_Toc135250028)

[**1.1.3 Преимущества и недостатки мобильных приложений** 10](#_Toc135250029)

[**1.1.4 Типы мобильных приложений** 12](#_Toc135250030)

[**1.1.5 Процесс разработки** 13](#_Toc135250031)

[**1.2** **Актуальные языки и библиотеки для создания мобильных приложений** 15](#_Toc135250032)

[**1.2.1** **Нативная разработка мобильных приложений** 15](#_Toc135250033)

[**1.2.2** **Кроссплатформенная разработка мобильных приложений** 16](#_Toc135250034)

[**1.2.3** **Язык Dart** 18](#_Toc135250035)

[**1.2.4** **Библиотека Flutter** 19](#_Toc135250036)

[ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА ТРЕБОВАНИЙ И ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОТОТИПА ПРИЛОЖЕНИЯ 22](#_Toc135250037)

[**2.1 Обзор существующих приложений для заметок** 22](#_Toc135250038)

[**2.1.1 Evernote** 22](#_Toc135250039)

[**2.1.2 Microsoft OneNote** 23](#_Toc135250040)

[**2.1.3 Google Keep** 23](#_Toc135250041)

[**2.1.4 Apple Notes** 24](#_Toc135250042)

[**2.1.5 Выводы** 25](#_Toc135250043)

[**2.2 Задача проекта** 26](#_Toc135250044)

[**2.3 Разработка требований** 26](#_Toc135250045)

[**2.4 Проектирование интерфейса** 27](#_Toc135250046)

[**2.4.1 Инструмент проектирования интерфейсов Figma** 27](#_Toc135250047)

[**2.4.2 Рисование эскизов. Создание Wireframes. Дизайн** 29](#_Toc135250048)

[ГЛАВА 3. РАЗРАБОТКА КРОССПЛАТФОРМЕННОГО МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ БИБЛИОТЕКИ FLUTTER 32](#_Toc135250049)

[**3.1 Разработка логики приложения** 32](#_Toc135250050)

[**3.1.1 Основные классы** 32](#_Toc135250051)

[**3.1.2 Пользовательский интерфейс. Реализация** 33](#_Toc135250052)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 37](#_Toc135250053)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 39](#_Toc135250054)

[ПРИЛОЖЕНИЕ А 40](#_Toc135250055)

[ПРИЛОЖЕНИЕ Б 43](#_Toc135250056)

[ПРИЛОЖЕНИЕ В 46](#_Toc135250057)

# ВВЕДЕНИЕ

Контейнеризация и оркестрация являются ключевыми технологиями в современной разработке программного обеспечения. Контейнеризация позволяет разработчикам упаковывать приложения вместе со всеми необходимыми зависимостями и библиотеками в единый контейнер, что обеспечивает их портативность и согласованность на различных средах разработки, тестирования и производства. Основным преимуществом этого подхода является то, что он упрощает развертывание и управление приложениями, снижает риск ошибок, связанных с различиями в окружающей среде, и ускоряет процесс разработки и доставки ПО.

Оркестрация контейнеров, с другой стороны, относится к автоматизации управления, координации и масштабирования контейнеризированных приложений. Инструменты оркестрации, такие как Kubernetes, Docker Swarm и другие, позволяют автоматически управлять жизненным циклом контейнеров, обеспечивать их масштабирование, обновление и обеспечение необходимыми ресурсами.

#### Цели и задачи курсовой работы

Целью данной курсовой работы является изучение и анализ роли контейнеризации и оркестрации в процессе разработки программного обеспечения. Ключевые задачи включают:

1. Исследовать основные принципы и методы контейнеризации.
2. Анализировать роль и механизмы оркестрации контейнеров.
3. Рассмотреть практические примеры использования данных технологий в индустрии.
4. Оценить преимущества, недостатки и потенциальные области применения.
5. Предсказать будущие тенденции и развитие данных технологий.

# ГЛАВА 1. Теоретический обзор

* 1. **Определение контейнеризации и оркестрации**

### **1.1.1 Что такое контейнеризация**

#### Определение контейнеризации

Контейнеризация — это метод виртуализации на уровне операционной системы, который позволяет запускать и управлять приложениями и их зависимостями в изолированных средах, называемых контейнерами. Контейнеры облегчают разработку, тестирование и развертывание приложений, обеспечивая согласованность окружения на всех этапах жизненного цикла разработки ПО. Они делят ядро операционной системы хоста, но могут быть изолированы от других контейнеров и хостовой системы. Примеры технологий контейнеризации включают Docker, LXC и другие.

#### Преимущества использования контейнеров

* Портативность: Контейнеры обеспечивают согласованность окружения на разных средах, что упрощает перенос приложений.
* Эффективность: Контейнеры требуют меньше ресурсов, чем традиционные виртуальные машины, поскольку разделяют ядро ОС хоста и не требуют отдельной операционной системы для каждого экземпляра.
* Быстрое развертывание и масштабируемость:
* могут быть быстро запущены и остановлены, что улучшает масштабируемость и гибкость при управлении приложениями.
* Изоляция и безопасность: Каждый контейнер изолирован и имеет собственные ресурсы, что повышает безопасность и уменьшает риск конфликтов между приложениями.

#### 1.1.2 Определение оркестрации контейнеров

Оркестрация контейнеров — это автоматизация развертывания, управления, масштабирования, сетевого взаимодействия и мониторинга контейнеризированных приложений. Это включает в себя управление жизненным циклом контейнеров, от развертывания до утилизации, и обеспечение высокой доступности и отказоустойчивости приложений.

* + - 1. Оркестратор выполняет следующие функции:

1. Развертывание приложений: Оркестратор автоматизирует процесс развертывания контейнеров, управляя их запуском на доступных узлах.
2. Масштабирование: Он обеспечивает возможность масштабирования приложений, управляя добавлением или удалением контейнеров в зависимости от текущей нагрузки.
3. Управление ресурсами: Оркестратор следит за доступностью ресурсов на узлах и эффективно распределяет нагрузку между ними, чтобы обеспечить оптимальную производительность приложений.
4. Отслеживание состояния контейнеров: Он следит за состоянием контейнеров, перезапускает их в случае сбоев, а также обеспечивает их перераспределение для улучшения отказоустойчивости.
5. Сетевое взаимодействие: Оркестратор управляет сетевым взаимодействием между контейнерами, обеспечивая связь между различными компонентами приложения.

### **1.2** Применение Docker в разработке ПО

#### **1.2.1 Основные принципы Docker**

Docker предоставляет стандартизированную платформу для создания, доставки и выполнения контейнеров. Контейнеры - это легковесные, автономные и переносимые окружения, включающие в себя все необходимое для запуска приложения: код, библиотеки, зависимости и настройки. Принципы изоляции и переносимости делают Docker эффективным инструментом в разработке и поставке программного обеспечения.

#### **1.2.2 Управление зависимостями:** В мире разработки программного обеспечения эффективное управление зависимостями является фундаментальным аспектом. Docker позволяет изолировать приложение и его зависимости в контейнер, создавая своего рода "запечатанную" среду. Это достигается за счет включения всех необходимых библиотек, инструментов и зависимостей внутрь контейнера.

Когда разработчик создает Docker-образ, включающий приложение и его зависимости, это создает надежное и воспроизводимое окружение. Такое окружение можно легко передавать между разработчиками, тестировщиками и даже между различными средами развертывания. Это исключает проблемы, связанные с различиями в версиях библиотек и окружениях, что обычно возникает при передаче кода между разработчиками или при развертывании на разных серверах.

1.2.3 Упрощение развертывания приложений в Docker:

Одним из ключевых преимуществ Docker является его способность упрощать процесс развертывания приложений. Когда приложение упаковано в контейнер, оно становится переносимым и автономным. Весь необходимый софт и настройки включаются в контейнер, и разработчик может быть уверен, что приложение будет работать так, как предполагается, независимо от среды выполнения.

Docker-образы могут быть легко переданы между разными средами развертывания, будь то локальная машина разработчика, тестовый сервер или облачная инфраструктура. Это дает уверенность в том, что приложение будет вести себя одинаково в любой среде, что является важным фактором при масштабировании и управлении сложными приложениями.

1.2.**4** Масштабируемость и управление ресурсами в Docker:

Docker обеспечивает легкость масштабирования приложений. Когда приложение упаковано в контейнер, его можно быстро развернуть в нескольких экземплярах на одном хосте или даже на нескольких хостах в кластере. Это дает возможность эффективно использовать ресурсы сервера и масштабировать приложение в зависимости от изменяющихся нагрузок.

Кроме того, Docker предоставляет инструменты для управления ресурсами контейнеров. Это включает в себя возможность ограничивать использование CPU, памяти и других ресурсов каждым контейнером. Такой подход позволяет более гибко настраивать производительность приложения и предотвращать ситуации, когда одно приложение слишком сильно влияет на другие контейнеры на том же хосте.

# ГЛАВА 2. РАЗРАБОТКА ТРЕБОВАНИЙ И ПРОЕКТИРОВАНИЕ ПРОТОТИПА ПРИЛОЖЕНИЯ

**2.1 Обзор существующих приложений для заметок**

### **2.1.1 Evernote**

Evernote - это одно из самых известных приложений для заметок, которое позволяет пользователям создавать, организовывать и синхронизировать заметки на разных устройствах. Оно поддерживает текстовые заметки, заметки с изображениями, записи голоса, задачи и другие форматы.

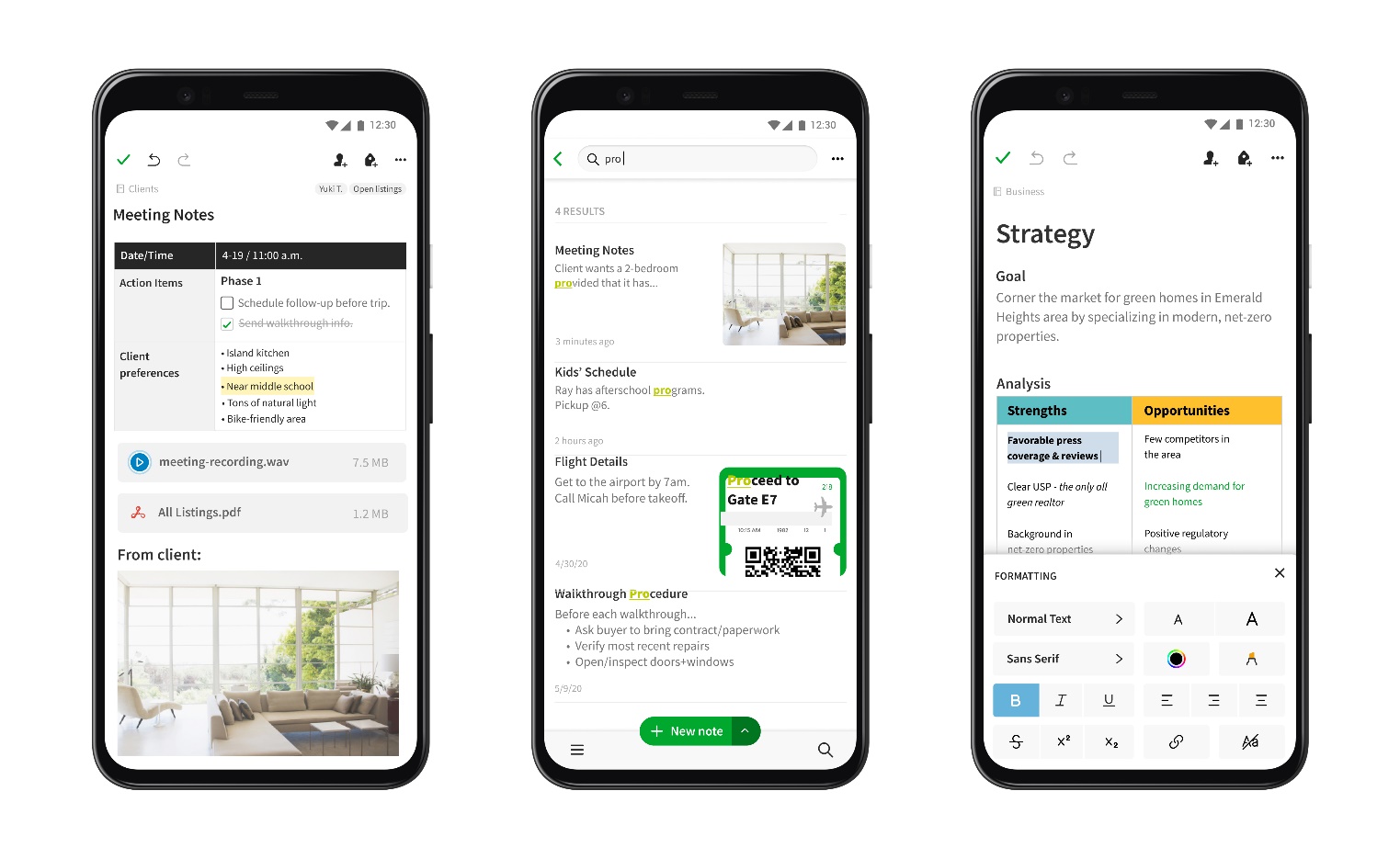


Рисунок 2.1 – Интерфейс приложения Evernote

### **2.1.2 Microsoft OneNote**

OneNote - это приложение для заметок от Microsoft, которое предлагает широкие возможности для создания и организации заметок. Оно позволяет пользователям создавать текстовые, голосовые и рукописные заметки, добавлять изображения и видео, а также синхронизировать их между устройствами.

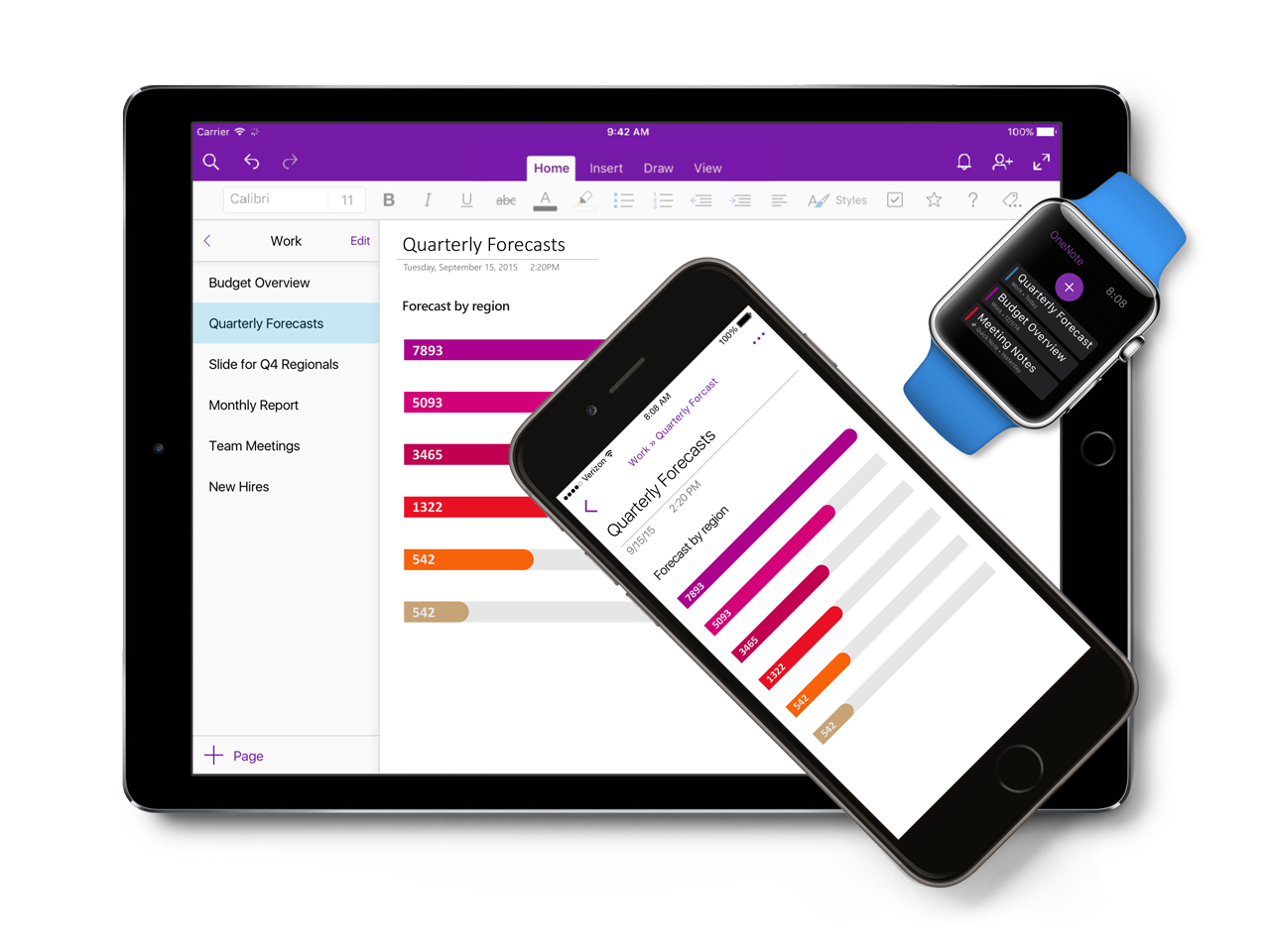


Рисунок 2.2 – Интерфейс приложения OneNote

### **2.1.3 Google Keep**

Google Keep - это простое и интуитивно понятное приложение для заметок, разработанное Google. Оно позволяет создавать заметки, списки дел, сохранять фотографии и голосовые заметки. Заметки синхронизируются с облаком Google и могут быть доступны на разных устройствах.

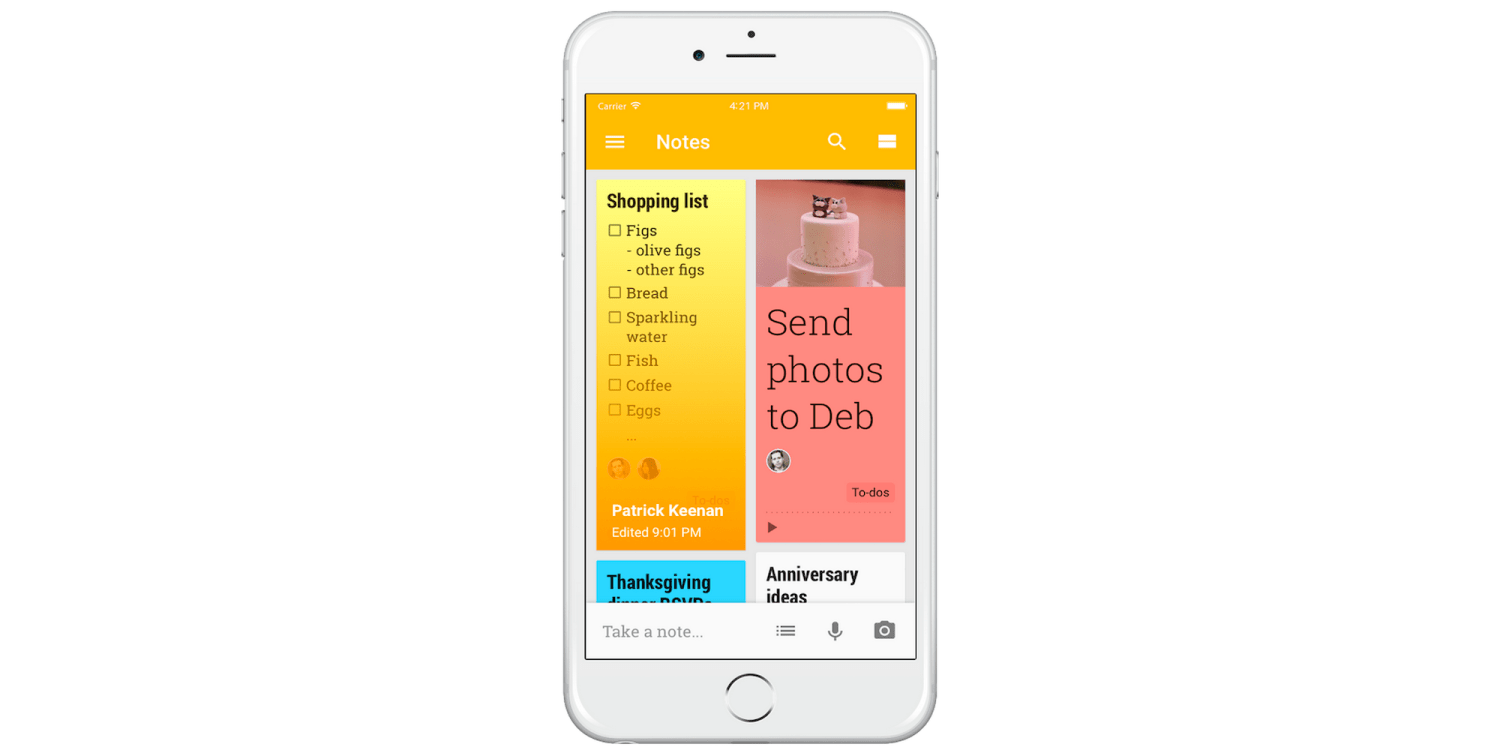


Рисунок 2.3 – Интерфейс приложения Google Keep

### **2.1.4 Apple Notes**

Apple Notes - это встроенное приложение для заметок на устройствах Apple, таких как iPhone и iPad. Оно предлагает простой интерфейс и позволяет создавать текстовые заметки, рисовать, добавлять фотографии и другие медиафайлы. Заметки синхронизируются через iCloud и могут быть доступны на разных устройствах Apple.

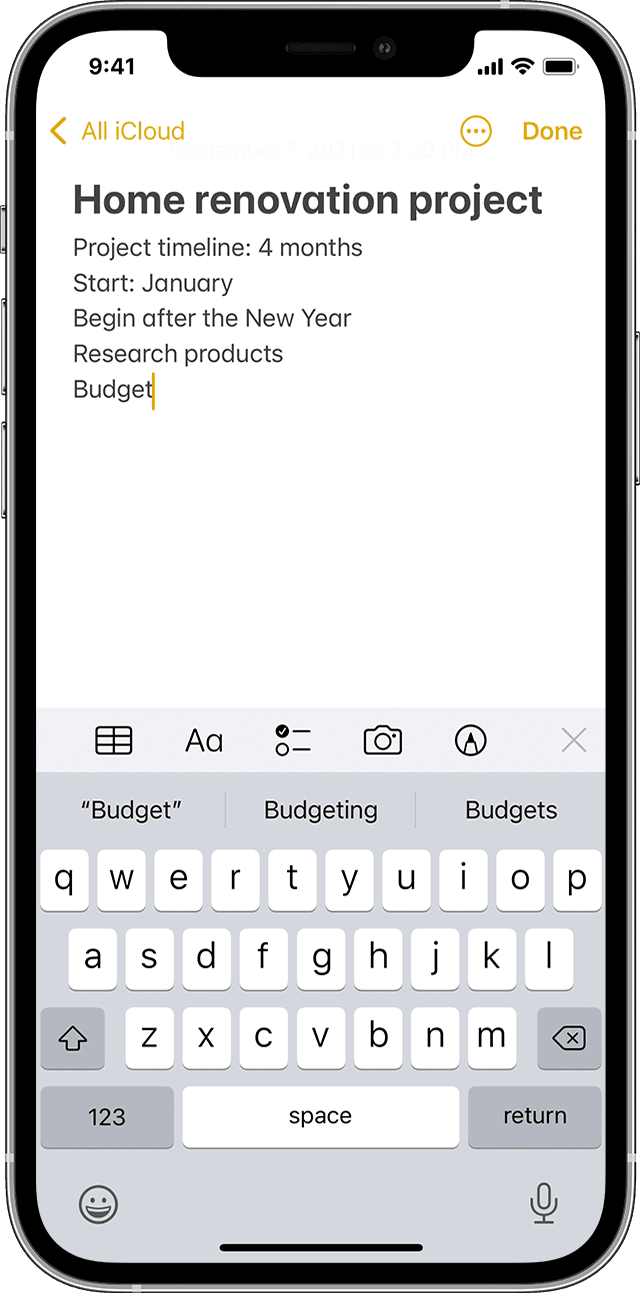


Рисунок 2.4 – Интерфейс приложения Apple Notes

### **2.1.5 Выводы**

После обзора и анализа существующих приложений для заметок, можно сделать следующие выводы:

* Организация заметок: Рассмотренные приложения предлагают различные подходы к организации заметок. Некоторые приложения, такие как Evernote и Microsoft OneNote, предоставляют возможность создания и организации заметок в виде блокнотов, папок и меток, что облегчает структурирование информации. Другие, например, Google Keep, предоставляют более простую структуру с возможностью добавления цветных меток и использования тегов для организации заметок.
* Функциональность заметок: Все рассмотренные приложения позволяют создавать и редактировать заметки, добавлять текст, фотографии, голосовые записи и другие медиафайлы. Они также предлагают возможность добавления напоминаний, тегов, маркеров выполнения и сортировки заметок по различным параметрам.
* Синхронизация и доступность: Все приложения предлагают синхронизацию заметок через облачные сервисы, такие как Evernote Cloud, Microsoft OneDrive, Google Drive и iCloud. Это позволяет пользователям получать доступ к своим заметкам на разных устройствах и синхронизировать изменения между ними.
* Интерфейс и пользовательский опыт: Важным аспектом является простота и удобство использования приложений. Некоторые приложения, например, Google Keep и Apple Notes, предлагают простой и минималистичный интерфейс, что делает их легко понятными и интуитивно понятными для пользователей. Другие приложения, такие как Evernote и Microsoft OneNote, имеют более сложные интерфейсы с большим количеством функций, которые могут быть полезны для пользователей, ищущих расширенные возможности.
* Совместное использование: Некоторые приложения, например, Evernote и Microsoft OneNote, предлагают функции совместного использования, позволяющие пользователям работать над заметками в команде или совместно с другими людьми. Это полезно для проектов, требующих коллаборации и обмена информацией.

В целом, выбор конкретного приложения для заметок зависит от предпочтений и потребностей пользователя. Важно учитывать организацию заметок, функциональность, доступность, интерфейс и возможность совместного использования при выборе приложения, которое лучше всего соответствует требованиям.

**2.2 Задача проекта**

Задача проекта состоим в разработке кроссплатформенного мобильного приложения при помощи языка Dart и библиотеки Flutter. Приложение позволяет создавать списки с заметками, редактировать и удалять их.

**2.3 Разработка требований**

Назначение: приложение предоставляет базовый инструментарий для удобного формирования, редактирования, удаления заметок.

Пользователи: владельцы мобильных устройств.

Функциональные требования (определяют поведение системы):

* Добавление / редактирование / удаление заметок;
* Создание аккаунта пользователя / авторизация / вход
* Сохранение заметок в базе данных
* Привязка заметок к аккаунту пользователя

Нефункциональные требования (описывают характер поведения системы)

* Простота в использовании для любого пользователя;
* Интуитивно понятный интерфейс.

**2.4 Проектирование интерфейса**

### **2.4.1 Инструмент проектирования интерфейсов Figma**

Прототипирование приложения производилось с использованием специализированного программного обеспечения, в качестве которого выступала Figma [10].

Figma - это популярный инструмент для проектирования интерфейсов и коллаборации при разработке мобильных и веб-приложений. Он предоставляет широкие возможности для создания и прототипирования дизайна пользовательского интерфейса.

Преимущества использования Figma в процессе проектирования приложений:

* Онлайн-коллаборация: Figma позволяет нескольким дизайнерам и разработчикам работать над проектом одновременно. Это упрощает командную работу, позволяет быстро обмениваться идеями, получать обратную связь и вносить изменения в режиме реального времени.
* Мультиплатформенность: Figma доступен на разных платформах, включая веб-версию, приложения для Windows и macOS, что делает его удобным для работы на разных устройствах.
* Прототипирование: С помощью Figma можно создавать интерактивные прототипы приложений, что позволяет протестировать пользовательский опыт и взаимодействие с интерфейсом до реализации.
* Компонентный подход: Figma позволяет создавать и использовать компоненты, которые можно повторно использовать в проекте. Это упрощает поддержку и изменение дизайна, а также обеспечивает единообразие внешнего вида элементов интерфейса.
* Возможности совместной работы с разработчиками: Figma предоставляет различные инструменты и возможности экспорта, которые облегчают совместную работу с разработчиками при передаче дизайна и спецификаций интерфейса.
* Интеграция с другими инструментами: Figma может интегрироваться с другими инструментами и плагинами, такими как Zeplin, Sketch, Jira и многими другими, что облегчает рабочий процесс и обмен информацией между различными инструментами.

Благодаря своим возможностям и функциональности, Figma является популярным выбором для проектирования и коллаборации в процессе разработки мобильных приложений. Он помогает дизайнерам и разработчикам эффективно сотрудничать, создавать качественные интерфейсы и прототипы, а также обеспечивать единообразие и согласованность внешнего вида приложений.

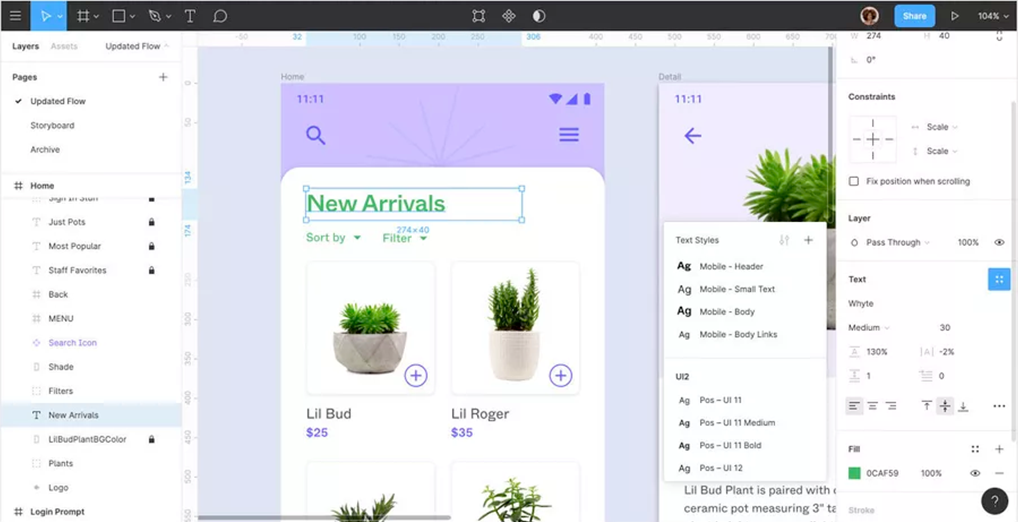


Рисунок 2.5 – Интерфейс Figma

### **2.4.2 Рисование эскизов. Создание Wireframes. Дизайн**

После исследования рынка и формирования требований проекта следует этап проектирования UI (англ. User Interface – Пользовательский Интерфейс). На этом этапе стоит задача разработки интерфейса приложения, а сам процесс можно разделить на несколько частей [9]:

1. Рисование эскизов
2. Создание Wireframes (Прототипов)
3. Дизайн

Рисование эскизов

На этом этапе схематично изображаются наброски будущего приложения. Главная задача – понять какой структурой будет обладать приложение. Какие и где будут размещены элементы, какие разделы будут и каким образом будет осуществляться переход между ними. Как будет реагировать интерфейс при том или ином действии пользователя.



Рисунок 2.6 – Эскизы приложения

Создание Wireframes

Wireframes по своей сути являются продолжением предыдущего этапа только в цифровом пространстве и большим вниманием к деталям. Wireframes — это организация полного функционала конечного продукта, в виде структуры с представлением элементов интерфейса и навигации, их взаимодействия друг с другом. Как правило, в wireframes не используется цвет и любые другие графические элементы оформления, так как основное внимание уделяется функциональности, поведению и содержанию. Wireframes фокусируется на том, как экраны взаимодействуют между собой, а не на то, как они выглядят.

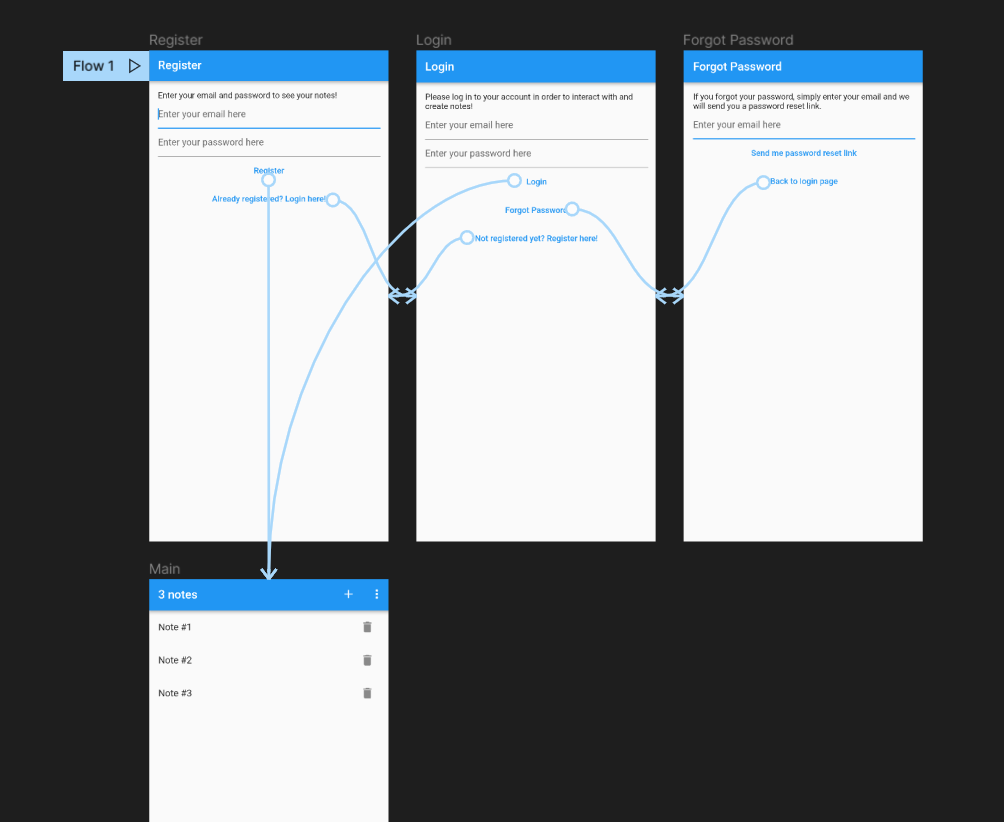


Рисунок 2.7 – Wireframes приложения

Дизайн

На данном этапе созданным wireframes придается финальный облик. Дизайн приложения — это визуальный вид программы. Хороший дизайн одновременно эстетичный и удобный для пользователя. Дизайн — это не только про красивую картинку, это в первую очередь про простоту использования. На прошлом шаге были созданы высокоточные wireframes, что позволило, практически не внося изменений, придать приложению симпатичный визуальный облик.

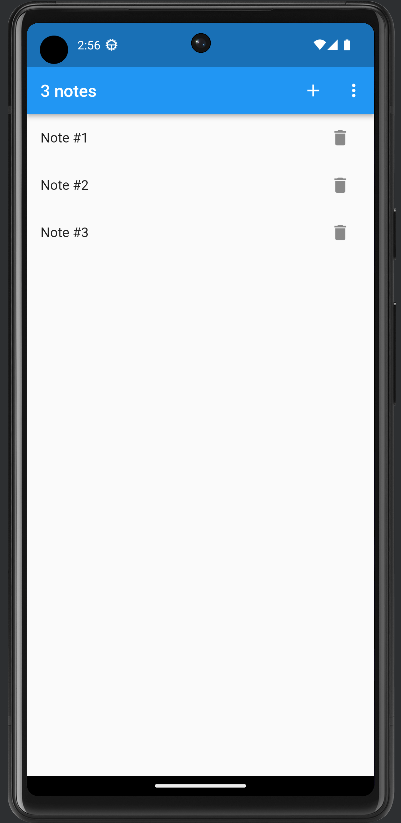


Рисунок 2.8 – Дизайн приложения

Поскольку данное приложение простое в реализации интерфейса, некоторые части процесса реализации можно совмещать. Поэтому финальный дизайн приложения практически не отличается от эскиза.

# ГЛАВА 3. РАЗРАБОТКА КРОССПЛАТФОРМЕННОГО МОБИЛЬНОГО ПРИЛОЖЕНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ БИБЛИОТЕКИ FLUTTER

**3.1 Разработка логики приложения**

На этом этапе разработки кроссплатформенного мобильного приложения происходит создание основной логики приложения. Сперва определяются основные сущности и объекты, с которыми будет работать приложение. Определяется структура этих классов и их взаимосвязи.

Затем разрабатывается функциональность приложения. Создаются методы и функции для реализации поставленного функционала.

При разработке логики приложения также уделяется внимание обработке событий и взаимодействию с пользователем. Определяется, как приложение будет реагировать на пользовательский ввод, например, при нажатии кнопки сохранения заметки или ее удаления. Создаются обработчики событий, которые будут вызываться при возникновении определенных действий пользователя.

### **3.1.1 Основные классы**

Класс AuthUser представляет пользователя и отвечает за аутентификацию и управление его учетными данными. В приложении класс AuthUser представим таким образом:

@immutable

class AuthUser {

final String id;

final String email;

final bool isEmailVerified;

const AuthUser({

required this.id,

required this.email,

required this.isEmailVerified,

});

factory AuthUser.fromFirebase(User user) => AuthUser(

id: user.uid,

email: user.email!,

isEmailVerified: user.emailVerified,

);

}  
  
Класс CloudNote представляет заметку, которая хранится и синхронизируется в облаке. В приложении класс CloudNote представим так:

@immutable

class CloudNote {

final String documentId;

final String ownerUserId;

final String text;

const CloudNote({

required this.documentId,

required this.ownerUserId,

required this.text,

});

CloudNote.fromSnapshot(QueryDocumentSnapshot<Map<String, dynamic>> snapshot)

: documentId = snapshot.id,

ownerUserId = snapshot.data()[ownerUserIdFieldName],

text = snapshot.data()[textFieldName] as String;

}

### **3.1.2 Пользовательский интерфейс. Реализация**

В пункте 2.4.2 был описан прототип нашего приложения. Поскольку дизайн приложения простой, будет использоваться базовые правила дизайна Google: Material Design 3[4]. Тема Flutter приложения, иконки, кнопки и базовые виджеты взяты из библиотеки виджетов Flutter.

Главный экран приложения состоит из AppBar в котором пользователь может видеть количество заметок, которые он сделал. А также кнопка “+”(добавить заметку и кнопка меню, где пользователь может выйти из своего аккаунта. В приложении А находится исходный код главного экрана.

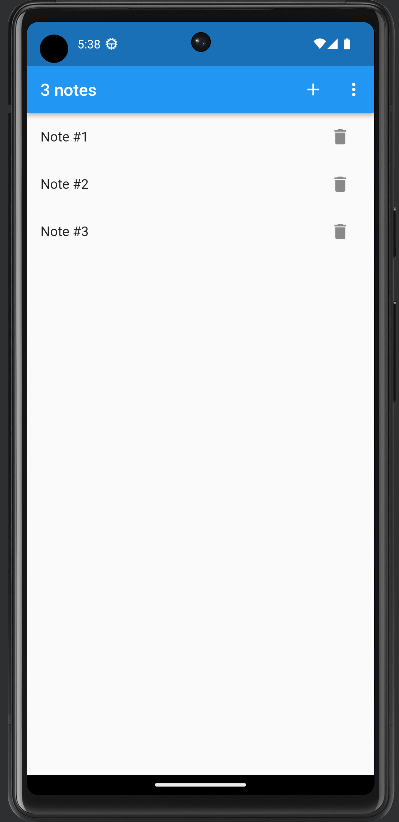


Рисунок 3.1 – Главный экран приложения

Экран входа в приложение состоит из двух текстовых полей, где пользователь вводит свой логин (почту) и пароль. После ввода своих данных пользователь нажимает кнопку “Войти”. Также есть кнопка перехода на экран, где пользователь может восстановить пароль, и кнопка “Регистрации”, если пользователь еще не зарегистрирован в приложении. В приложении Б находится исходный код экрана входа.

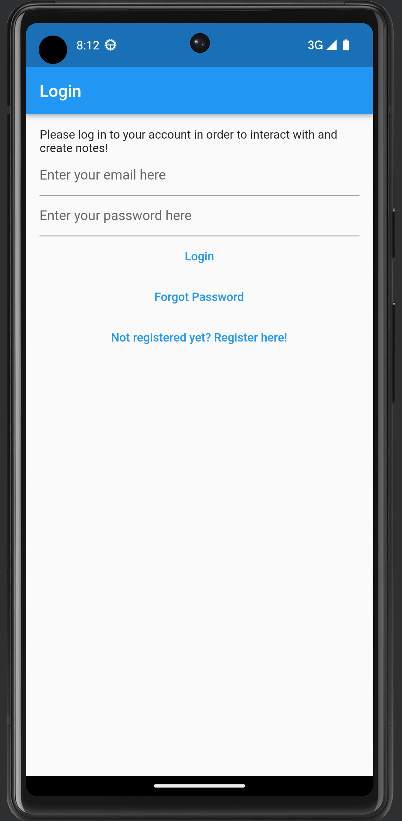


Рисунок 3.2 – Экран входа в приложение

Экран регистрации в приложение состоит, как и экран входа, из двух текстовых полей где пользователь вводит свой логин (почту) и пароль. После ввода своих данных пользователь нажимает кнопку “Регистрация”. Также внизу есть кнопка для возврата на экран входа. В приложении В находится исходный код экрана регистрации.

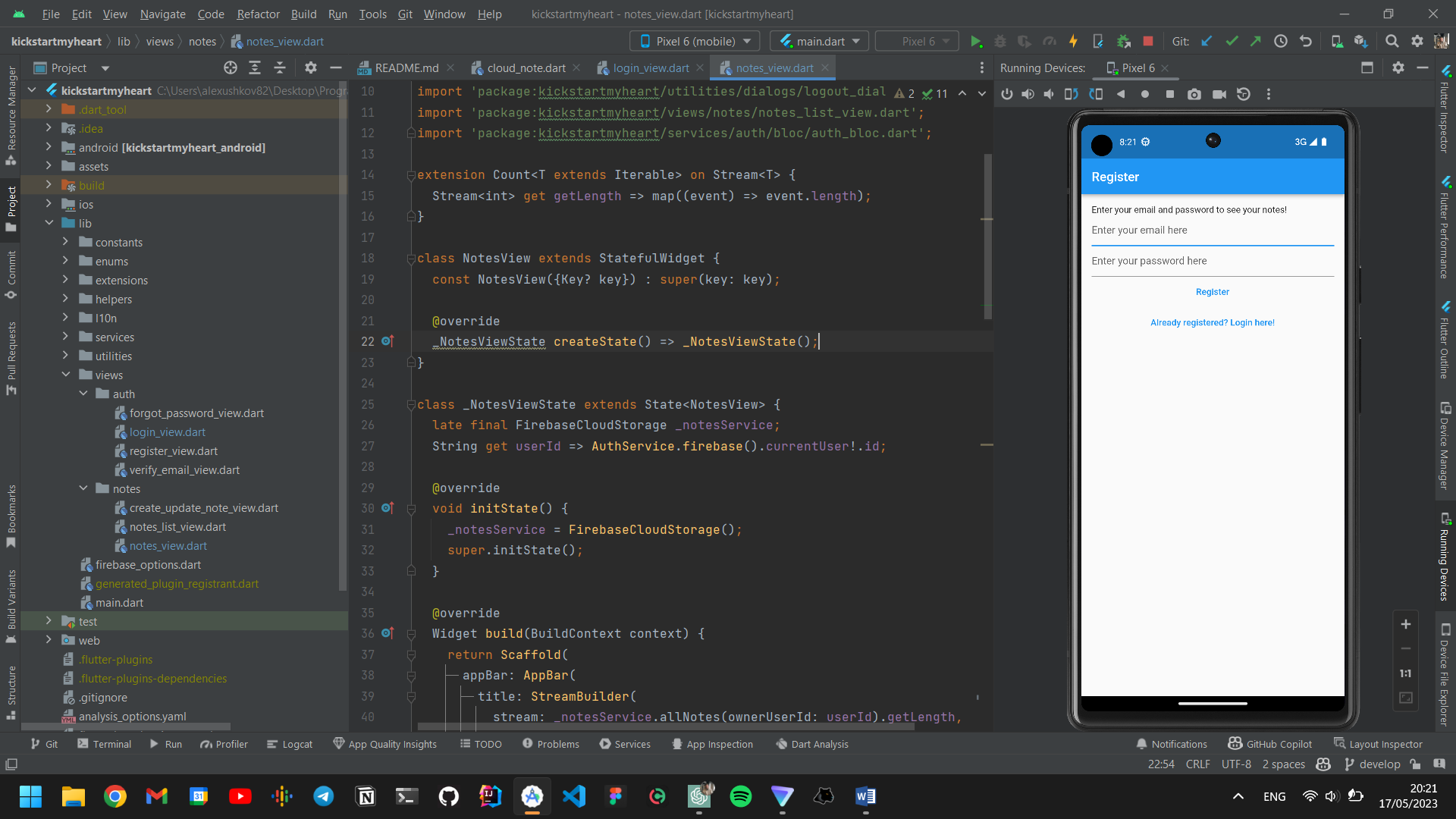


Рисунок 3.3 – Экран регистрации в приложение

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Разработка мобильных приложений с использованием языка Dart и библиотеки Flutter представляет собой эффективный и мощный подход к созданию кроссплатформенных приложений. Dart обладает простым синтаксисом, сильной типизацией и высокой производительностью, что делает его отличным выбором для разработки мобильных приложений. Библиотека Flutter, в свою очередь, предоставляет множество готовых компонентов и возможностей, позволяющих создавать красивые и интерактивные пользовательские интерфейсы.

В процессе разработки приложения, был проведен анализ требований, выбраны необходимые компоненты и функциональность, разработаны интерфейс и логика приложения. Процесс разработки был облегчен благодаря широким возможностям Flutter, таким как горячая перезагрузка (hot reload), которая позволяет мгновенно видеть изменения в коде без необходимости перезапуска приложения.

В результате разработки было создано мобильное приложение для заметок, которое обладает удобным и простым интерфейсом, функциональностью добавления, редактирования и удаления заметок, а также сохранения заметок в базу данных. Приложение создано с учетом современных требований пользователей и позволяет удобно использовать его на мобильных устройствах.

Одним из основных преимуществ разработки мобильного приложения с использованием Dart и Flutter является его кроссплатформенность. Приложение может быть запущено как на операционной системе Android, так и на iOS, что позволяет охватить широкую аудиторию пользователей и снизить затраты на разработку и поддержку.

В целом, разработка мобильного приложения с использованием языка Dart и библиотеки Flutter представляет собой перспективный и эффективный подход к созданию кроссплатформенных приложений. Dart и Flutter предоставляют разработчикам мощные инструменты и возможности, чтобы создавать качественные и инновационные приложения, способные удовлетворить требования современных пользователей.

В дальнейшем планируется добавить новый функционал (добавление папок для заметок, изменение темы приложения, выбор аккаунта, беспарольная авторизация и др.).

Для реализации приложения использовалась среда Android Studio.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Dart Documentation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dart.dev/guides>*.* Дата доступа: 08.02.2023.
2. Flutter Documentation [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.flutter.dev/>*.* Дата доступа: 08.02.2023.
3. Firebase [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://firebase.google.com/>*.* Дата доступа: 08.02.2023.
4. Material Design [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://m3.material.io/>*.* Дата доступа: 10.03.2023.
5. Android Studio [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://developer.android.com/studio?gclid=CjwKCAjw9pGjBhB-EiwAa5jl3ERMYrhuNnv5i6WMyOGeS4ITrre4BaR78-5cGMctxq7PAYr2Lu_VChoCow8QAvD_BwE&gclsrc=aw.ds>*.* Дата доступа: 10.02.2023.
6. Flutter Cookbook / Simone Alessandria, Brian Kayfitz – [Packt](https://www.ozon.ru/publisher/piter-856134/), 2021. – 639 с.: ил.
7. Flutter Apprentice / Michael Katz, Kevin David Moore – Razeware, 2021. – 657 с.: ил.
8. Flutter for Beginners / Alessandro Biessek – Packt, 2019 – 498 с.: ил.
9. Wireframes, Mockups, Prototype [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [https://medium.com/@elenasaharova/wireframe-mockups-prototype-%D1%87%D1%82%D0%BE-%D0%BA%D1%83%D0%B4%D0%B0-%D0%B7%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BC-1769b53faa1a/](https://www.figma.com/)*.* Дата доступа: 03.04.2022.
10. Figma [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.figma.com/>.Дата доступа: 03.04.2022.

# ПРИЛОЖЕНИЕ А

Реализация интерфейса главного экрана (notes\_view.dart):

import 'package:flutter/material.dart';

import 'package:flutter\_bloc/flutter\_bloc.dart' show ReadContext;

import 'package:kickstartmyheart/constants/routes.dart';

import 'package:kickstartmyheart/enums/menu\_action.dart';

import 'package:kickstartmyheart/extensions/buildcontext/loc.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/auth\_service.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/bloc/auth\_event.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/cloud/cloud\_note.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/cloud/firebase\_cloud\_storage.dart';

import 'package:kickstartmyheart/utilities/dialogs/logout\_dialog.dart';

import 'package:kickstartmyheart/views/notes/notes\_list\_view.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/bloc/auth\_bloc.dart';

extension Count<T extends Iterable> on Stream<T> {

Stream<int> get getLength => map((event) => event.length);

}

class NotesView extends StatefulWidget {

const NotesView({Key? key}) : super(key: key);

@override

\_NotesViewState createState() => \_NotesViewState();

}

class \_NotesViewState extends State<NotesView> {

late final FirebaseCloudStorage \_notesService;

String get userId => AuthService.firebase().currentUser!.id;

@override

void initState() {

\_notesService = FirebaseCloudStorage();

super.initState();

}

@override

Widget build(BuildContext context) {

return Scaffold(

appBar: AppBar(

title: StreamBuilder(

stream: \_notesService.allNotes(ownerUserId: userId).getLength,

builder: (context, AsyncSnapshot<int> snapshot) {

if (snapshot.hasData) {

final noteCount = snapshot.data ?? 0;

final text = context.loc.notes\_title(noteCount);

return Text(text);

} else {

return const Text('');

}

},

),

actions: [

IconButton(

onPressed: () {

Navigator.of(context).pushNamed(createOrUpdateNoteRoute);

},

icon: const Icon(Icons.add),

),

PopupMenuButton<MenuAction>(

onSelected: (value) async {

switch (value) {

case MenuAction.logout:

final shouldLogout = await showLogOutDialog(context);

if (shouldLogout) {

context.read<AuthBloc>().add(

const AuthEventLogOut(),

);

}

}

},

itemBuilder: (context) {

return [

PopupMenuItem<MenuAction>(

value: MenuAction.logout,

child: Text(context.loc.logout\_button),

),

];

},

)

],

),

body: StreamBuilder(

stream: \_notesService.allNotes(ownerUserId: userId),

builder: (context, snapshot) {

switch (snapshot.connectionState) {

case ConnectionState.waiting:

case ConnectionState.active:

if (snapshot.hasData) {

final allNotes = snapshot.data as Iterable<CloudNote>;

return NotesListView(

notes: allNotes,

onDeleteNote: (note) async {

await \_notesService.deleteNote(documentId: note.documentId);

},

onTap: (note) async {

Navigator.of(context).pushNamed(

createOrUpdateNoteRoute,

arguments: note,

);

},

);

} else {

return const CircularProgressIndicator();

}

default:

return const CircularProgressIndicator();

}

},

),

);

}

}

# ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Реализация интерфейса экрана входа (login\_view.dart):

import 'package:flutter/material.dart';

import 'package:flutter\_bloc/flutter\_bloc.dart';

import 'package:kickstartmyheart/extensions/buildcontext/loc.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/auth\_exceptions.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/bloc/auth\_event.dart';

import 'package:kickstartmyheart/utilities/dialogs/error\_dialog.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/bloc/auth\_bloc.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/bloc/auth\_state.dart';

class LoginView extends StatefulWidget {

const LoginView({Key? key}) : super(key: key);

@override

State<LoginView> createState() => \_LoginViewState();

}

class \_LoginViewState extends State<LoginView> {

late final TextEditingController \_email;

late final TextEditingController \_password;

@override

void initState() {

\_email = TextEditingController();

\_password = TextEditingController();

super.initState();

}

@override

void dispose() {

\_email.dispose();

\_password.dispose();

super.dispose();

}

@override

Widget build(BuildContext context) {

return BlocListener<AuthBloc, AuthState>(

listener: (context, state) async {

if (state is AuthStateLoggedOut) {

if (state.exception is UserNotFoundAuthException) {

await showErrorDialog(

context,

context.loc.login\_error\_cannot\_find\_user,

);

} else if (state.exception is WrongPasswordAuthException) {

await showErrorDialog(

context,

context.loc.login\_error\_wrong\_credentials,

);

} else if (state.exception is GenericAuthException) {

await showErrorDialog(

context,

context.loc.login\_error\_auth\_error,

);

}

}

},

child: Scaffold(

appBar: AppBar(

title: Text(context.loc.login),

),

body: Padding(

padding: const EdgeInsets.all(16.0),

child: SingleChildScrollView(

child: Column(

children: [

Text(context.loc.login\_view\_prompt),

TextField(

controller: \_email,

enableSuggestions: false,

autocorrect: false,

keyboardType: TextInputType.emailAddress,

decoration: InputDecoration(

hintText: context.loc.email\_text\_field\_placeholder,

),

),

TextField(

controller: \_password,

obscureText: true,

enableSuggestions: false,

autocorrect: false,

decoration: InputDecoration(

hintText: context.loc.password\_text\_field\_placeholder,

),

),

TextButton(

onPressed: () async {

final email = \_email.text;

final password = \_password.text;

context.read<AuthBloc>().add(

AuthEventLogIn(email, password),

);

},

child: Text(context.loc.login),

),

TextButton(

onPressed: () {

context.read<AuthBloc>().add(const AuthEventForgotPassword());

},

child: Text(context.loc.forgot\_password),

),

TextButton(

onPressed: () {

context.read<AuthBloc>().add(const AuthEventShouldRegister());

},

child: Text(context.loc.login\_view\_not\_registered\_yet),

)

],

),

),

),

),

);

}

}

# ПРИЛОЖЕНИЕ В

Реализация интерфейса экрана регистрации (register\_view.dart):

import 'package:flutter/material.dart';

import 'package:flutter\_bloc/flutter\_bloc.dart';

import 'package:kickstartmyheart/extensions/buildcontext/loc.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/auth\_exceptions.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/bloc/auth\_event.dart';

import 'package:kickstartmyheart/utilities/dialogs/error\_dialog.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/bloc/auth\_bloc.dart';

import 'package:kickstartmyheart/services/auth/bloc/auth\_state.dart';

class RegisterView extends StatefulWidget {

const RegisterView({Key? key}) : super(key: key);

@override

\_RegisterViewState createState() => \_RegisterViewState();

}

class \_RegisterViewState extends State<RegisterView> {

late final TextEditingController \_email;

late final TextEditingController \_password;

@override

void initState() {

\_email = TextEditingController();

\_password = TextEditingController();

super.initState();

}

@override

void dispose() {

\_email.dispose();

\_password.dispose();

super.dispose();

}

@override

Widget build(BuildContext context) {

return BlocListener<AuthBloc, AuthState>(

listener: (context, state) async {

if (state is AuthStateRegistering) {

if (state.exception is WeakPasswordAuthException) {

await showErrorDialog(

context,

context.loc.register\_error\_weak\_password,

);

} else if (state.exception is EmailAlreadyInUseAuthException) {

await showErrorDialog(

context,

context.loc.register\_error\_email\_already\_in\_use,

);

} else if (state.exception is InvalidEmailAuthException) {

await showErrorDialog(

context,

context.loc.register\_error\_invalid\_email,

);

} else if (state.exception is GenericAuthException) {

await showErrorDialog(

context,

context.loc.register\_error\_generic,

);

}

}

},

child: Scaffold(

appBar: AppBar(

title: Text(context.loc.register),

),

body: Padding(

padding: const EdgeInsets.all(16.0),

child: SingleChildScrollView(

child: Column(

crossAxisAlignment: CrossAxisAlignment.start,

children: [

Text(context.loc.register\_view\_prompt),

TextField(

controller: \_email,

enableSuggestions: false,

autocorrect: false,

autofocus: true,

keyboardType: TextInputType.emailAddress,

decoration: InputDecoration(

hintText: context.loc.email\_text\_field\_placeholder,

),

),

TextField(

controller: \_password,

obscureText: true,

enableSuggestions: false,

autocorrect: false,

decoration: InputDecoration(

hintText: context.loc.password\_text\_field\_placeholder,

),

),

Center(

child: Column(

children: [

TextButton(

onPressed: () async {

final email = \_email.text;

final password = \_password.text;

context.read<AuthBloc>().add(AuthEventRegister(

email,

password,

));

},

child: Text(context.loc.register),

),

TextButton(

onPressed: () {

context.read<AuthBloc>().add(const AuthEventLogOut());

},

child: Text(

context.loc.register\_view\_already\_registered,

),

),

],

),

)

],

),

),

),

),

);

}

}