Министерство образования и науки Республики Казахстан

Северо-Казахстанский университет им. М. Козыбаева

СЕМЕСТРОВЫЙ ПРОЕКТ

На тему: «3D порталы»

ИКТ1ИС.01 СП

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнили студенты  группы АПО-19 | Хандрико К.В.  Сахаров А.В.  Буряк Р.С. |
| Научный руководитель  доцент, PhD | Астапенко Н.В. |

Петропавловск, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

[ВВЕДЕНИЕ 3](#_Toc102115257)

[1.Выбор методологии. 4](#_Toc102115258)

[2. Распределение обязанностей 5](#_Toc102115259)

[3.Разработка базы данных. 6](#_Toc102115260)

[5.Разработка порталов 10](#_Toc102115261)

[6.Разработка функций регистрации и авторизации 11](#_Toc102115262)

[ЗАКЛЮЧЕНИЕ 17](#_Toc102115263)

[СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 18](#_Toc102115264)

## ВВЕДЕНИЕ

Актуальность: A-Frame - это веб-фреймворк с открытым исходным кодом для создания виртуальной реальности. Он поддерживается разработчиками из Supermedium и Google. A-Frame - это системная структура сущностных компонентов для Three.js, где разработчики могут создавать сцены 3D и WebVR, используя HTML

A-Frame показал себя не с самой лучшей стороны, когда стандарт HTML предлагал вариант frame. Ситуация ненамного стала лучше с появлением iframe. Браузеры и владельцы сайтов не слишком охотно соглашаются на отображение сторонней информации посредством таких элементов.

A-Frame это окно в мир данных, которые кто-то собирает, обрабатывает и представляет на своем веб-ресурсе. Также предлагает к ним доступ через фрейм на сайте-потребителе, как правило, через систему требований или специализированное API (библиотеку функций).

Далеко не каждый сайт может быть отображен в iframe. Прежде чем планировать на своем сайте использование фрейма, разработчик должен согласовать это с владельцем веб-ресурса или документа, которые он собирается отобразить на своем сайте в том или ином виде.

Темой данного проекта является разработка проекта «3D порталы». Для реализации данной задачи была выбран iFrame – встроенный фрейм в стандарте HTML

Проект «Square» создан для предоставления информации в интересной, интерактивной форме.

Цель проекта: продемонстрировать работу 3D порталов в Aframe.

Для реализации поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

* выбрать методологию разработки;
* распределить задачи;
* разработать базу данных;
* разработать алгоритм;
* разработать интерфейс основных страниц;
* разработать порталы;
* разработать функции регистрации и авторизации.

Практическая значимость: Реализация данного проекта наглядно демонстрирует возможности Aframe разработки, в частности реализацию 3D порталов, главное преимущество которых это демонстрация предпросмотра страницы.

## **Выбор методологии.**

Метод разработки динамических систем (Dynamic Systems Development Method, DSDM) — это главным образом методика разработки программного обеспечения, основанная на концепции быстрой разработки приложений (Rapid Application Development, RAD). В 2007 году DSDM стал основным подходом к управлению проектом и разработки приложений. DSDM — это итеративный и инкрементный подход, который придаёт особое значение продолжительному участию в процессе пользователя/потребителя.

Цель метода — сдать готовый проект вовремя и уложиться в бюджет, но в то же время регулируя изменения требований к проекту во время его разработки. DSDM входит в семейство гибкой методологии разработки программного обеспечения, а также разработок не входящих в сферу информационных технологий.

Существует 9 принципов, состоящих из 4 основных и 5 начальных точек.

Вовлечение пользователя — это основа ведения эффективного проекта, где разработчики делят с пользователями рабочее пространство и поэтому принимаемые решения будут более точными.

Команда должна быть уполномочена принимать важные для проекта решения без согласования с начальством.

Частая поставка версий результата, с учётом такого правила, что «поставить что-то хорошее раньше — это всегда лучше, чем поставить всё идеально сделанное в конце». Анализ поставок версий с предыдущей итерации учитывается на последующей.

Главный критерий — как можно более быстрая поставка программного обеспечения, которое удовлетворяет текущим потребностям рынка. Но в то же время поставка продукта, который удовлетворяет потребностям рынка, менее важна, чем решение критических проблем в функционале продукта.

Разработка — итеративная и инкрементная. Она основывается на обратной связи с пользователем, чтобы достичь оптимального с экономической точки зрения решения.

Любые изменения во время разработки — обратимы.

Требования устанавливаются на высоком уровне прежде, чем начнётся проект.

Тестирование интегрировано в жизненный цикл разработки.

Взаимодействие и сотрудничество между всеми участниками необходимо для его эффективности.

Выбор этой методологии поможет в успешной разработке проекта.

## 2. Распределение обязанностей

Во втором этапе работы была поставленная следующая задача – распределение обязанностей между участниками проекта.

|  |  |
| --- | --- |
| Разработка проекта | |
| Студент | Обязанности |
| Хандрико К.В. | Создание базы данных, разработка порталов, добавление 3D моделей. |
| Сахаров А.В. | Создание и оформление 3D страниц, добавление аудио сопровождения на страницах, |
| Буряк Р.С. | Кодинг php запросов к базе данных, создание страниц авторизации и регистрации, добавление текста по клику на модели. |

|  |  |
| --- | --- |
| Выполнение отчета | |
| Студент | Обязанности |
| Хандрико К.В. | Описание выбранной методологии, распределение обязанностей, описание 3D моделей и порталов |
| Сахаров А.В. | Введение, описание оформления 3D страниц. |
| Буряк Р.С. | Заключение и список использованной литературы, описание функции появления текста по клику, описание страниц авторизация и регистрации. |

Таблица 1. Распределение обязанностей

## Разработка базы данных.

Проект подразумевает использование базы данных в качестве хранения пользовательских данных, таких как: логин, пароль, hash, ip, выбор страницы.

В качестве базы данных был выбран mysql, веб-приложение phpmyadmin.

phpMyAdmin — веб-приложение с открытым кодом, написанное на языке PHP и представляющее собой веб-интерфейс для администрирования СУБД MySQL. PhpMyAdmin позволяет через браузер и не только осуществлять администрирование сервера MySQL, запускать команды SQL и просматривать содержимое таблиц и баз данных. Приложение пользуется большой популярностью у веб-разработчиков, так как позволяет управлять СУБД MySQL без непосредственного ввода SQL команд.

Приложение распространяется под лицензией GNU General Public License и поэтому многие другие разработчики интегрируют его в свои разработки, например XAMPP, Denwer, AppServ, Open Server.

Для реализация функции регистрации и авторизации была создана база данных testtable, в которой создана таблица users. Таблица users содержит 6 колонок:

user\_id - содержит уникальный идентификатор пользователя

user\_login – уникальный логин пользователя

user\_password – уникальный пароль пользователя

user\_hash – случайно образованный хэш

user\_ip – ip пользователя

choise – выбранная пользователем страница

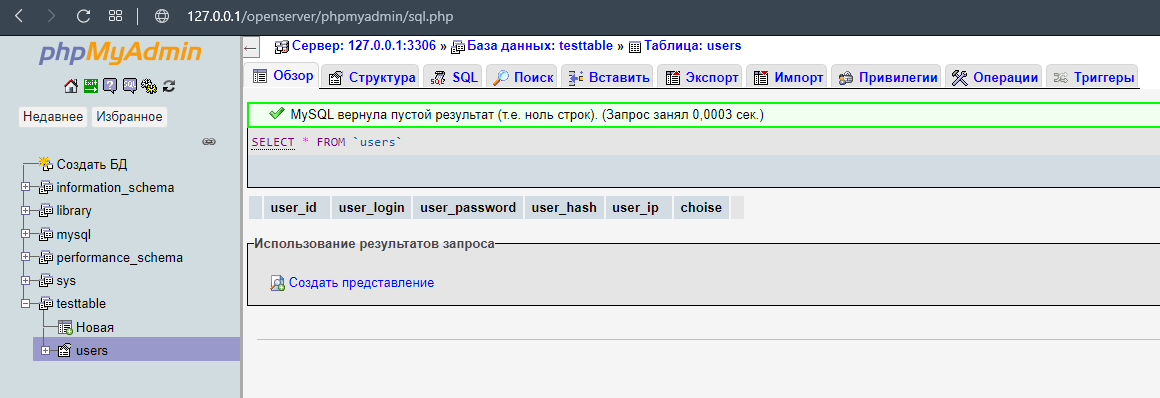


Рисунок 1. База данных testtable

1. Разработка алгоритма и интерфейса основных страниц

Как было написано ранее, задумкой проекта является несколько различных страниц которые содержут рельеф некой местности, а также страницы регистрации и авторизации.

Мы начали с разработки страницы на которой будут расположены порталы авторизации и регистрации.

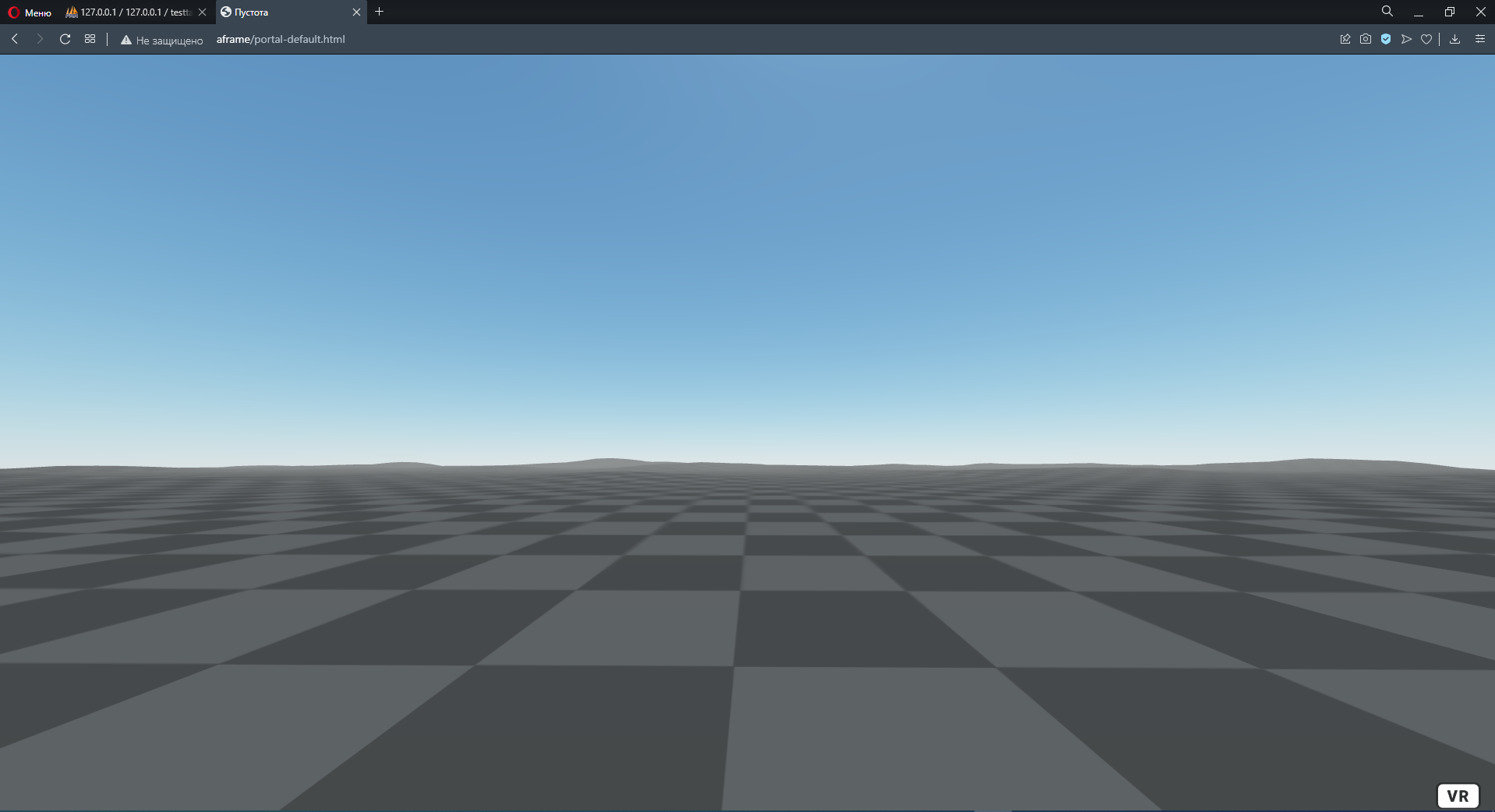


Рисунок 2. Начальная страница

Следующим этапом была разработка страниц с различным рельефом.

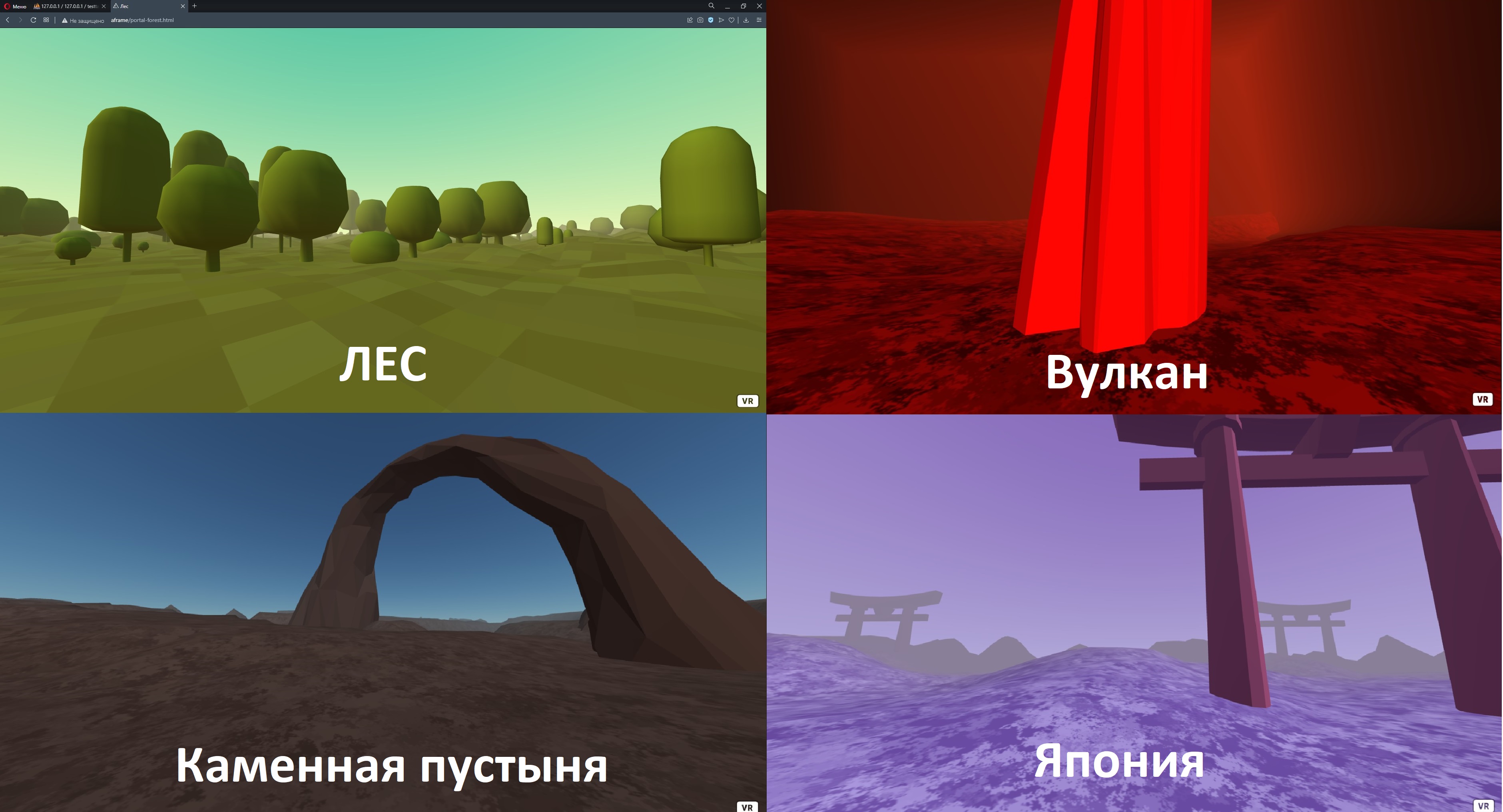


Рисунок 3. Основные страницы.

Страницы регистрации и авторизации имеют одинаковый вид

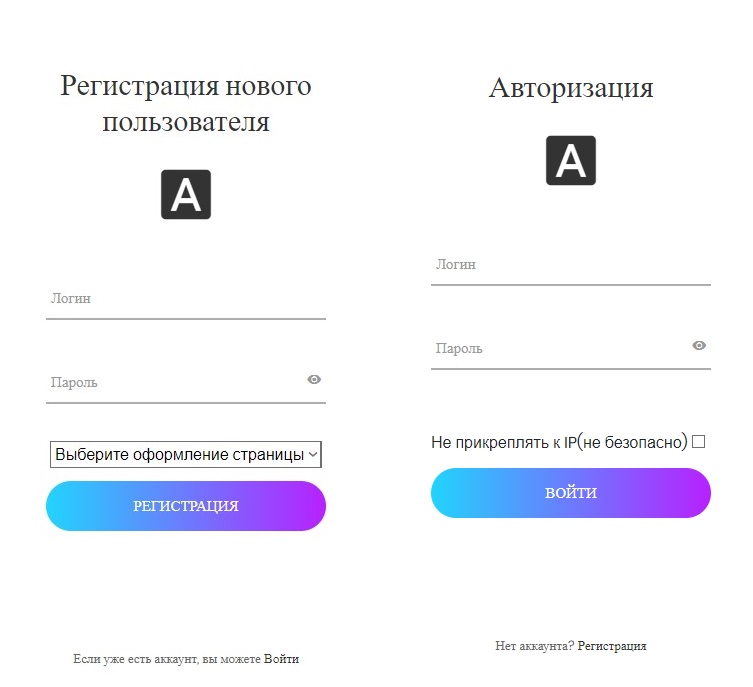


Рисунок 4. Страницы регистрации и авторизации.

После разработки непосредственно интерфейса страниц добавлены на каждую страницу 3D модельки.

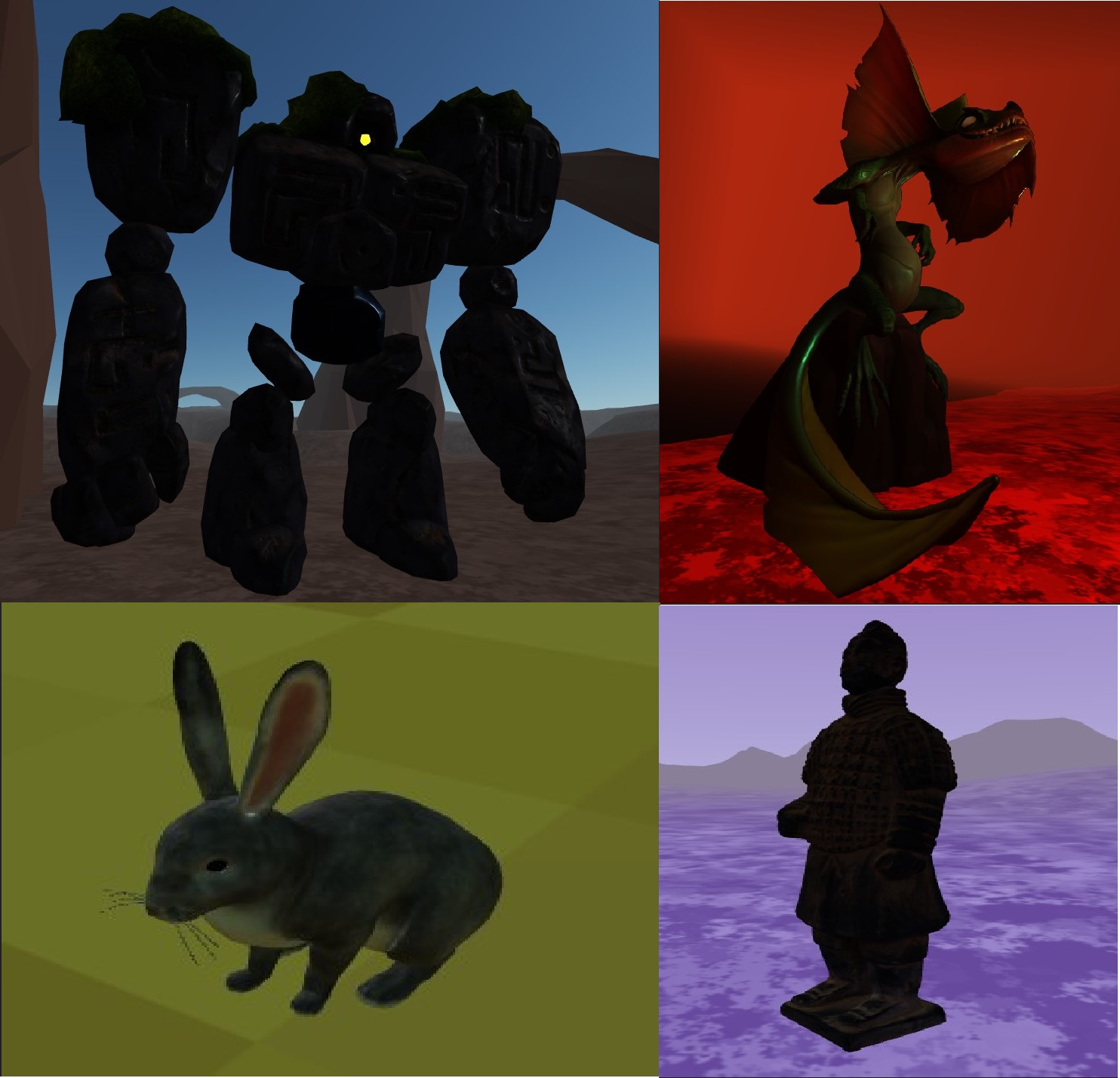


Рисунок 5. 3D модели

## Разработка порталов

Нашей главной задумкой проекта были порталы, по сути они являются просто гиперссылкой, кликая по которой мы переходим на другую страницу. Но в Aframe их главной особенностью является то что эти порталы объемны и мы можем поместить в них любую правильно отмасштабированную картинку. Это будет выглядеть очень эффектно и впечатляюще. Мы разрабатываем такие порталы на каждой странице нашего проекта.

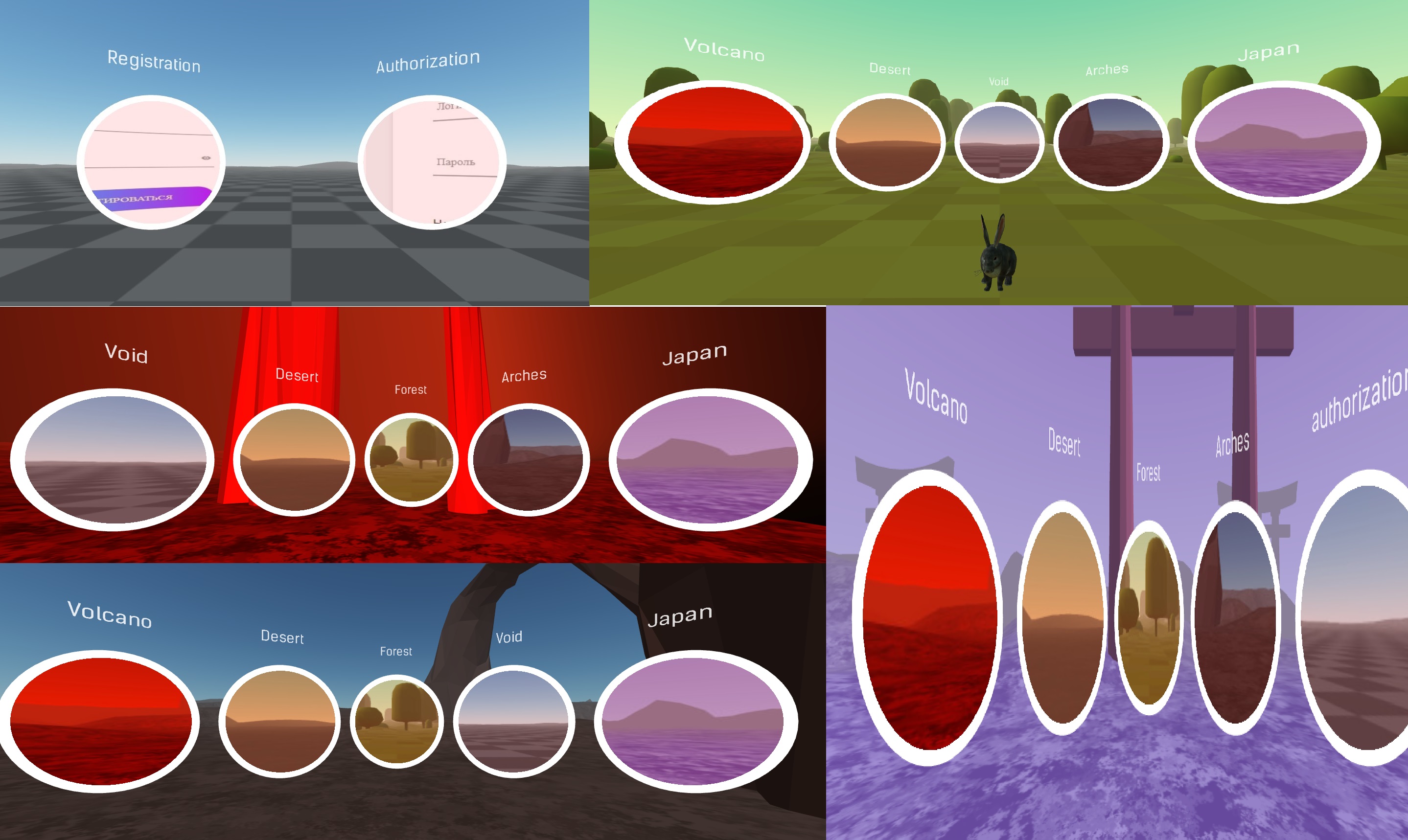


Рисунок 6. Порталы

## Разработка функций регистрации и авторизации

Модель авторизации:

Клиент

Регистрация:

* логин (a-z0-9)
* пароль

Вход:

* логин
* пароль

Cookie:

* уникальный идентификатор юзера
* хэш

Таблица users  
user\_id (int(11))  
user\_login (Varchar(30))  
user\_password (varchar(32))  
user\_hash (varchar(32))  
user\_ip (int(10)) по умолчанию 0

При регистрации в базу данных записывается логин пользователя и пароль(в двойном md5 шифровании)

При авторизация, сравнивается логин и пароль, если они верны, то генерируется случайная строка, которая хешируется и добавляется в БД в строку user\_hash. Также записывается IP адрес пользователя(но это у нас будет опциональным, так как кто-то сидит через Proxy, а у кого-то IP динамический... тут уже пользователь сам будет выбирать безопасность или удобство). В куки пользователя мы записываем его уникальный идентификатор и сгенерированный hash.

Почему надо хранить в куках хеш случайно сгенерированной строки, а не хеш пароля?  
1. Из-за невнимательности программиста, во всей системе могут быть дырки, воспользовавшись этими дырками, злоумышленник может вытащить хеш пароля из БД и подставить его в свои куки, тем самым получить доступ к закрытым данным. В нашем же случае, двойной хеш пароля не чем не сможет помочь хакеру, так как расшифровать он его не сможет(теоретически это возможно, но на это он потратит не один месяц, а может быть и год) а воспользоваться этим хешем ему негде, ведь у нас при авторизации свой уникальный хеш прикрепленный к IP пользователя.  
2. Если злоумышленник вытащит трояном у пользователя уникальный хеш, воспользоваться им он также не сможет(разве если только, пользователь решил пренебречь своей безопасностью и выключил привязку к IP при авторизации).

Реализация

Структура таблицы `users` в базе данных 'testtable'

CREATE TABLE `users` (

    `user\_id` int(11) unsigned NOT NULL auto\_increment,

    `user\_login` varchar(30) NOT NULL,

    `user\_password` varchar(32) NOT NULL,

    `user\_hash` varchar(32) NOT NULL default '',

    `user\_ip` int(10) unsigned NOT NULL default '0',

    PRIMARY KEY (`user\_id`)

) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=cp1251 AUTO\_INCREMENT=1 ;

register.php

<?

// Страница регистрации нового пользователя

// Соединямся с БД

$link=mysqli\_connect("localhost", "mysql\_user", "mysql\_password", "testtable");

if(isset($\_POST['submit']))

{

$err = [];

// проверям логин

if(!preg\_match("/^[a-zA-Z0-9]+$/",$\_POST['login']))

{

$err[] = "Логин может состоять только из букв английского алфавита и цифр";

}

if(strlen($\_POST['login']) < 3 or strlen($\_POST['login']) > 30)

{

$err[] = "Логин должен быть не меньше 3-х символов и не больше 30";

}

// проверяем, не сущестует ли пользователя с таким именем

$query = mysqli\_query($link, "SELECT user\_id FROM users WHERE user\_login='".mysqli\_real\_escape\_string($link, $\_POST['login'])."'");

if(mysqli\_num\_rows($query) > 0)

{

$err[] = "Пользователь с таким логином уже существует в базе данных";

}

// Если нет ошибок, то добавляем в БД нового пользователя

if(count($err) == 0)

{

$login = $\_POST['login'];

// Убераем лишние пробелы и делаем двойное хеширование

$password = md5(md5(trim($\_POST['password'])));

mysqli\_query($link,"INSERT INTO users SET user\_login='".$login."', user\_password='".$password."'");

header("Location: login.php"); exit();

}

else

{

print "<b>При регистрации произошли следующие ошибки:</b><br>";

foreach($err AS $error)

{

print $error."<br>";

}

}

}

?>

<form method="POST">

Логин <input name="login" type="text" required><br>

Пароль <input name="password" type="password" required><br>

<input name="submit" type="submit" value="Зарегистрироваться">

</form>

login.php

<?

// Страница авторизации

// Функция для генерации случайной строки

function generateCode($length=6) {

$chars = "abcdefghijklmnopqrstuvwxyzABCDEFGHI JKLMNOPRQSTUVWXYZ0123456789";

$code = "";

$clen = strlen($chars) - 1;

while (strlen($code) < $length) {

$code .= $chars[mt\_rand(0,$clen)];

}

return $code;

}

// Соединямся с БД

$link=mysqli\_connect("localhost", "mysql\_user", "mysql\_password", "testtable");

if(isset($\_POST['submit']))

{

// Вытаскиваем из БД запись, у которой логин равняеться введенному

$query = mysqli\_query($link,"SELECT user\_id, user\_password FROM users WHERE user\_login='".mysqli\_real\_escape\_string($link,$\_POST['login'])."' LIMIT 1");

$data = mysqli\_fetch\_assoc($query);

// Сравниваем пароли

if($data['user\_password'] === md5(md5($\_POST['password'])))

{

// Генерируем случайное число и шифруем его

$hash = md5(generateCode(10));

if(!empty($\_POST['not\_attach\_ip']))

{

// Если пользователя выбрал привязку к IP

// Переводим IP в строку

$insip = ", user\_ip=INET\_ATON('".$\_SERVER['REMOTE\_ADDR']."')";

}

// Записываем в БД новый хеш авторизации и IP

mysqli\_query($link, "UPDATE users SET user\_hash='".$hash."' ".$insip." WHERE user\_id='".$data['user\_id']."'");

// Ставим куки

setcookie("id", $data['user\_id'], time()+60\*60\*24\*30, "/");

setcookie("hash", $hash, time()+60\*60\*24\*30, "/", null, null, true); // httponly !!!

// Переадресовываем браузер на страницу проверки нашего скрипта

header("Location: check.php"); exit();

}

else

{

print "Вы ввели неправильный логин/пароль";

}

}

?>

<form method="POST">

Логин <input name="login" type="text" required><br>

Пароль <input name="password" type="password" required><br>

Не прикреплять к IP(не безопасно) <input type="checkbox" name="not\_attach\_ip"><br>

<input name="submit" type="submit" value="Войти">

</form>

check.php

<?

// Скрипт проверки

// Соединямся с БД

$link=mysqli\_connect("localhost", "mysql\_user", "mysql\_password", "testtable");

if (isset($\_COOKIE['id']) and isset($\_COOKIE['hash']))

{

$query = mysqli\_query($link, "SELECT \*,INET\_NTOA(user\_ip) AS user\_ip FROM users WHERE user\_id = '".intval($\_COOKIE['id'])."' LIMIT 1");

$userdata = mysqli\_fetch\_assoc($query);

if(($userdata['user\_hash'] !== $\_COOKIE['hash']) or ($userdata['user\_id'] !== $\_COOKIE['id'])

or (($userdata['user\_ip'] !== $\_SERVER['REMOTE\_ADDR']) and ($userdata['user\_ip'] !== "0")))

{

setcookie("id", "", time() - 3600\*24\*30\*12, "/");

setcookie("hash", "", time() - 3600\*24\*30\*12, "/", null, null, true); // httponly !!!

print "Хм, что-то не получилось";

}

else

{

print "Привет, ".$userdata['user\_login'].". Всё работает!";

}

}

else

{

print "Включите куки";

}

?>

logout.php

<?

// Страница разавторизации

// Удаляем куки

setcookie("id", "", time() - 3600\*24\*30\*12, "/");

setcookie("hash", "", time() - 3600\*24\*30\*12, "/",null,null,true); // httponly !!!

// Переадресовываем браузер на страницу проверки нашего скрипта

header("Location: /"); exit;

?>

<form method="POST">

Логин <input name="login" type="text" required><br>

Пароль <input name="password" type="password" required><br>

Не прикреплять к IP(не безопасно) <input type="checkbox" name="not\_attach\_ip"><br>

<input name="submit" type="submit" value="Войти">

</form>

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Выполнение проекта «3D порталы» наглядно продемонстрировало такие интересную функцую Aframe как порталы, будущем при выполнение похожих проектов, это позволит использовать порталы в более объемных информационных 3D полях. По проекту были поставлены задачи:

* выбрать методологию разработки;
* распределить задачи;
* разработать алгоритм;
* разработать базу данных;
* разработать интерфейс основных страниц;
* разработать порталы;
* разработать функции регистрации и авторизации.

В ходе выполнения проектной работы все задачи были выполнены в полном объеме.

# СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.youtube.com/watch?v=Rke\_Z1-nvUM. (23.02.2022)
2. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.youtube.com/watch?v=hyUBMmL0WtA. (23.02.2022)
3. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.youtube.com/watch?v=fYFiQ7lpfiE. (23.02.2022)
4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.youtube.com/watch?v=JfpCicDUMKc. (23.02.2022)
5. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.youtube.com/watch?v=1xkWYCJaBAU. (23.02.2022)
6. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.youtube.com/watch?v=NijFSs03Pd4. (23.02.2022)
7. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://stepik.org/lesson/349987/step/1?unit=333841. (23.02.2022)
8. Мэтиз Э. Изучаем Python. Программирование игр, визуализация данных, веб-приложения. — СПб.: Питер, 2017. — 496 с.: ил. — (Серия «Библиотека программиста»)
9. Рядченко, В.П. Программирование на языке высокого уровня Python: учебно-методическое пособие / В.П. Рядченко, Л.М. Эльканова, Л.М. Шавтикова. – Черкесск: БИЦ СевКавГГТА, 2018. –144с.
10. Федоров Д.Ю. Основы программирования на примере языка Python: учебное пособие. – СПб.: Питер, 2019. – 152 с.