

Struktura Aplikacji

Aplikacja Traffic Flow Ninja składa się z dwóch zasadniczych części: obsługa api i model. Są one razem łączone za pomocą kontrolera który jest bezpośrednio używany przez konsolowy interfejs użytkownika.

W poniższym umlu można zobaczyć interfejsy zarówno providera i modelu. W rzeczywistości jest to dynamiczny import pythona, jednak na potrzeby prezentacji graficznej użyliśmy bloczka interfejsu. Funkcjonalność ta pozwala na rozszerzenie aplikacji o inne modele czy providery.

Provider to klasa korzystająca z api i w przypadku naszego providera z narzędzi pomocniczych (geo_utils, polish_roads). Celem providera jest dostarczenie przetworzonych danych na temat wybranych dróg do kontrolera, aby można było ich użyć w połączeniu z modelem.

Obiekty Road i Fragment są zasilane danymi z api a sam model otrzymuje obiekt Road i z niego wyciąga potrzebne informacje aby zwrócić dzienne natężenie ruchu.

Rozwój

W przypadku chęci rozwoju aplikacji o własny provider należy zadbać o:

- Dziedziczenie po interfejsie „RoadProvider”, oraz implementację funkcji `get_current_speed`, `provide` i `names`.
- Napisać bezargumentową funkcję która zainicjalizuje interfejs. I umieścić ją w odpowiednim miejscu w module (`__init__.py`).

```
def _create_road_provider(tomtom_key: str) -> RoadProvider:  
    return DefaultRoadProvider(tomtom_key)
```

```
from default_road_provider.default_road_provider import _create_road_provider
```

- Obsługę przetwarzania informacji z api bądź innych źródeł. Można także wykorzystać nasze rozwiązanie.
- W konstruktorze kontrolera w mainie należy podać nazwę swojego providera.
- funkcja „names” powinna zwracać, po podaniu jej do funkcji „provide”, odpowiadającą drogę i reprezentację tej drogi w postaci zrozumiałej dla człowieka.

