СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 7

1 ОБЗОР ЛИТЕРАТУРЫ 8

1.1 Аналитический обзор 8

1.2 Обзор фреймворков 10

1.3 Обзор шаблонов проектирования 12

1.4 Архитектура клиент-сервер 15

2 СИСТЕМНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ 19

2.1 Блок базы данных 19

2.2 Блок авторизации и аутентификации пользователя 20

2.3 Блок управления ресурсами 21

2.4 Блок пользовательского интерфейса 23

2.5 Блок администрирования 23

2.6 Блок работы сервера 24

3 ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ 26

3.1 Описание модели данных 26

3.1.1 Таблица booking\_club\_order 26

3.1.2 Таблица book 26

3.1.3 Таблица user 27

3.1.4 Таблица review 27

3.1.5 Таблица book\_group 27

3.1.6 Таблица role 28

3.1.7 Таблица user\_roles 28

3.1.8 Таблица status 28

3.1.9 Таблица groupbook\_book 28

3.1.10 Таблица groupbook\_user 29

3.2 Описание валидации 29

3.2.1 Класс JwtTokenProvider 29

3.2.2 Класс JwtTokenConfigurer 29

3.2.3 Класс UserPrincipal 30

3.2.4 Класс UserPrincipalDetailsService 30

3.2.5 Класс JwtTokenFilter 30

3.3 Описание работы контроллера 31

3.3.1 Класс UserController 31

3.3.2 Класс OrderController 32

3.3.3 Класс AuthenticationController 33

3.3.4 Класс BookController 33

3.3.5 Класс BookGroupController 34

3.3.6 Класс ReviewController 36

3.4 Описание работы сервиса 36

3.4.1 Класс BookService 36

3.4.2 Класс AuthentificationService 37

3.4.3 Класс OrderService 37

3.4.4 Класс BookGroupService 38

3.4.5 Класс ReviewService 38

3.4.6 Класс UserService 39

3.5 Описание работы репозитория 39

3.5.1 Класс BookRepository 39

3.5.2 Класс UserAuthentificationRepository 40

3.5.3 Класс OrderRepository 40

3.5.4 Класс BookGroupRepository 41

3.5.5 Класс ReviewRepository 41

3.5.6 Класс UserRepository 42

7 ТЕХНИКО-ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ 43

7.1 Характеристика разработанного программного средства 43

7.2 Расчет инвестиций в разработку (модернизацию) программного 43

7.3 Расчет результата от разработки и использования 48

ПРИЛОЖЕНИЕ А 51

ПРИЛОЖЕНИЕ Б 52

ПРИЛОЖЕНИЕ В 53

ПРИЛОЖЕНИЕ Г 54

Модель данных 55

введение

В настоящее время в социуме появляется потребность идентифицировать себя как отдельную личность, так и как ячейку какого-либо общественного объединения. В зависимости от общих черт и признаков общественные объединения, возникающие на добровольной основе, в большинстве своём являются объединениями связанными общими целями или общими интересами. В такого рода общественных образованиях могут появиться общие ресурсы, которые объединение получает за счет сбора средств и совместной покупки для дальнейшего свободного использования внутри объединения.

Одно из самых интересных и недооцененных типов объединений – литературные клубы, их специфика заключается в том, что люди стараются путём общего сбора средств получить возможность приобретать книги, систематизировать их и поочередно читать.

Анализируя данные вопросы, можно сделать вывод, что необходима специализированная система, которая позволит делегировать управление ресурсами книжного клуба от администратора сайту, что облегчит участникам возможность выбирать свободные книги и получать по ним отзывы, на основе которых и будет формироваться их выбор.

Целью данного дипломного проекта является создание системы, предоставляющей полный функционал для учета пользователей книжного клуба, их истории чтения, а также учета ресурсов книжного клуба (книг), управления ими, быстрого получения информации о статусе конкретного ресурса (книги) и его местонахождении, составления рейтинга ресурса и возможности просмотра данного рейтинга пользователями. Данная программная система будет иметь клиент серверную архитектуру и использовать три уровня доступа к ресурсам:

* гостевой уровень – возможность просматривать список ресурсов клуба, общую информацию о ресурсах и рейтинг;
* пользовательский уровень – все возможности гостевого уровня, а также аутентификация, оставление заявки на получение ресурса, ведение статуса использования ресурсов, возможность оставлять отзывы и формировать рейтинг ресурса;
* административный уровень – все возможности пользовательского уровня, а также возможность просматривать, редактировать, добавлять и удалять пользователей.

В соответствии с поставленной целью были определены задачи:

* обеспечение удобного пользовательского интерфейса, не требующего затрат времени для изучения;
* обеспечение локализации и интернационализации;
* обеспечение полного функционала, для осуществления поставленных задач системе по делегированию управления ресурсов клуба с администратора на программный модуль.

# обзор литературы

## 1.1 Аналитический обзор используемых технологий

Разработанная программная система является веб-приложением с клиент-серверной архитектурой. Это значит, что данное приложение по своей структуре распределенное, которое разделяет задачи или рабочие нагрузки между поставщиками ресурса или службы, называемые серверами, и инициаторами запросов на обслуживание [1]. В системе роль клиента играет браузер, а сервером является веб-сервер, который может хранится в облачном хранилище. Логика веб-приложения распределена между сервером и клиентом, хранение данных осуществляется, преимущественно, на сервере, обмен информацией происходит по сети. Данный подход позволяет клиентской части приложения не быть зависимой от реализации серверной части и от платформы, для корректного сообщения между системами достаточно соблюдение одного архитектурного стиля.

При разработке серверной части веб-приложения выбран шаблон проектирования MVC. MVC относится к архитектурным шаблонам, основным принципом которого является разделение программы, приложения, программного модуля или даже системы на три составные и взаимосвязанные части, а именно:

* модель (Model);
* представление (View);
* контроллер (Controller);

Модель – это представление сущностей, передаваемых между представлениями и контроллерами, а также модель включает в себя операции преобразования для управления этими данными.

Представление – это интерфейс приложения, является средством взаимодействия с внешней средой вокруг разрабатываемого программного модуля.

Контроллер – это структура обрабатывающая поступающие запросы, выполняющая операции с моделью и выбирающая представления для визуализации пользователю.

Для того, чтобы разрабатывать веб-сервер можно использовать следующие языки программирования: Java, JavaScript, C#, Python, Kotlin, Scala и другие. Для написания веб-сервера нашей программной системы будет использоваться язык программирования Java [2] (рисунок 1.1) .

Плюсы Java:

* объектно-ориентированное программирование.
* java — язык высокого уровня с простым синтаксисом и плавной кривой обучения.



Рисунок 1.1 – Логотип Java [3]

* cтандарт для корпоративных вычислительных систем.
* безопасность.
* независимость от платформы («Написать один раз и использовать

везде»).

* язык для распределенного программирования и комфортной удаленной совместной работы.
* автоматическое управление память.
* многопоточность.
* стабильность и сообщество.

При выборе языка программирования для написания серверной

частирассматривались и другие языки, которые будут вкратце рассмотренны ниже:

**Плюсы JavaScript:**

* **быстрый для конечного пользователя: сценарий Java написан для клиентской стороны, для поддержки веб-сервера не требуется поддержка. Он также не нуждается в компиляции на стороне клиента, что дает ему определенные преимущества скорости. Поскольку сценарий выполняется на компьютере пользователя, в зависимости от задачи, результаты выполняются почти мгновенно. Это снижает нагрузку на сервер.**
* **простота: JavaScript относительно прост в освоении и реализации. Он использует модель DOM, которая обеспечивает множество предустановленных функций для различных объектов на страницах, что делает его легким для разработки сценария для решения пользовательской цели;**
* **универсальность: JavaScript отлично работает с другими языками и может использоваться в самых разных приложениях. В настоящее время существует множество способов использования JavaScript через серверы Node.js. Если вы загрузили node.js с помощью Express, используйте базу данных документов, такую как mongodb, и используйте JavaScript в интерфейсе для клиентов, вы можете создать приложение JavaScript полностью из одного окна вперед, используя только JavaScript;**

**Минусы JavaScript:**

* **безопасность: JavaScript явно добавлен к веб-страницам и клиентским браузерам, он может использовать систему пользователя, поэтому вредоносный код может быть запущен на клиентской машине;**
* **поддержка браузера: JavaScript иногда интерпретируется по-разному разными браузерами. Различные механизмы компоновки могут отображать JavaScript по-разному, что приводит к несогласованности с точки зрения функциональности и интерфейса. Большая часть JavaScript зависит от манипуляции элементами DOM браузеров. И разные браузеры предоставляют разные типы доступа к объектам, в частности Internet Explorer;**
* **все больше и больше конкурентов: JavaScript - это очень старый язык сценариев, работающий на машинах, и есть другие технологии, которые делают то же самое вместо него (например, JQuery) лучшим и легким способом;**
* **отключить JavaScript: если вы отключите JavaScript в браузере, весь код JavaScript не запущен;**
* **загрузка файла: файл JavaScript загружается на клиентской машине, чтобы каждый мог прочитать код и повторно использовать его.**

**Плюсы Python:**

* **логичный, лаконичный и понятный. В сравнении с многими другими языками Python имеет легкочитаемый синтаксис, разве что Visual Basic тоже легок;**
* **кроссплатформенный: подходит для разных платформ: и Linux, и Windows;**
* **есть реализация интерпретаторов для мобильных устройств и непопулярных систем;**
* **широкое применение. Используется для разработки веб-приложений, игр, удобен для автоматизации, математических вычислений, машинного обучения, в области интернета вещей. Существует реализация под названием Micro Python, оптимизированная для запуска на микроконтроллерах (можно писать инструкции, логику взаимодействия устройств, организовывать связь, реализовывать умный дом);**
* **сильное комьюнити и много конференций;**
* **мощная поддержка компаний-гигантов IT-индустрии. Такие компании, как Google, Facebook, Dropbox, Spotify, Quora, Netflix, на определенных этапах разработки использовали именно Python;**
* **высокая востребованность на рынке труда;**
* **в мире Python много качественных библиотек, так что не нужно изобретать велосипед, если надо срочно решить какую-то коммерческую задачу. Для обучения есть много толковых книг, в первую очередь на английском языке, конечно, но и в переводе также издана достойная литература. Сегодня много обучающих материалов на Youtube: видео блоги, записи вебинаров и конференций. Думаю, что сейчас учиться легче, чем в то время, когда я начинал изучение;**
* **python отличается строгим требованием к написанию кода (требует отступы), что является преимуществом, по моим наблюдениям. Изначально язык способствует писать код организованно и красиво.**

**Минусы Python:**

* **низкая скорость выполнения программ, по сравнению с другими языками. Поначалу, программы на python выполнялись гораздо медленнее, чем аналогичные, написанные на Java или C++, однако эта проблема была решена созданием инструментов, которые переводят код с питона в байт-код (или код на C) и использованием виртуальных машин;**
* **копирование кода. При копировании кода с другого ресурса, в некоторых случаях, он может скопироваться без сохранения отступов. Поэтому код будет невалидным, а Вам придется долго добавлять табуляцию в каждую строчку. Для решения этой проблемы нужно либо использовать специальные IDE, либо добавлять в Ваш редактор плагины для python;**
* **конвертация программы на python в exe. Программы на python имеют расширение \*py. Для использования без интерпретатора, например, на Windows, его нужно конвертировать в файл с расширением \*exe (для этого можно использовать приложение py2exe). Допустим, у Вас была программа, которое вычисляет три числа и выводит график при помощи MatPlotLib. Это программа должна занимать около 30-40 Кб, однако после конвертации она может весить до 50 Мб. После удаления ненужных библиотек можно уменьшить эту цифру до 10-20 Мб, но результат будет хуже, чем у аналогичного проекта, сделанного, например на С++;**
* **unicode и русские символы. Другие программисты когда-то шутили про питонщиков, что единственная их проблема - это Unicode. Действительно, была такая проблема - её решили в Python 2, а в Python 3 её почему-то вернули обратно. Поэтому, если Ваша программа должна работать с русскими буквами (например, выводить текст “Привет, мир!”), то лучше сначала почитайте об этом на ресурсах, посвященных этому замечательному языку, чтобы не видеть нечитаемых символов в выводе программы.**

**Плюсы C#:**

* **поддержка майкрософтом. В отличии от Java, которой не пошел на пользу переход в собственность Oracle, C# хорошо развивается благодаря усилиям Microsoft;**
* **в последнее время много совершенствуется. Так как C# был создан позже, чем Java и другие языки, то требовалось очень много доработать. Также это касается популяризации и бесплатности - было обещано открыть исходный код, а инструменты (Visual Studio, Xamarin) стали бесплатными для частных лиц и небольших компаний;**
* **много синтаксического сахара. Синтаксический сахар - это такие конструкции, которые созданы для облегчения написания и понимания кода (особенно если это код другого программиста) и не играют роли при компиляции;**
* **средний порог вхождения. Синтаксис похожий на C, С++ или Java облегчает переход для других программистов. Для новичков это также один из самых перспективных языков для изучения;**
* **хamarin. Благодаря покупке Xamarin на C# теперь можно писать под Android и iOS. Это, несомненно, большой плюс, так как их собственная мобильная ОС (Windows Phone) не завоевала большой популярности.**
* **добавлено функциональное программирование (F#);**
* **большое сообщество программистов;**
* **много вакансий на должность C# программиста в любом регионе.**

**Минусы C#:**

* **ориентированность, в основном, только на .NET (на Windows платформу);**
* **бесплатность только для небольших компании, учащихся и программистов-одиночек. Для больших команд покупка лицензий обойдется недешево. Поэтому если у вас есть своя фирма, то придется раскошелиться;**
* **cохранили оператор go to.**

Для разработки клиентской части было решено использовать JavaScript фреймворк React JS (рисунок 1.2).

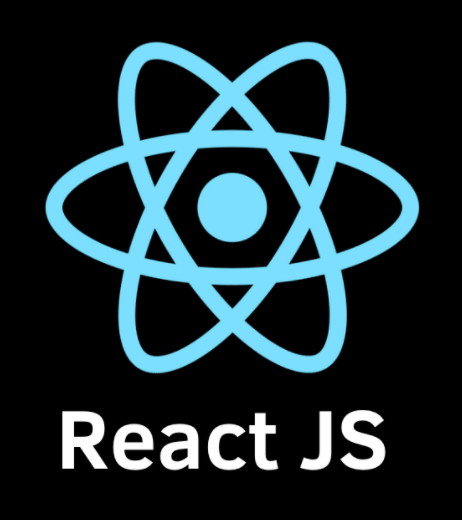


Рисунок 1.2 – Логотип React JS [5]

React – это JavaScript библиотека с открытым исходным кодом, для разработки пользовательских интерфейсов. Данная библиотека разрабатывается и поддерживается компанией Facebook. React может использоваться для разработки одностраничных и мобильных приложений. Его цель – предоставить высокую скорость, простоту и масштабируемость. В качестве библиотеки для разработки пользовательских интерфейсов React часто используется с другими библиотеками, такими как Redux.

## 1.2 Обзор фреймворков

В ходе анализа фреймворков, используемых для разработки веб-серверов на Java можно выделить только три основных кандидата: Spring Framework, JSF и Vaadin. Рассмотрим эти фреймворки:

Spring Framework – это фреймворк универсального назначения имеющий важную особенность – открытый исходный код, что позволяет ему совершенствоваться и развиваться с огромной скоростью. Данный фреймворк позволяет разрабатывать программы на языке Java или на Java-подобных языках (например, на Kotlin) (рисунок 1.3). Spring способен обеспечить решение многих задач, с которыми сталкиваются Java-разработчики и организации, которые хотят создать информационную систему, основанную на платформе Java. Из-за широкой функциональности трудно определить наиболее значимые структурные элементы, из которых состоит Spring. Данный фреймворк наиболее известен как источник расширений, нужных для эффективной разработки сложных бизнес-приложений вне тяжеловесных программных моделей. Этот фреймворк предлагает последовательную модель и делает её применимой к большинству типов приложений, которые уже созданы на основе платформы Java. Считается, что Spring реализует модель разработки, основанную на лучших стандартах индустрии, и делает её доступной во многих областях Java.



Рисунок 1.3 – Логотип Spring Framework [6]

JavaServer Faces (JSF)– это Java спецификация для построения компонентно-ориентированных пользовательских интерфейсов для веб-приложений, написанный на [Java](https://ru.wikipedia.org/wiki/Java" \o "Java) (рисунок 1.4). Он служит для того, чтобы облегчать разработку пользовательских интерфейсов для [Java EE](https://ru.wikipedia.org/wiki/Java_Platform,_Enterprise_Edition" \o "Java Platform, Enterprise Edition)-приложений. В отличие от прочих [MVC](https://ru.wikipedia.org/wiki/Model-View-Controller)-фреймворков, которые управляются запросами, подход JSF основывается на использовании компонентов. Состояние компонентов пользовательского интерфейса сохраняется, когда пользователь запрашивает новую страницу и затем восстанавливается, если запрос повторяется. Для отображения данных обычно используется [JSP](https://ru.wikipedia.org/wiki/JSP), [Facelets](https://ru.wikipedia.org/wiki/Facelets" \o "Facelets), но JSF можно приспособить и под другие технологии, например, [XUL](https://ru.wikipedia.org/wiki/XUL).

JavaServer Faces усиливает существующие стандартные концепции пользовательского интерфейса (UI) и концепции Web-уровня без привязки разработчика к конкретному языку разметки, протоколу или клиентскому устройству. Классы компонентов пользовательского интерфейса, поставляемые вместе с технологией JavaServer Faces, содержат функциональность компонент, а не специфичное для клиента отображение, открывая тем самым возможность рендеринга JSF-компонент на различных клиентских устройствах.



Рисунок 1.4 – Логотип JSF [7]

Vaadin– [свободно распространяемый](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B2%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D0%BE_%D1%80%D0%B0%D1%81%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%8F%D0%B5%D0%BC%D0%BE%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) [фреймворк](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%80%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%BA" \o "Фреймворк) для создания [RIA-веб-приложений](https://ru.wikipedia.org/wiki/Rich_Internet_Application), разрабатываемый одноимённой финской компанией. В отличие от [библиотек](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B8%D0%B1%D0%BB%D0%B8%D0%BE%D1%82%D0%B5%D0%BA%D0%B0_(%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5)) на Javascript и специфических [плагинов](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%B3%D0%B8%D0%BD) для [браузеров](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%80%D0%B0%D1%83%D0%B7%D0%B5%D1%80), Vaadin предлагает [сервер](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%B5%D1%80%D0%B2%D0%B5%D1%80_(%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5))-ориентированную [архитектуру](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%80%D1%85%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F), базирующуюся на [Java Enterprise Edition](https://ru.wikipedia.org/wiki/J2EE" \o "J2EE). Использование JEE позволяет выполнять основную часть логики приложения на стороне сервера, тогда как технология [AJAX](https://ru.wikipedia.org/wiki/AJAX). Для отображения элементов [пользовательского интерфейса](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%BD%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%84%D0%B5%D0%B9%D1%81_%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%B7%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8F) и взаимодействия с [сервером на стороне клиента](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BB%D0%B8%D0%B5%D0%BD%D1%82-%D1%81%D0%B5%D1%80%D0%B2%D0%B5%D1%80) Vaadin использует [Google Web Toolkit](https://ru.wikipedia.org/wiki/Google_Web_Toolkit" \o "Google Web Toolkit) (рисунок 1.5).



Рисунок 1.5 – Логотип Vaadin [8]

Для разработки веб-сервера мы будем использовать Spring Framework, так как он реализует важный принцип объектно-ориентированного программирования IoC (Inversion of Control). Также Spring имеет собственный IoC-контейнер, который позволяет упростить и автоматизировать написание кода с использованием данного подхода. Также Spring Framework легко интегрируется с языком программирования Kotlin, который будет использоваться нами в ходе разработки программной системы.

## 1.3 Обзор шаблонов проектирования

Одна из главных целей в проектировании – уменьшение трудозатрат на разработку сложного программного обеспечения, предположим, что необходимо использовать готовые унифицированные решения. Ведь шаблонность действий облегчает коммуникацию между разработчиками, позволяет ссылаться на известные конструкции, снижает количество ошибок.

В настоящее время известно большое количество шаблонов проектирования, но самыми распространенными можно назвать шаблоны:

* Model-View-Controller (MVC);
* Model-View-View-Model (MVVM);
* Model-View-Presenter (MVP).

MVC – это именно набор архитектурных идей и принципов для построения сложных систем с пользовательским интерфейсом.

При разработке систем с пользовательским интерфейсом, следуя паттерну MVC нужно разделять систему на три составные части. Их, в свою очередь, можно называть модулями или компонентами: модель, представление и контроллер (рисунок 1.6).

При этом модификация каждого из трех модулей происходит независимо. Данный подход описывает один из принципов SOLID – принцип единой ответственности. Это значит, что каждый объект (модуль) имеет одну ответственность и все поведение объекта должно быть направлено на выполнение только этой одной ответственности.

Модель в шаблоне MVC – основная часть логики, так называемая модель. Она содержит всю бизнес-логику приложения. Модель отвечает за выборку данных из базы, изменение данных, расчеты. Данные в модель приходят из контроллера, затем эти данные обрабатываются, будь то запросы к базе данных, либо же бизнес вычисления. Модель представляет данные приложения и связанную с ними бизнес-логику. Модель может быть представлена одним объектом или сложным графом связанных объектов. В приложении для плат формы Java ЕЕ данные инкапсулируются в объектах предметной области, часто развертываемых в EJB-модуле. Данные передаются в БД и из нее в объектах передачи данных (ОТО), и к ним обращаются с помощью объектов доступа к данным (ОАО).

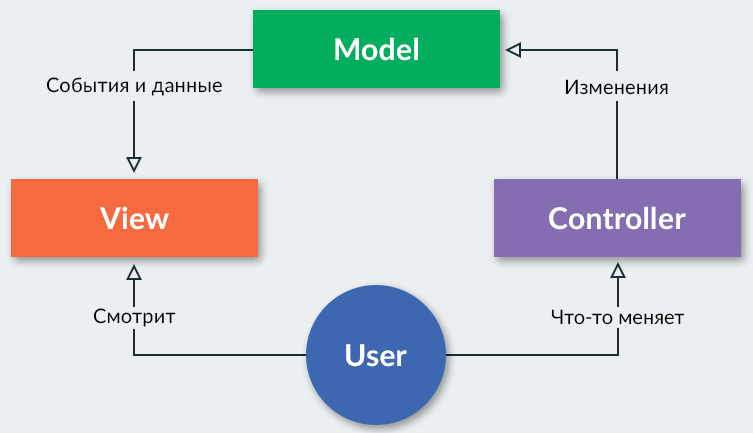


Рисунок 1.6 – Шаблон MVC[9]

Представление отвечает за отображение данных пользователю. Обычно представление содержит в себе мало логики и предназначено только для отображения результата работы модели. Представление - это наглядное отображение содержащихся в модели данных. Подмножество модели содержится в отдельном представлении, таким образом, представление действует в качества фильтра для данных модели. Пользователь взаимодействует с данными модели с помощью предлагаемого представлением наглядного отображения и обращается к бизнес логике, которая, в свою очередь, воздействует на данные модели. Обычно представление реализуется посредством шаблонов html-разметки, которые заполняются данными. Данные приходят из модели, контроллер заполняет представление и шаблон html документа отправляется клиенту.

Контроллер – блок в шаблоне MVC, который не должен содержать в себе никакой бизнес логики. Вся основная бизнес логика должна содержаться в слое модели. Контроллер выступает связующим звеном между моделью и представлением. Контроллер связывает представление с моделью и управляет потоками данных приложения. Он выбирает, какое представление визуализировать для пользовате­ля в ответ на вводимые им данные и в соответствии с выполняемой бизнес-логикой. Контроллер получает сообщение от представления и пересылает его модели. Мо­дель, в свою очередь, подготавливает ответ и отправляет его обратно контроллеру, где происходит выбор представления и отправка его пользователю.

MVP – Данный подход позволяет создавать абстракцию представления. Для этого необходимо выделить интерфейс представления с определенным набором свойств и методов. Презентер, в свою очередь, получает ссылку на реализацию интерфейса, подписывается на события представления и по запросу изменяет модель.

Реализуется он, когда каждое представление реализует соответствующий интерфейс (рисунок 1.7). Интерфейс представления определяет набор функций и событий, необходимых для взаимодействия с пользователем. Презентер должен иметь ссылку на реализацию соответствующего интерфейса, которую обычно передают в конструкторе. Логика представления должна иметь ссылку на экземпляр презентера. Все события представления передаются для обработки в презентер и практически никогда не обрабатываются логикой представления (в т.ч. создания других представлений).

Данный подход позволяет создавать абстракцию представления. Для этого необходимо выделить интерфейс представления с определенным набором свойств и методов. Презентер, в свою очередь, получает ссылку на реализацию интерфейса, подписывается на события представления и по запросу изменяет модель.

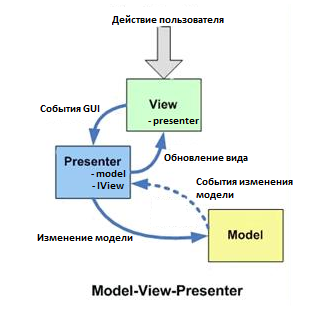


Рисунок 1.7 – Шаблон MVP [10]

MVVM – Данный подход позволяет связывать элементы представления со свойствами и событиями View-модели (рисунок 1.8). Можно утверждать, что каждый слой этого паттерна не знает о существовании другого слоя.

При использовании этого паттерна, представление не реализует соответствующий интерфейс (IView). Представление должно иметь ссылку на источник данных (DataContex), которым в данном случае является View-модель. Элементы представления связаны (Bind) с соответствующими свойствами и событиями View-модели.

В свою очередь, View-модель реализует специальный интерфейс, который используется для автоматического обновления элементов представления.

Признаки View-модели:

* двухсторонняя коммуникация с представлением;
* View-модель — это абстракция представления. Обычно означает, что свойства представления совпадают со свойствами View-модели модели;
* View-модель не имеет ссылки на интерфейс представления (IView). Изменение состояния View-модели автоматически изменяет представление и наоборот, поскольку используется механизм связывания данных (Bindings);
* Один экземпляр View-модели связан с одним отображением.

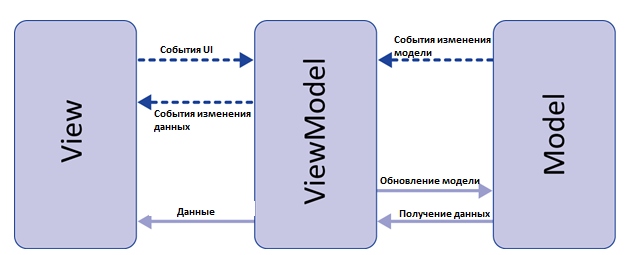


Рисунок 1.8 – Шаблон MVVM [11]

# системноЕ проектирование

Проанализировав и изучив теоретические аспекты разрабатываемой системы и выработав список требований необходимых для разработки системы, можно разбить разрабатываемое веб-приложение на следующие функциональные блоки:

* блок базы данных;
* блок авторизации пользователя;
* блок управления ресурсами;
* блок работы сервера;
* блок администрирования;
* блок пользовательского интерфейса.

Структурная схема, иллюстрирующая перечисленные блоки и связи между ними приведена на чертеже ГУИР.400201.013 C1.

Рассмотрим функциональные блоки разрабатываемого веб-приложения.

### 2.1 Блок базы данных

Блок базы данныхвключает данные, используемые веб-приложением. При реализации использовалась реляционная база данных PostgreSQL. Это свободно распространяемая объектно-реляционная система управления базами данных наиболее развитая из открытых СУБД в мире и являющаяся реальной альтернативой коммерческим базам данных.

Запросы к базе данный будут осуществляться как посредством стандартных механизвом используемых в Spring JPA для построения SQL запросов, так и испольльзуя библеотеку hibernate которая является реализацией стандарта JPA который позволяет связать Java классы с данными в реляционной базе данных. Использование данной библиотеки позволяет избежать работы с типами данных языка SQL и иметь дело с привычными типами данных Java которые в большинстве случаев будут представлять собой Java классы, помеченные аннотацией Entity. Данная библиотека так же позволяет автоматически заполнять некоторые поля классов, которые мы заносим в базу данных. Примерами этих полей могут служить поля, помеченные такими аннотациями как LastModifiedDate и LastModifiedBy которые автоматически заполняют информацию о том когда была последняя модификация данного объекта и кем соответственно.

Задача модели базы данных отразить взаимоотношения сущностей внутри приложения. В базе данных присутствуют 5 основных таблиц:

* user;
* book;
* book\_group;
* review;
* booking\_club\_order.

Их задача вместить себе данные необходимые для корректной обработки запросов, касающихся работы ситсемы в целом.

Так же существуют побочные таблицы:

* role;
* status.

Данные таблицы являются придаткам к информации о уже существующих таблицах и выделены по правилам нормальных форм баз данных.

Таблицы:

* groupbook\_book;
* groupbook\_user;
* user\_roles.

Небходимы для обеспечения связей «многие ко многим» между основными и побочными таблицами.

### 2.2 Блок аутентификации и авторизации пользователя

Блок аутентификации и авторизации пользователяявляется частью системы, которая отвечает за проверку существования пользователя и в случае его существования в системе, генерирует авторизационный токен для этого пользователя с данными о его правах к доступам к разного рода ресурсам.

Данный блок предоставляет функционал для проверки является ли пользователь тем, за кого он пытается себя выдать на основе JWT токена который сохраняется после у пользователя после первого входа в систему и обновляется по мере надобности или на основе комбинации пароля и логина если пользователь пытается зайти в систему в первый раз.

JWT (JSON Web Token) - это открытый стандарт создания токенов доступа информация в котором содержится в виде зашифрованного Json, что позволяет хранить внутри токена различную информацию. Сам токен состоит из трех частей:

− HEADER - который содержит информацию о том какой алгоритм кодировки был использован;

− PAYLOAD - данные которые мы передаем внутри токена;

− VERIFY SIGNATURE - часть, которая содержит информацию для проверки подлинности токена;

В данном приложении внутри токена хранится такая информация как роль пользователя, который сделал запрос, его id в системе и время, по истечении которого токен будет считаться недействительным. В случае если время существования токена подходит к концу сервер вместе с ответом посылает новый токен.

Благодаря тому, что есть возможность хранить роль внутри токена можно распределять функционал приложения в зависимости от роли пользователя в системе. И даже выполнять различные действия в ответ на один и тот же запрос в случае его посылают пользователи, обладающие разными ролями, что в значительной степени, облегчает процесс создания правильных Url для мапинга endpoint.

Каждый токен, который генерируется в системе по стандарту (RFC 7519) должен начинаться со слова Bearer\_.

## 2.3 Блок классов сущностей

Блок классов сущностей содержит классы, которые являются объектным преставлением сущностей из таблиц базы данных. При помощи них реализуется связь между объектами в коде и данными в таблице, которая в значительной степени облегчает работу с наборами данных.

### 2.4 Блок пользовательского интерфейса

Блок пользовательского интерфейса является клиентской частью веб-приложения. Данный блок представляет собой совокупность средств, при помощи которых пользователь взаимодействует с приложением через браузер. Для построения интерфейса используется технология React JS. React JS - фреймворк для создания интерфейсов, созданный компанией Facebook. Он отвечает за представление данных, получение и обработку ввода пользователя. React JS построен на парадигме реактивного программирования. Этот декларативный подход предлагает описывать данные в виде набора утверждений или формул. Изменение одного из параметров ведёт за собой автоматический пересчёт всех зависимостей.

### 2.5 Блок локализации приложения

Блок локализации приложения предназначен для возможности использования интерфейса приложения пользователями разных языковых групп, реализуется стандратными средствами Spring Boot и возможностями сохранения данных в .property файле в IntelijIdea.

## 2.6 Блок работы сервера

Блок работы сервера является центром, на котором будут происходить основные вычисления, которые необходимы для того чтобы создавать, обновлять и получать книги. Данный блок является RESTful сервисом, написанным на языке программирования Java. Java –это строго типизированный язык который благодаря своей популярности обладает множеством библиотек и фреймворков созданных специально для удобства работы разработчиков программного обеспечения.

Во время разработки данного приложения в качестве фреймворка был использован Spring Framework и его расширение Spring Boot.

Spring Framework это универсальный фреймворк который пользуется огромной популярностью среди разработчиков так как обладает множеством модулей каждый из которых направлен на то чтобы облегчить работу разработчиков и уменьшить количество вручную написанного кода.

Spring Boot как расширение Spring Framework обладает всеми преимуществами фреймворка прародителя однако значительно облегчает процесс конфигурации и вводит такие новые понятия как аннотации и yaml документы которые позволяют конфигурировать фреймворк прямо в коде без нужды создавать огромные и сложно читаемые конфигурационные файлы.

## 2.7 Блок API

Способ передачи данных на сервер является самым важным элементом всего приложения. Он является связующим звеном между пользовательским интерфейсом и сервером. Передача данных происходит при помощи отправления запросов по HTTP протоколу на endpoint котроллеров сервера. Запросы, которые посылает данный блок могут быть нескольких типов самые популярные запросы это:

− GET получить некоторые данные;

− POST создать новую запись;

− PATCH обновить уже существующий данные;

− DELETE удалить данные;

Для запросов типа POST и PATCH недостаточно простой проверки того что пользователь тот, за кого себя выдает и может послать такой запрос, для них важно проверить что данные которые пользователь хочет послать на сервисную часть являются корректными, то есть они соответствуют тому типу, который ожидает увидеть сервис и все их значения следуют логике, указанной на серверной части. Такая проверка называется валидация, и она обязательно нужна для того чтобы не позволять пользователю или злоумышленнику сохранять неверные данные.

## 2.8 Блок бизнес логики

Блок бизнес-логики отвечает за формирование принципов взаимодействия между данными которые вводит пользователь, данными, прошедшими валидацию и данными которые непосредственно лежат в базе данных, то есть за формирование поведения объектов предметной области.

# 3 ФУНКЦИОНАЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

В данном разделе описывается функционирование и структура разрабатываемого программного средства.

Взаимоотношения между классами разрабатываемого программного обеспечения приведены на диаграмме классов ГУИР.400201.013 РР.1.

## 3.1 Описание модели данных

Стоит отметить что для связи «многие ко многим» таблиц user и role, book и book\_group, user и book\_group были созданы промежуточные таблицы: user\_roles для user и role, groupbook\_book для book и book\_group, user\_bookgroup для user и book\_group. Также замечу, что для каждого из сервисов используется общая база данных.

## 3.1.1 Таблица booking\_club\_order

Данная таблица служит для хранения основных данных об аккаунте.

Поля таблицы booking\_club\_order:

* id – первичный ключ;
* create\_time – дата и время создания брони на книгу;
* end\_time – дата и время окончания использования книги, завершения чтения и возврата в библиотеку;
* user\_id – внешний ключ для связи с таблицей user. Поле хранит данные о юзере взявшим книгу.
* book\_id – внешний ключ для связи с таблицей book. Поле хранит данные о книге для брони.
* status\_id – состояния брони, (зарезервированно, на руках, не прочитано, прочитано).

Статус брони может иметь два состояния, а именно:

* Processed – книга забронирована, на руках и чтение начато;
* Opened – книга свободна и никем не забронированна (может быть на руках у участника клуба).

## 3.1.2 Таблица book

Данная таблица, как описывалось выше, служит для хранения данных сущности «книга».

Поля таблицы book:

* book\_id - первичный ключ;
* author – имя и фамилия автора, написавшего данную книгу;
* count – количество книг в книжном клубе;
* date\_of\_creation – момент добавления книги в библиотеку;
* description – краткое описание книги, содержания, небольшие справки об авторе;
* name – полное название книги;

## 3.1.3 Таблица user

Данная таблица служит для хранения данных о пользователях приложения.

Поля таблицы user:

* id - первичный ключ;
* email – электронный адрес пользователя;
* first\_name – имя пользователя;
* last\_name - фамилия пользователя;
* name – имя пользователя;
* login – логин пользователя;
* password – пароль пользователя;

## 3.1.4 Таблица review

Данная таблица, как описывалось выше, служит для хранения данных о всех рецензиях, отзывах и оценках, которые делают пользователи по отношению к книгам, которые они прочитали, который есть в базе.

Поля таблицы review:

* id – первичный ключ;
* date\_of\_creation – момент создания отзыва;
* user\_id – внешний ключ для связи с таблицей user, указывает на пользователя создавшего данный отзыв;
* description – рецензия пользователя, краткий отзыв или просто комментарий;
* rating – оценка данная книге по 10 балльной шкале;
* topic – заглавие темы комментария, рецензии или отзыва пользователя;
* book\_id – внешний ключ для связи с таблицей book, указывает на книгу по отношению к которой был создан комментарий, рецензия или оценка от пользователя.

## 3.1.5 Таблица book\_group

Данная таблица служит для хранения данных о созданных администраторами или пользователями списков литературы, которые они могут рекомендовать другим пользователям или назначать себе, редактировать каждую таблицу может только создатель данной таблицы или администратор сайта.

Поля таблицы book\_group:

* group\_id – id таблицы;
* name – название списка;

## 3.1.6 Таблица role

Данная таблица служит для хранения данных о поддерживаемых ролях пользователя в системе.

Поля таблицы role:

* id – первичный ключ;
* name – название роли пользователя в системе.
* status – статус в котором находится юзер. Существует только два типа статусов – active и dismissed. Active – юзер разблокирует. Dismissed – юзер больше не имеет доступа к ресурсам клуба.

## 3.1.7 Таблица user\_roles

В разрабатываемом приложении имеется два типа ролей пользователя: системная роль и роль пользователя в аккаунте. Данная таблица служит для связи между user и role таблицами, то есть хранит инфомарцию о системной роли пользователя.

Поля таблицы user\_roles:

* user\_id – внешний ключ для связи с таблицей user;
* role\_id – внешний ключ для связи с таблицей role.

## 3.1.8 Таблица status

Данная таблица служит для хранения данных о статусах, которые могут быть присвоены каждой брони книги.

Поля таблицы status:

* id – первичный ключ;
* name – имя статуса.

## 3.1.9 Таблица groupbook\_book

Данная таблица служит для связи book\_group и book таблиц.

Поля таблицы groupbook\_book:

* group\_id – внешний ключ для связи с таблицей group, определяющая соответствие между группой и книгой;
* book\_id – внешний ключ для связи с таблицей group, определяющая соответствие между группой и книгой.

## 3.1.10 Таблица groupbook\_user

Данная таблица служит для связи book\_group и user таблиц.

Поля таблицы groupbook\_book:

* user\_id – внешний ключ для связи с таблицей user, определяющая соответствие между группой и книгой;
* book\_id – внешний ключ для связи с таблицей user, определяющая соответствие между группой и книгой.

## 3.2 Описание валидации

## 3.2.1 Класс JwtTokenProvider

Данный класс предоставляет функционал для обеспечения корректной авторизации и аутентификация пользователя, путём генерации токена, получения данных из токена и проверки валидности токена.

Методы класса:

* init()- приватный метод экземпляра класса который инициализирует поля класса и создает зашифрованный ключ для валидации токена;
* createToken() – публичный метод экземпляра класса который создает токен для пользователя;
* getAuthentication()– публичный метод экземпляра класса который получает Authentication из токена необходимый для создания экземпляра сущности в рамках Security Context;
* resolveToken () – публичный метод экземпляра класса который получает токен из HttpServletRequest;
* validateToken() – публичный метод экземпляра класса который проверяет валидность токена;
* getUserName() – приватный метод экземпляра класса который возвращает имя пользователя из токена;

### 

## 3.2.2 Класс JwtTokenConfigurer

Данный класс наследует функциональность абстрактного класса SecurityConfigurerAdapter <DefaultSecurityFilterChain, HttpSecurity>, необходим для конфигурации токена.

Класс JwtTokenConfigurer добавляет JwtTokenFilter который был выше в цепочку фильтров внутри HttpSecurity.

Методы класса:

* configure() – публичный метод экземпляра класса который добавляет экземпляр класса JwtTokenFilter в цепочку фильтров класса HttpSecurity;

### 

## 3.2.3 Класс UserPrincipal

Данный класс реализует интерфейс UserDetail и нужен для того чобы проверять валидность пользователя.

Методы класса:

* isAccountNonExpired() – публичный метод экземпляра класса который проверяет данные пользователя, пытающегося получить доступ на то существует ли он еще;
* isAccountNonLocked () – публичный метод экземпляра класса который проверяет что пользователь пытающийся получить доступ является активным;
* isCredentialsNonExpired() – публичный метод экземпляра класса который проверяет что время действия данных пользователя полученных из токена еще не истекло;
* isEnabled() – публичный метод экземпляра класса который проверяет валидность токена;
* getAuthorities() – публичный метод экземпляра класса который перебирает список полномочий которыми обладает пользователь, в связи с которыми ему будет дан доступ к контексту приложения;

## 3.2.4 Класс UserPrincipalDetailsService

Данный класс реализует интерфейс UserDetailsService и нужен для того получать объект типа UserPrincipalDetailsService при помощи имени пользователя, который хочет войти в систему.

Методы класса:

* loadUserByUsername() – публичный метод экземпляра класса который возвращает объект типа UserPrincipalDetailsService при помощи имени пользователя, который хочет войти в систему, путём выгрузки его из контекста по логину;

## 3.2.5 Класс JwtTokenFilter

Класс JwtTokenFilter наследует функциональность от абстрактного класса GenericFilterBean.

JwtTokenFilter это класс типа Filter который проверят валидность токена и обладает следующими методами:

* doFilter() – публичный метод экземпляра класса который ловит запросы к серверу и добавляет Authentication на основе токена из запроса;

## 

## 3.3 Описание работы контроллера

## 3.3.1 Класс UserController

Данный класс-контроллер используется для обработки всех запросов, связанных c пользователями и возвращает ответ в формате JSON.

Методы класса-контроллера:

* getUser() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/users/{id}» и вызывает получение данных о конкретном пользователе, рядовому пользователю доступна только информация о самом себе, администратору о любом пользователе. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* updateUser() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу PUT, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/users/{id}» и обновляет данные о существующем пользователе полностью в соответствии с пришедшим форматом данных, для рядовых пользователей доступно редактирование только своих данных, для администратора доступно редактирование данных любого аккаунта. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* updateUser() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу PATCH, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/users/{id}/params» и обновляет данные о существующем пользователе относительно одного конкретного поля, для рядовых пользователей доступно редактирование только своих данных, для администратора доступно редактирование данных любого аккаунта. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getAllUsers() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/users/{id}» от лица клиента с ролью администратор и вызывает постраничное получение всех пользователей. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* removeUser() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу DELETE, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/users/{id}» и вызывает удаление пользователя из системы. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getUserOrders() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/users/{id}/orders» от лица клиента с ролью администратор для всех юзеров и от лица клиента с ролью пользователь только для себя самого и вызывает постраничное получение всех броней произведенным указанным в поле id пользователем. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getUserReviews() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/users/{id}/reviews» от лица клиента с ролью администратор для всех юзеров и от лица клиента с ролью пользователь только для себя самого и вызывает постраничное получение всех отзывов, рецензий или оценок сделанных пользователем. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getBookGroups() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/users/{id}/groups» от лица клиента с ролью администратор для всех юзеров и от лица клиента с ролью пользователь только для себя самого и вызывает постраничное получение всех списков составленных текущим пользователем. Ответ на запрос приходит в формате JSON;

### 

## 3.3.2 Класс OrderController

Данный класс-контроллер используется для обработки всех запросов, связанных c заказами и возвращает ответ в формате JSON.

Методы класса-контроллера:

* getOrder() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/orders/{id}» и вызывает получение данных о брони ресурса (книги) пользователя который сделал запрос. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* updateOrder() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу PUT, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/orders/{id}» и вызывает обновление данных о брони. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* updateOrder() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу PATCH, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/orders/{id}/{params}» и вызывает обновление данных о брони относительно отдельного поле или полей, указанных в переменной запроса «params». Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* removeOrder() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу DELETE, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/orders/{id}» и вызывает удаление заказа пользователя. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getAllOrders() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/orders» и вызывает получение данных о всех заказах пользователя который сделал запрос. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* createOrder() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу POST, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/orders/{id}» и вызывает создание нового заказа от лица пользователя который сделал запрос. Ответ на запрос приходит в формате JSON;

## 3.3.3 Класс AuthenticationController

Данный класс-контроллер необходим для корректного обеспечения функционала аутентификации на сайте, для дальнейшего доступа к ограниченным ресурсам.

Методы класса-контроллера:

* login() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу POST, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/login» и вызывает процесс авторизации пользователя и в случае успеха возвращает JWT token. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* registration() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу POST, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/registration» и вызывает процесс регистрации пользователя в системе и в случае успеха возвращает JWT token. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* logOut() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу POST, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/logout» и вызывает процесс выхода пользователя из своего аккаунта и в случае успеха удаляет JWT token. Ответ на запрос приходит в формате JSON;

## 

## 3.3.4 Класс BookController

Данный класс-контроллер используется для обработки всех запросов, связанных c книгами и возвращает ответ в формате JSON.

Методы класса-контроллера:

* removeBook() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу DELETE, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/books/{id}» от клиента с ролью администратор и вызывает удаление книги из системы. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getBook() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/orders/{id}» результатом которого является получение всех данных о книге с определенным идентификатором. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* updateBook() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу POST, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/orders/{id}» результатом которого является обновление данных о книге. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getAllBooks() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/books» от клиента с ролью администратор результатом которого является получение данных о всех книгах. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getBookReviews() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/books/{id}/reviews» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя результатом которого является получение данных о рецензиях на книгу, оценках книги и комментариев к книге. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* createBook() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу POST, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/books» от клиента с ролью администратор результатом которого является создание новой книги. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getBookOwner() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/books/{id}/users» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя результатом которого является получение данных о пользователе владеющем в данный момент книгой. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* addBookReview() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу POST, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/books/{id}/review» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя результатом которого является обновление данных о книге, добавлением комментария к книге, рецензии на книгу или просто оценки книги. Ответ на запрос приходит в формате JSON;

## 3.3.5 Класс BookGroupController

Используется данный класс-контроллер для обработки всех запросов, связанных со списками книг формируемыми пользователями, а также генерирует ответ в json формате.

Методы класса-контроллера:

* getBookGroupByName() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/groups/{name}» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя результатом которого является получение данных о списке книг. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* addBookGroupsToUser() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу POST, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/groups/{id}/user/{id}» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя в рамках работы со своим аккаунтом результатом которого является добавление нового списка книг. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* deleteBookGroupsFromUser() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу DELETE, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/groups/{id}» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя в рамках работы со своим аккаунтом результатом которого является удаление списка книг. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* addBookToBookGroup() - публичный метод экземпляра класса который соответствует типу PATCH, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/groups/{id}/book/{id}» от клиента с ролью результатом которого является обновление данных о списке книг. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getAllBookGroups() - публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/groups» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя результатом которого является обновление данных о списке книг. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* createBookGroup() - публичный метод экземпляра класса который соответствует типу POST, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/groups» от клиента с ролью результатом которого является создание нового списка книг. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* deleteBookGroup() - публичный метод экземпляра класса который соответствует типу DELETE, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/groups/{id}» от клиента с ролью администратор результатом которого является удаление списка книг. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* deleteBookFromBookGroup - публичный метод экземпляра класса который соответствует типу DELETE, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/groups/{id}» от клиента с ролью администратор результатом которого является удаление списка книг. Ответ на запрос приходит в формате JSON;

## 3.3.6 Класс ReviewController

Используется данный класс-контроллер для обработки всех запросов, связанных с рецензиями на книги, комментарии к книгам и оценки книг от пользователей, авторизированных на данном сайте, а также данный контроллер генерирует ответ в json формате.

Методы класса-контроллера:

* getReview() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/reviews» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя результатом которого является получение рецензии на книгу. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* getReviewsByUser() – публичный метод экземпляра класса который соответствует типу GET, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/reviews/{params}» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя в рамках работы со своим аккаунтом результатом которого является получение рецензий на книгу, сделанных конкретным пользователем. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* updateReview() - публичный метод экземпляра класса который соответствует типу PUT, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/reviews/{id}» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя в рамках работы со своим аккаунтом результатом которого является обновление рецензии. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* createReview() - публичный метод экземпляра класса который соответствует типу POST, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/reviews» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя в рамках работы со своим аккаунтом результатом которого является создание рецензии. Ответ на запрос приходит в формате JSON;
* removeReview() - публичный метод экземпляра класса который соответствует типу DELETE, REST запроса, вызывается при помощи запроса по URL с путем «/reviews/{id}» от клиента с ролью администратор и от любого авторизированного пользователя в рамках работы со своим аккаунтом результатом которого является удаление рецензии. Ответ на запрос приходит в формате JSON;

## 3.4 Описание работы сервиса

## 3.4.1 Класс BookService

Класс BookService предназначен для обработки запросов связанных с управлением ресурсов клуба.

Собственные методы класса:

* getBook() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения данных о конкретной книге.
* getBookOrderByBookId() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получение списка всех заказов связанных с конкретной книгой.
* getUserBooks() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о всех книгах принадлежащих конкретному пользователю.
* createBook() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для создания администратором новой книги которую будут использовать члены клуба.
* updateBook() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для обновления данных о книге.
* updateBook() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для обновления данных о книге.
* getBookCount() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о количестве свободных книг в библиотеке.
* addBookComment()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для добавления комментария к книге.
* getBookComments() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для просмотра всех комментариев к книге.

## 

## 3.4.2 Класс AuthentificationService

Класс AuthentificationService предназначен для обработки запросов связанных с аутентификацией членов клуба.

Собственные методы класса:

* createUser() - приватный метод экземпляра класса который создаёт нового пользователя в системе;

## 3.4.3 Класс OrderService

Класс OrderService предназначен для обработки запросов связанных с аутентификацией членов клуба.

Собственные методы класса:

* getOrdersByBookId() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о всех забронированных книг пользователя.
* getOrderByBookAndOwnerId()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о всех забронированных книг пользователя.
* getOrdersByOwnerId()– публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о всех забронированных книг пользователя.
* createOrder() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для создания новой брони для конкретной книги клуба.
* updateOrder() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для обновления данных бронирования книги клуба.
* getAllOrders() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения данных о всех бронях происходящих внутри клуба.
* removeOrder() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для удаления брони на книгу. Доступно только администраторам.

## 3.4.4 Класс BookGroupService

Класс BookGroupService предназначен для обработки запросов связанных с организацией списков книг.

Собственные методы класса:

* getBookGroupsByUser() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о списках книг принадлежащих пользователю;
* assignBookGrouptoUser()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для добавления списка книг к пользователю;
* deleteBookGroupFromUser()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для удаления списка книг от пользователя;
* updateBookGroup()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для обновления информации о списке книг;

## 

## 3.4.5 Класс ReviewService

Класс ReviewService предназначен для обработки запросов связанных с получением информации о рецензиях, созданием рецензий и их удалением.

Собственные методы класса:

* getReviews()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о всех рецензиях ко всем книгам;
* updateReview()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для обновления информации внутри конкретной рецензии;
* createReview()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для создания новой рецензии к конкретной книге;
* removeReview()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для удаления существующей рецензии;
* getReviewByBookId()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения рецензий для конкретной книги.

## 3.4.6 Класс UserService

Класс UserService предназначен для обработки запросов, связанных с управлением данными о пользователях системы.

Собственные методы класса:

* getUser() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о конкретном пользователе;
* updateUser() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для обновления информации касающейся конкретного пользователя;
* getUserOrders() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения всех броней пользователя на книги клуба;
* getUserReviews() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о всех рецензиях пользователя;
* getUserBookGroups() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о всех списках которые добавил себе пользователь.

## 3.5 Описание работы репозитория

## 3.5.1 Класс BookRepository

Класс BookRepository предназначен для обработки запросов к базе данных, связанных с получением из нее данных о книгах как ресурсах системы.

Собственные методы класса:

* getBookOrderByBookId() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения информации о бронях на книги по их id;
* updateBook() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для обновления информации касающейся конкретной книги;
* getBookByUserId() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения всех броней пользователя на книги клуба;
* getBookCountByBookId() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения информации о всех рецензиях пользователя;
* createBook() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения информации о всех списках которые добавил себе пользователь.

## 

## 3.5.2 Класс UserAuthentificationRepository

Класс UserAuthentificationRepository предназначен для обработки запросов к базе данных, связанных с получением из нее данных.

Собственные методы класса:

* getUser() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения информации о конкретном пользователе;

## 

## 3.5.3 Класс OrderRepository

Класс OrderRepository предназначен для обработки запросов к базе данных, связанных с получением из нее данных об ордерах пользователей на книги клуба.

Собственные методы класса:

* getOrdersByBookId() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения информации о всех забронированных книг пользователя.
* getOrderByBookAndOwnerId()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения информации о всех забронированных книг пользователя.
* getOrdersByOwnerId()– публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения информации о всех забронированных книг пользователя.
* createOrder() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для создания новой брони для конкретной книги клуба.
* updateOrder() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для обновления данных бронирования книги клуба.
* getAllOrders() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения данных о всех бронях происходящих внутри клуба.
* removeOrder() – публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для удаления брони на книгу. Доступно только администраторам.

## 3.5.4 Класс BookGroupRepository

Класс BookGroupRepository предназначен для обработки запросов к базе данных, связанных с получением из нее данных о списках книг, составленных пользователями.

Собственные методы класса:

* getBookGroupsByUser() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения информации о списках книг принадлежащих пользователю;
* assignBookGrouptoUser() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для добавления списка книг к пользователю;
* deleteBookGroupFromUser() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для удаления списка книг от пользователя;
* updateBookGroup() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для обновления информации о списке книг;

## 3.5.5 Класс ReviewRepository

Класс ReviewRepository предназначен для обработки запросов к базе данных, связанных с получением из нее данных о рецензиях, написанных пользователями.

Собственные методы класса:

* getReviews()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения информации о всех рецензиях ко всем книгам;
* updateReview()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для обновления информации внутри конкретной рецензии;
* createReview()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для создания новой рецензии к конкретной книге;
* removeReview()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для удаления существующей рецензии;
* getReviewByBookId()- публичный метод экземпляра класса который вызывается в репозитории, необходим для получения рецензий для конкретной книги.

## 3.5.6 Класс UserRepository

Класс UserRepository предназначен для обработки запросов к базе данных, связанных с получением из нее данных пользователях, возможности редактировать эти данные, а так же удалять и добавлять их.

* getUser() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о конкретном пользователе;
* updateUser() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для обновления информации касающейся конкретного пользователя;
* getUserOrders() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения всех броней пользователя на книги клуба;
* getUserReviews() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о всех рецензиях пользователя;
* getUserBookGroups() - публичный метод экземпляра класса который вызывается в сервисе, необходим для получения информации о всех списках которые добавил себе пользователь.

**4 РАЗРАБОТКА ПРОГРАММНЫХ МОДУЛЕЙ**

В данном разделе описываются основные сценарии и алгоритмы, которые используются в веб-приложении. Схема программы представлена на чертеже ГУИР.400201.033 ПД.

### 4.1 Получение всех пользователей, с учётом пагинации.

Получение всех пользователей зарегестрированных в приложении «Booking Club» с учетом разбиения страниц (паггинации). На стороне пользовательского интерфейса пользователю с ролью администратора или со стандарными правами пользователя, необходимо сделать запрос на получение запрашиваемых данных о всех пользователях. Со стороны клиентской части информация о количестве страниц вычисляется на основе ответа сервера о количестве всех пользователей и на основании закодированного жёстко размера страницы, 5 пользователей на каждой странице.

В связи с этим для составления запроса пользователь не должен передавать никаких параметров, всё задано в клиентском приложении.

После составления запроса клиентом, он (запрос) отправляется на сервер где будет обработан специальным классом-контроллером UserController который предназначен специально для обработки всех запросов поступающих от пользователя. На уровне двнного контроллера, будет произведена проверка что пользователь, который отправил запрос обладает соответствующими правами для получения данной информации, так как данное приложение имеет три уровня прав – администратор, пользоатель и клиент, а доступ к такому типу запросов открыт только для администратора и пользователя, в случае если совершивший совершивший запрос не является пользователем и администратором то, если запрос происхоит на уровне клиента, приложение производит редирект на страницу логгирования, если же пользователь пытается достучаться до данной информации используя предоставленые API сервера, то в ответе ему вернется сообщение с кодом ошибки 403. В случае если пользователь является администратором или стандартным пользователем запрос будет передан валидатору уровня контроллера, классу ParamsChecker, где методы isPageParamCorrect() и isSizeParamCorrect() в случае неккоректных данных выбросят exception контроллеру, после чего контроллер вернет отшибку с кодом 400, в случае корректности пришедших параметров, управление передаётся на уровень сервиса, методу findAllUsersWithPagination(page, size).

Для получения сервисом данных из репозитория, который работает используя механизм взаимодействия с сущностями баз данных – Spring Data, необходимо использовать объект интерфейса Pageable, так как простое смещение по id нам не подходит в связи с тем, что объекты в базе данных имеют свойство быть удалёнными. Объект интерфейса Pageable позволяет нам обратиться к репозиторию JpaRepository для получения данных из таблицы, ограничеваемых количеством данных для вывода (limit) и устанавливаемым начальным значением (offset), путём использования метода findAll(pageable).

Для реализации интерфейса Pageable разработан класс OffsetBasedPageRequest, который принимает значения limit и offset, где limit:

int limit = page \* size - size;

Формирование объекта Pageable выглядит так:

Pageable pageable = new OffestBasedPageRequest(size, limit);

После того как будет сформирован объект Pageable, метод сервиса findAllUsersWithPagination(page, size), вернет список пользователей согласно заданным параметрам:

return userRepository.findAll(pageable).getContent;

Далее контроллер конвертирует полученный объект List<User> в объект List<UserDto>, используя метода convert класса DtoConverter<UserDto, User>:

List<UserDto> searchedUsers = converter.convert

(service.findAllUsersWithPagination(page, size));

Однако для того чтобы клиент мог грамотно обработать отображение возможных страниц для переходов при просмотре пользователей, ему так же необходимо в ответе получить информацию о числе абсолютно всех пользователей зарегестрированных в книжном клубе. Делается это получением количества возвращаемых элементов в методе сервиса findAllUsers, количество возвращаемых объектов методом помещается в переменную count:

int count = service.findAllUsers().size();

Далее формируется объект ответа, в ответ мы помещаем объект класса UserList, который имеет необходимые поля для обработки ответа клиентом - список List<User> items и количество всех юзеров, которые могут быть выведены в рамках данного запроса int usersCount:

UserList users = new UserList(items, count);

Объект ответа – ResponseEntity, принимает в тело объект UserList и константное значение HTTP статуса ответа HttpStatus.OK, сам принимающий метод контроллера возращает объект ResponseEntity как ответ на запрос передаётся на слой пользовательского интерфейса:

return new ResponseEntity<>(users, HttpStatus.OK);

### 4.2 Получение информации о конкретной книге

Данные клуба «BookingClub» принадлежат только участникам, зарегестрированным в данном клубе. Весь алгоритм просмотра детальной информации о ресурсе (книге) клуба состоит из 4-х основных частей – регистрация (для нового пользователя), аутентификация (для пользователя который еще не прошел её), вывод списка всех книг, выбор необходимой книги.

### 4.2.1 Аутентификация пользователя

На стороне пользовательского интерфейса пользователю который еще не зарегестрирован в приложении BookingClub при попытке получить доступ к ресурсам клуба будет отказано в доступе, первыми шагами нового пользователя является регистрация, аутентефикация и авторизация. В данном разделе будет рассмотрена аутентификация пользователя.

Пользователь попавший на сайт, но не аутентифицированный имеет возможности перейти на страницу входа. Данная страница содержит два поля – logIn поле и поле ввода пароля (поле password). После ввода учетных данных необходимо нажать на кнопку подтверждения. В случае, если пользователь не ввёл данные в какое-либо поле, появится сообщение об ошибке. При вводе корретных данных запрос отправляется на сторону сервера, где обрабатывается приложением.

Данные, которые получает сервер лежат в теле запроса, который отправляет клиентское приложение. Эти данные принимает объект AuthentificationRequestDto.

Аутентификацию данных в приложении производит объект из библеотеки Spring Security – AuthentificationManager. Для выполнения ему необходимы данные логина и пароля пользователя.

Логин и пароль пользователя, который производит аутентификацию достаётся из объекта класса AuthentificationRequestDto – requestDto:

String username = requestDto.getLogin();

String pass = requestDto.getPassword();

Далее необходимо сформировать токен, он формируется

В том случае если книга существует перед сохранением новой версии описания книги необходимо преобразовать пришедшие данные в формат Book, что будет сделано при помощи метода bookDTOtoBook() класса BookMapper, которые принимает в качестве параметра объект класса UpdateBookDTO в, который автоматически конвертируются данные пришедшие на слой контроллера.

Book book = mapper.bookDTOtoBook(bookDTO);

После преобразования данных в необходимый формат новые данные сохраняются в таблицу book перезаписывая старые данные обладающие таким же уникальным идентификатором, при помощи метода updateBook класса BookDAO, в качестве аргументов данный метод принимает объект класса Book а после выполнения возвращает сохраненный объект.

book = bookDAO.updateBook(book);

После того как сохранилась новая версия книги нужно позаботится о том, чтобы жанры, которые возможно добавил пользователь к этой книги тоже были связаны с этой книгой. Для того чтобы это сделать нужно определить какие жанры являются новыми и какие старыми. Новые жанры достаются из объекта типа UpdateBookDTO, который прислал на сервис пользователь при помощи метода getGenres().

List<CreateGenreDTO> newGenres = bookDTO.getGenres();

Жанры, которые соответствовали старой версии книги будут получены при помощи приватного метода getGenres(), который в качестве аргументов принимает уникальный идентификатор книги и возвращает набор жанров, с которыми в данный момент связана книга.

List<Genre> oldGenres = getGenres(book.getBookId());

Получение эти данных происходит через запрос на слой DAO через метод getAllGenresOnBook() класса BookGenreDAO, который в качестве аргументов принимает уникальный идентификтор книги и возвращает коллекцию типа Optional.

private List<Genre> getGenres(long id) {

return bookGenreDAO.getAllGenresOnBook(id).get();

}

После получения, жанров, которые соответствуют старой версии книги и жанров, которые соответствуют новой версии книги, нужно найти те жанры, которые еще не связаны с книгой и связать с ней. Данное действие будет произведено при помощи приватного метода connectNew(), который в качестве аргументов принимает: старые жанры, новые жанры и уникальный идентификатор книги, с которой связывают новые жанры.

connectNew(newGenres, oldGenres, book.getBookId());

Данный метод проходится по всем жанрам, с которыми раньше была связана книга и смотрит, содержит ли список уже связанных жанров название жанра из списка жанров новой версии

if (genre.getGenreName().equals(old.getGenreName()))

Если содержит, то тогда переходит к следующему и проверяет его, а если не содержит, то тогда при помощи метода isExistByName() класса GenreValidator проверяется существует ли жанр с таким названием. В качестве аргумента метод принимает название жанра существование которого проверяется.

if (!genreValidator.isExistByName(genre.getGenreName()))

В случае если жанр не существует то тогда создается новый жанр с названием несуществующего жанра при помощи метода createGenreAndReturnId() метода GenreDAO. В качестве аргумента метод принимает название жанра и возвращает уникальный идентификатор созданного жанра.

long genreId = genreDAO.createGenreAndReturnId(

new Genre(genre.getGenreName())

);

После занесения нового жанра в таблицу genre нужно создать связь между книгой и ее жанром в таблице book\_genre, что и будет осуществлено при помощи метода createConnection()класса BookGenreDAO. В качестве аргументов метод принимает класс обертку BookGenre, который содержит комбинацию уникальных идентификаторов книги и жанра, которая и будет занесена в таблицу book\_genre.

bookGenreDAO.createConnection(

new BookGenre(bookId, genreId));

В случае если проверка на существование жанра вернула положительный результат, то создавать новый жанр не нужно и вместо этого можно просто получить этот жанр из таблицы genre при помощи метода getGenreByName() класса GenreDAO, который в качестве параметра принимает название жанра, которое по совместительству является уникальным идентификатором жанра, и возвращает найденный жанр в таблице genre.

Genre genre = genreDAO.getGenreByName (genreName);

После получения уже существующего жанра с нужным названием из таблицы genre нужно связать с ним книгу, что будет сделано при помощи метода createConnection() класса BookGenreDAO. В качестве аргументов метод принимает уникальные идентификаторы книги и жанра, между которыми и создается связь.

После того как цикл пройдется по всем жанрам и новые для книги жанры будут с ней связаны нужно убрать связь между книгой и жанрами из таблицы genre в таблице book\_genre связь с которыми после последнего обновления пропала. Данное действие будет осуществлено при помощи приватного метода removeOld(), который в качестве аргументом принимает: жанры с которыми обновляемая книга раньше была связана, жанры с которыми книга связана сейчас и уникальный идентификатор книги.

removeOld(newGenres, oldGenres, book.getBookId());

Этот метод проходится по всем жанрам, с которыми раньше была связана книга и проверяет есть ли название эти жанров в списке жанров с которыми книга связана сейчас.

if (genre.getGenreName().equals(newGenre.getGenreName()))

В случае если жанр из списка старых жанров не содержится в списке новых жанров, будет создан объект типа BookGenre который будет обладать комбинацией идентификаторов книги и жанра.

BookGenre bookGenre = new BookGenre(bookId, genreId())

После создания объекта он будет передан в метод removeConnection() класса BookGenreDAO. При помощи этого метода будет разорвана между книгой и жанром. В качестве аргументов метод принимает класс обертку BookGenre, который содержит комбинацию уникальных идентификаторов книги и жанра, которая и будет удалена из таблицы book\_genre.

bookGenreDAO.removeConnection(bookGenre);

После того как связь между устаревшими для книги жанрами и самой книгой будет разорвана и связь с новыми жанрами будет установлена, новые жанры выставляются в качестве поля в книге, и она возвращается на слой контроллера, где она передается в метод toBookModel() класса BookAssembler. В качестве аргументов метод принимает обновленную книгу и описание пользователя, который сделал запрос на сервер для того чтобы проверить является ли этот пользователь администратором.

bookAssembler.toBookModel(response, userPrincipal))

Данный метод преобразует объект типа Book в объект типа BookModel это сделано для того чтобы реализовать паттерн HATEOAS, в котором сервер обеспечивает динамический доступ через гипермедиа. Благодаря которому REST-клиенту не требуется заранее знать, как взаимодействовать с приложением или сервером за пределом гипермедиа. Внутри этого метода на основе роли пользователя добавляется набор ссылок, по которым пользователь может перейти чтобы осуществить различные действия с полученным объектом. Базовый набор ссылок для взаимодействия с полученным объектом подставляется в приватном методе toModel(), который в качестве аргумента принимает книгу.

BookModel bookModel = toModel(entity);

После того как базовый набор ссылок для взаимодействия с обновленной книгой выставлен, вызывается приватный метод addGenreLinks() данного класса, который в качестве аргумента принимает коллекцию жанров книги и для каждого жанра сначала выставляет набор ссылок, которые позволяют выполнять базовые действия с жанрами, а потом производит проверку на то, является ли пользователь администратором, и в зависимости от рельзутата выставляет или не выставляет ссылки по которым с жанрам сможет взаимодействовать только администратор.

addGenreLinks(bookModel.getGenres());

После выставления базовых для всех типов пользователей наборов ссылок происходит проверка на то, является ли сделавший запрос пользователь администратором.

if (principal.getRole().equals("ADMIN"))

В случае если сделавший запрос пользователь является администратором, то при помощи приватного метода addAdminLinks() данного класса, который в качестве параметров принимает объект типа BookModel, в который была преобразована книга на предыдущем шаге, к книге добавляется набор ссылок доступ к которым есть только у администратора и благодаря которым он сможет взаимодействовать с книгой на уровне админимтратора.

addAdminLinks(bookModel);

Внутри этого метода также происходит добавления набора ссылок для администратора, к каждому жанру, который содержится внутри объекта книги при помощи приватного метода addAdminGenreLinks()данного класса, который в качестве параметра принимает коллекцию жанров каждому из которых присваивает набор ссылок по которым администратор может получать, удалять и изменять жанры.

addAdminGenreLinks(bookModel.getGenres());

После окончания преобразования объекта типа Book в объект типа BookModel управление передается обратно на слой контроллера, где преобразованный ответ от сервера заносится внутрь тела ResponceEntyty и отправляется обратно на пользовательский интерфейс для дальнейшего отображения на стороне пользователя.

# 7 ТЕХНИКО-ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ

**РАЗРАБОТКИ ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЯ КЛУБА**

**ЧИТАТЕЛЕЙ C КЛИЕНТ-СЕРВЕРНОЙ АРХИТЕКТУРОЙ**

## 7.1 Характеристика разработанного программного средства

Целью данного дипломного проекта является разработка веб-приложения клуба читателей с клиент-серверной архитектурой. Программная часть будет включать в себя клиентскую часть, которая представляет собой удобный интерфейс, благодаря которому пользователь будет взаимодействовать с приложением через браузер, и серверную часть. В процессе разработки программной части будет получен программный продукт, который предоставляет пользователям возможность учета, оценки, комментирования и получения информации о всех ресурсах книжного клуба.

Данный продукт подойдет компаниям, и организациям, которые используют в качестве основного ресурса книги, для передачи их участникам клуба, учета ресурсов и возможности получения оценки о ресурсе, например, «fordlibrary.org» или «jocolibrary.org».

Данный продукт разрабатывается по индивидуальному заказу, что подразумевает, что пользоваться данным продуктом будут сотрудники организации-заказчика.

## 7.2 Расчет инвестиций в разработку (модернизацию) программного

**средства**

Для организации-заказчика инвестициями в разработку программного средства является цена программного средства без НДС, которая определяется на основе полных затрат на разработку программного средства организацией-разработчиком и включает в себя следующие статьи затрат: основная заработная плата разработчиков, дополнительная заработная плата разработчиков, отчисления на социальные нужды, прочие расходы, общая сумма затрат на разработку, плановая прибыль, включаемая в цену программного средства, отпускная цена программного средства. Далее рассмотрим каждую статью подробнее.

**7.2.1 Затраты на основную заработную плату команды**

**разработчиков**

Расчет осуществляется исходя из состава и численности команды, размера месячной заработной платы каждого участника команды, а также трудоемкости работ, выполняемых при разработке программного средства отдельными исполнителями по следующей формуле:

, (7.1)

где n – количество исполнителей, занятых разработкой ПО;

– коэффициент премий (составляет 1,5);

– часовая заработная плата i-го исполнителя, руб.;

– трудоемкость работ i-го исполнителя, ч.

При определении того, какой будет состав команды были проанализированы требования, проведена консультация с разработчиками, работавшими в данной сфере, анализ предметной области. По итогу было принято решение, что на данном проекте будут работать ведущий разработчик, разработчик серверной части продукта, разработчик клиентской части продукта, тестировщик. Команда разработчиков оценила трудоёмкость проекта в 2 месяца, или 336 рабочих часа (по данным Министерства труда и социальной защиты населения, количество рабочих часов в месяце равно 168 часов). Размеры заработных плат сотрудников указаны по состоянию на 09.04.2021. Ведущий разработчик – 5000 рублей, разработчик серверной части – 2750 рублей, разработчик клиентской части – 2500 рублей, тестировщик – 2000 рублей. Размер премии равен 15% от размера основной заработной платы. Исходя из вышеперечисленных данных, рассчитаем затраты на основную заработную плату разработчиков. Все данные по затратам на основную заработную плату, представлены в таблице 7.1.

Таблица 7.1 – Расчет затрат на основную заработную плату команды

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| %№ | Участник команды | Вид выполняемой работы | Месячная заработная плата, руб. | Часовая заработная плата, руб. | Трудоёмкость работ, ч. | Зарплата по тарифу, руб. |
| 11 | Ведущий разработчик | Разработка задач и ПО | 5000 | 29,76 | 336 | 9999,36 |
| 22 | Разработчик серверной части | Разработка серверной части продукта | 3500 | 16,36 | 336 | 5496,96 |
| П3 | Разработчик клиентской части | Разработка клиентской части продукта | 3750 | 14,88 | 336 | 4999,68 |
| 44 | Тестировщик | Тестирование ПО | 2000 | 11,90 | 336 | 3998,40 |
|  | Итого |  |  |  |  | 24494,40 |
|  | Премия (15%) |  |  |  |  | 3674,16 |
|  | Итого затраты на основную заработную плату |  |  |  |  | 28168,56 |

**7.2.2 Затраты на дополнительную заработную плату команды**

Дополнительная заработная плата команды включает выплаты, предусмотренные законодательством о труде, и определяется по нормативу в процентах к основной заработной плате по следующей формуле:

(7.2)

где – затраты на основную заработную плату;

– норматив дополнительной заработной платы, 15%.

После подстановки значений в формулу (7.2) затраты на дополнительную заработную плату команды составят:

**7.2.3 Отчисления на социальные нужды**

Расчет размера отчислений в фонд социальной защиты населения и на обязательное страхование определяется в соответствии с действующими законодательными актами Республики Беларусь и вычисляются по формуле:

(7.3)

где – норматив отчислений на социальные нужды, %.

Согласно законодательству Республики Беларусь, отчисления на социальные нужды составляют: 34% в фонд социальной защиты и 0,6% на обязательное страхование. Сумма отчислений на социальные нужды согласно формуле (7.3) составит:

Согласно формуле (7.3), размер отчислений в фонд социальной защиты и на обязательное страхование составляет рублей.

**7.2.4** **Расходы на лицензии программного обеспечения,**

**необходимого для разработки**

Расходы по данной статье будут выполнены исходя из стоимости одной лицензии программного обеспечения на месяц и будут определены по следующей формуле:

, (7.4)

где – суммарный расход на лицензии программного обеспечения;

– цена одного месяца использования;

– длительность проекта (месяцев);

N – количество лицензий.

Для работы команды, необходимо наличие лицензии для среды разработки. Цена лицензии на один месяц составляет 180 рублей по состоянию на 09.04.2021. Всего лицензий необходимо в количестве 4 штук. Срок разработки равен 2 месяцам. Рассчитаем расходы на машинное время по формуле 3.4:

**7.2.5 Прочие расходы**

Расходы по данной статье включают такие затраты, как приобретение специализированной научно-технической литературы, поддержку со стороны производителей устройств, если это необходимо, определяются по следующей формуле:

, (7.5)

где – норматив прочих затрат в целом по организации.

Приняв значение равным 7% и подставив в формулу (7.5) оставшиеся значения, произведём расчёт прочих затрат:

**7.2.6 Общая сумма инвестиций (затрат) на разработку**

Полная сумма затрат на разработку программного обеспечения находится путем суммирования всех рассчитанных статей затрат. Расчет общей суммы затрат представлен в таблице 7.2.

Таблица 7.2 – Затраты на разработку программного обеспечения

|  |  |
| --- | --- |
| Статья затрат | Сумма, руб. |
| Основная заработная плата команды разработчиков | 28168,56 |
| Дополнительная заработная плата команды разработчиков | 4225,28 |
| Отчисления на социальные нужды | 11208,26 |
| Машинное время | 1440,00 |
| Прочие затраты | 1971,79 |
| Общая сумма | 47013,89 |

Полная себестоимость разрабатываемого программного средства составит 47013,89 рублей.

**7.2.7 Плановая прибыль, включаемая в цену программного**

**средства**

Расчеты по данной статье исходят из нужд на развитие производства и затрат на заработную плату команды.

(7.6)

где – рентабельность затрат на разработку программного средства.

Приняв значение равным 49,7% и подставив в формулу (7.6) оставшиеся значения, произведём расчёт плановой прибыли:

**7.2.8 Отпускная цена программного средства**

Расчеты по данной статье исходят из затрат на заработную плату и плановой прибыли.

                (7.7)

Произведя подстановку выше полученных значений в формулу (7.7), получим отпускную цену программного средства.

## 7.3 Расчет результата от разработки и использования

**программного средства**

**7.3.1 Экономический эффект от продажи ПО для организации-**

**разработчика**

Экономический эффект для организации-разработчика программного обеспечения заключается в получении прибыли от его реализации, а также его поддержки в будущем, по согласованию с заказчиком. Разрабатываемое программное обеспечение будет продано организации-заказчику в одном экземпляре и будет поддерживаться в будущем по мере необходимости.

В результате расчет инвестиций в разработку программного средства было выявлено, что стоимость данного продукта составляет рублей.

Прибыль от продажи программного продукта можно определить по следующей формуле:

, (7.8)

где Ц – цена реализации программного обеспечения заказчику, руб.

НДС – сумма налога на добавленную стоимость, руб.

– сумма расходов на разработку и реализацию, руб.

Согласно законодательству Республики Беларусь, резиденты Парка высоких технологий освобождены от налога на добавленную стоимость, а так как компания ИООО «ЭПАМ Системз» является резидентом Парка высоких технологий, налог на добавленную стоимость будем брать равным нулю.

Произведя подстановку выше полученных значений в формулу (7.8), получим прибыль от продажи программного продукта:

Чистая прибыль от продажи программы рассчитывается по формуле:

, (7.9)

где – ставка налога на прибыль.

Для ЗАО «Итранзишен», как для резидента Парка высоких технологий, ставка налога на прибыль будет равна нулю, следовательно, чистая прибыли от продажи программного продукта составляет рублей.

**7.4 Расчёт показателей экономической эффективности разработки и использования программного средства**

По причине того, что разработка программного обеспечения занимает менее года, рентабельность инвестиций () будет рассчитывается по следующей формуле:

, (7.10)

В соответствии с формулой (7.10), рентабельность инвестиций составит:

Рассчитанный показатель показывает, что разработка имеет положительный экономический эффект.

**7.5 Выводы по технико-экономическому обоснованию**

В ходе технико-экономического обоснования разрабатываемого программного продукта был произведён расчёт затрат на разработку программного обеспечения, выполнена оценка экономического эффекта от его продажи, произведён расчёт эффективности инвестиций в разработку, а также показана его экономическая целесообразность. Чистая прибыль от реализации программного продукта составит рублей. Исходя из произведённых расчётов и выполненных оценок, можно сделать вывод, что данный проект является экономически выгодным.

**ПРИЛОЖЕНИЕ А**

***(обязательное)***

**Вводный плакат**

**ПРИЛОЖЕНИЕ Б**

***(обязательное)***

**Схема структурная**

**ПРИЛОЖЕНИЕ В**

***(обязательное)***

**Диаграмма классов**

**ПРИЛОЖЕНИЕ Г**

***(обязательное)***

**Модель данных**