|  |  |
| --- | --- |
|  | **Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  **Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  **высшего образования**  **«Московский государственный технический университет**  **имени Н.Э. Баумана**  **(национальный исследовательский университет)»**  **(МГТУ им. Н.Э. Баумана)** |

ФАКУЛЬТЕТ **ИНФОРМАТИКА И СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ**

КАФЕДРА **КОМПЬЮТЕРНЫЕ СИСТЕМЫ И СЕТИ (ИУ6)**

НАПРАВЛЕНИЕ ПОДГОТОВКИ **09.03.01 Информатика и вычислительная техника**

**РАСЧЕТНО-ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

***К КУРСОВОЙ РАБОТЕ***

***НА ТЕМУ:***

***Информационный портал «Наставник»***

Студент \_\_ИУ6-52Б\_\_\_\_\_\_\_ **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_Д.В.Лабзунова\_\_\_\_\_\_**

(Группа) (Подпись, дата) (И.О. Фамилия)

Руководитель курсовой работы **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

(Подпись, дата) (И.О. Фамилия)

Консультант **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

(Подпись, дата) (И.О. Фамилия)

*2021 г.*

Вставить задание на курсовую

**Реферат**

Расчетно-пояснительная записка 32 страницы, 3 части, 16 рисунков, 3 таблицы, 5 источников, 1 приложение.

ВЕБ-СЕРВИС, ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ, ДОСТАВКА, ЕДА, РЕСТОРАН, КАФЕ.

Объектом разработки является информационный портал «Наставник».

Цель работы – проектирование и реализация информационного портала, используемого для поиска и общения студентов младших курсов с наставниками, являющимися учащимися старших курсов той же кафедры.

В результате работы был спроектирован и реализован программный комплекс, состоящий из веб-приложения и чат-бота в мессенджере telegram, позволяющий выбрать оптимальный для пользователя формат взаимодействия с информационным порталом. А также было проведено тестирование программного продукта методами белого и черного ящика и юзабилити-тест.

Пользователями данного приложения могут быть студенты ВУЗа, на базе которого развернуто приложение, если данные студенты заинтересованы в поиске наставника, либо же сами хотят быть наставниками.

**3. Выбор стратегии тестирования и разработка тестов**

**Содержание**

[**Введение** 6](#_Toc1)

[1. **Анализ требований и уточнение спецификаций** 7](#_Toc2)

[1.1. **Анализ задания и выбор технологии, языка и среды разработки** 7](#_Toc3)

[1.2. **Разработка диаграммы вариантов использования** 8](#_Toc4)

[1.3. **Анализ хранимой информации и выбор способа ее хранения** 10](#_Toc5)

[1.4. **Разработка диаграмм деятельности** 13](#_Toc6)

[2. **Проектирование структуры и компонентов программного продукта** 18](#_Toc7)

[2.1. **Разработка интерфейса пользователя** 18](#_Toc8)

[2.1.1. **Посторонние диаграммы состояний интерфейса** 18](#_Toc9)

[2.1.2. **Разработка форм интерфейса** 20](#_Toc10)

[2.2. **Разработка структурной схемы программного продукта** 25](#_Toc11)

[3. **Выбор стратегии тестирования и разработка тестов** 26](#_Toc12)

[3.1. **Тестирование структурным контролем** 26](#_Toc13)

[3.2. **Unit-тесты** 28](#_Toc14)

[3.3. **Usability-тест** 28](#_Toc15)

[**Заключение** 30](#_Toc16)

[**Список используемых источников** 31](#_Toc17)

[**Приложение А. Техническое задание.** 32](#_Toc18)

**ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ОБОЗНАЧЕНИЯ И СОКРАЩЕНИЯ**

ТЗ – техническое задание.

БД – база данных.

СУБД – система управления базами данных.

UI – User Interface, (дословно «пользовательский интерфейс») — то, как выглядит интерфейс и то, какие физические характеристики приобретает.

Фреймворк — программная платформа, определяющая структуру программной системы; программное обеспечение, облегчающее разработку и объединение разных компонентов большого программного проекта.

Model-View-Controller (MVC, «Модель-Представление-Контроллер») — схема разделения данных приложения, и управляющей логики на три отдельных компонента: модель, представление и контроллер — таким образом, что модификация каждого компонента может осуществляться независимо.

Модель (Model) — компонент схемы MVC, который предоставляет данные и реагирует на команды контроллера, изменяя своё состояние.

Представление (View) — компонент схемы MVC, который отвечает за отображение данных модели пользователю, реагируя на изменения модели.

Контроллер (Controller) — компонент схемы MVC, который интерпретирует действия пользователя, оповещая модель о необходимости изменений.

Аватар — графическое представление пользователя, двумерное изображение (иконка) или трёхмерная модель.

Модератор — пользователь на общественных сетевых ресурсах , имеющий более узкие права, чем администратор, но более широкие права, чем обычные пользователи. В отличие от администратора, чаще всего следит за соблюдением правил ресурса.

Чат-бот — программа, осуществляющая взаимодействие с пользователем через интерфейс интернет-чата.

Inline клавиатура (InlineKeyboard) — клавиатура привязанная к сообщению, использующая обратный вызов (CallbackQuery), вместо отправки сообщения с обыкновенной клавиатуры.

# **Введение**

Данная работа посвящена проектированию и разработке информационного портала поиска наставников по учебе, представляющего собой программный комплекс из веб-приложения, ориентированного на работу на ПК и ноутбуках (в браузерах с большим размером и альбомной ориентацией окна) и чат-бота, предназначенного для взаимодействия через мобильное приложение “Telegram”. Разрабатываемый информационный портал может быть использован студентами, заинтересованными в участии в программе наставничества. Данный сервис позволяет пользователю выбрать наставника, являющегося студентом более старших курсов той же кафедры, что и пользователь, самому стать наставником, управлять системой заявок в “друзья” и осуществлять поиск верифицированных наставников (т.е. студентов, чья личность подтверждена модератором на основании документов).

В ходе выполнения работы в качестве аналогов были рассмотрены чат-боты, предназначенные для взаимодействия и обучения сотрудников внутри той или иной компании, а также сервисы знакомств. Найти детальное описание более функционально близких аналогов в свободном доступе не удалось. Актуальность разработки заключается в том, что в рассмотренных аналогах адаптация под использования в целях реализации программы наставничества либо невозможно в принципе, либо крайне затруднительна и малоэффективна.

# **Анализ требований и уточнение спецификаций**

## **Анализ задания и выбор технологии, языка и среды разработки**

Для разработки чат-бота был выбран смешанный подход программирования, сочетающий событийное и модульное программирование. Событийное программирование лежит в основе абсолютного большинства современных чат-ботов, так как оно позволяет реагировать на приход любого нового сообщения или обратного вызова, как на событие, для которого вызывается соответствующий содержанию обработчик. Модульный подход же позволяет разбить обработчики событий на модули в соответствии с иерархией меню, что упрощает проектирование и работу с кодом программы.

Для разработки веб-приложения выбрана парадигма Model-View-Controller, являющаяся наиболее популярной и устоявшейся в сфере веб-программирования и сочетающая в себе элементы объектного подхода для работы с БД и объектами предметной области со структурным подходом при работе с интерфейсом.

Для разработки как чат-бота, так и веб-приложения был использован язык Python. В случае чат-бота Python был выбран как наиболее популярный язык для написания чат-ботов, имеющий соответствующие библиотеки (в случае данной работы - aiogram) и документацию к ним. В случае веб-приложения был выбран фреймворк Django, как широкоиспользуемый MVC-фреймворк с качественной документацией, позволяющий писать код быстро и компактно в силу динамической типизации и других особенностей языка Python.

В качестве редактора исходного кода был выбран Visual Studio Code, позволяющий установить необходимые расширения как для работы с Python, так и для разработки представлений в веб-приложении, т.е. работы с HTML, CSS, JavaScript. Вместе с необходимыми расширениями VS Code позволяет использовать функции автодополнения кода, автоформатирования, подсказки параметров функций, обнаружение ошибок синтаксиса.

В качестве СУБД был выбран PostgreSQL за ее скорость, свободу распространения, качество документации и наличие библиотек для интеграции с Python.

**1.2 Выбор модели жизненного цикла программного обеспечения**

В связи с объемом и уровнем технической сложности проекта, в качестве модели жизненного цикла была выбрана инкрементальная модель (поэтапная модель с промежуточным контролем). Разработка программного обеспечения ведется итерациями с циклами обратной связи между этапами. Межэтапные корректировки позволяют учитывать реально существующее взаимовлияние результатов разработки на различных этапах, время жизни каждого из этапов растягивается на весь период разработки.

В начале работы над проектом определяются все основные требования к системе, подразделяются на более и менее важные. После чего выполняется разработка системы по принципу приращений, так, чтобы разработчик мог использовать данные, полученные в ходе разработки ПО.

Данная модель позволяет прийти к компромиссу между гибкостью проекта, что свойственно спиральной модели, и низкими накладными расходами на уточнение и изменение требований, что свойственно каскадной модели.

**2. Проектирование структуры и компонентов программного продукта**

**2.1. Разработка структуры и компонентов веб-приложения**

**2.1.1. Разработка структурной схемы веб-приложения**

Для разработки веб-приложения было решено взять за основу схему MVC, поскольку она является одной из стандартных схем для разработки веб-приложений и на ее использование ориентирован используемый фреймворк Django. Исходя из этого необходимо выявить основные модели предметной области, представления и шаблоны и контроллеры.

Проанализировав предметную область, можно заключить, что основными моделями являются “Пользователь” и “Заявка в друзья” (данная модель описывает и принятые заявки). Кроме того, необходима служебная модель для корректного взаимодействия фреймворка Django с пользовательскими картинками (аватарами и фото документов для верификации аккаунта).

Пользователь будет прежде всего взаимодействовать со списками других пользователей (заявок) и редактировать собственный профиль, для чего понадобятся соответствующие шаблоны и контроллеры.

Также создадим представление страницы входа, базовый шаблон, от которого будет наследоваться боковое и верхнее меню. Кроме того, создадим контроллер для работы с асинхронными запросами, с помощью которых будет осуществляться работа с заявками.

Итоговая структурная схема веб-приложения представлена на рисунке N.



Рисунок N - Структурная схема веб-приложения

**2.1.2. Разработка интерфейса пользователя**

В ходе работы с веб-приложением пользователю необходимо просматривать различные типы заявок в “друзья”, а также просматривать и редактировать профиль.

Исходя из частотного принципа проектирования интерфейсов, вынесем ссылки на страницы с различными типами заявок в боковое меню. Исходя из сложившихся в области проектирования веб-интерфейсов шаблонов, ссылки на профиль пользователя и домашнюю страницу расположены в верхнем меню, как и кнопки смены языка и выхода.Кроме того, необходимо предусмотреть необходимые сообщения при некорректном заполнении форм.

**2.1.2.1 Построение диаграммы состояний интерфейса**

Исходя из требований к пользовательскому интерфейсу и проектных решений, принятых выше, составим диаграмму состоряний интерфейса (рисунок N). На диаграмме приняты следующие обозначения:

С1 - Авторизация с корректными параметрами

С2 - Попытка авторизации с некорретными параметрами

С3 - Нажатие на название приложения

C4 - Наведение мыши на зону меню

С5 - Нажатие на ссылку "Аккаунт"

С6 - Нажатие на ссылку "Безопасный поиск"

С7 - Нажатие на ссылку "Поиск"

С8 - Нажатие на ссылку "Входящие"

С9 - Нажатие на ссылку "Исходящие"

С10 - Нажатие на ссылку "Друзья"

С11 - Нажатие кнопки "Верифицировать"

С12 - Нажатие кнопки "Сменить аватар"

С13 - Нажатие кнопки "Редактировать информацию"

С14 - Отправка корректно заполненной формы

С15 - попытка отправки некорректно заполненной формы

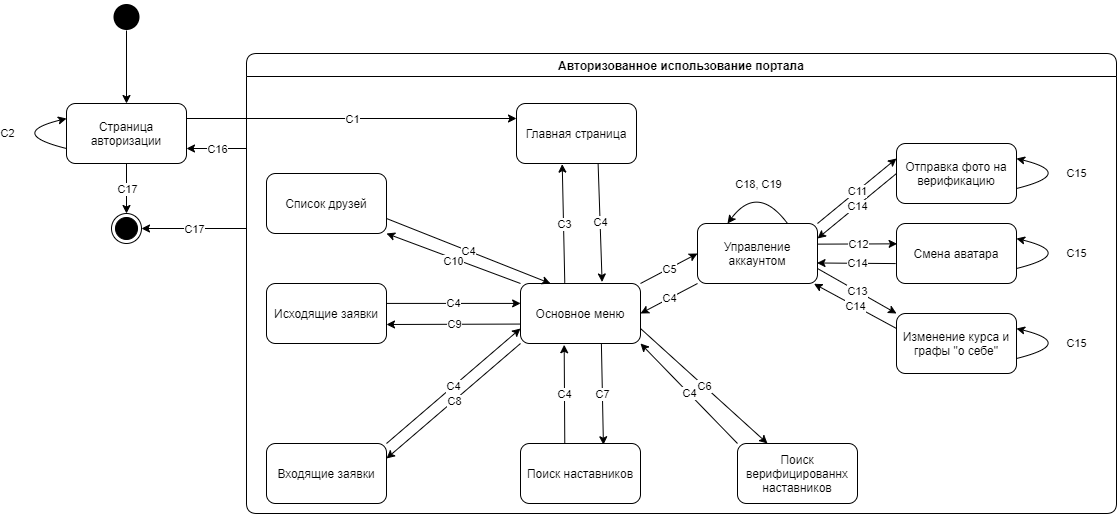
С16 - Нажатие на ссылку "Выйти"

С17 - Закрытие страницы веб-приложения

С18 - Нажатие кнопки "Удалить аватар"

С19 - Нажатие кнопки "Вкл./выкл. режим куратора"

Рисунок N - Диаграмма состояний веб-интерфейса



**2.1.2.2 Разработка форм интерфейса**

На основе полученной выше диаграммы состояний интерфейса был спроектирован веб-интерфейс. Для улучшения визуального восприятия интерфейса был использован фреймворк Bootstrap.

Страница входа позволяет аутентифицироваться на основе данных, полученных с помощью чат-бота, также можно изменить язык приложения. Данная страница представлена на рисунке N.

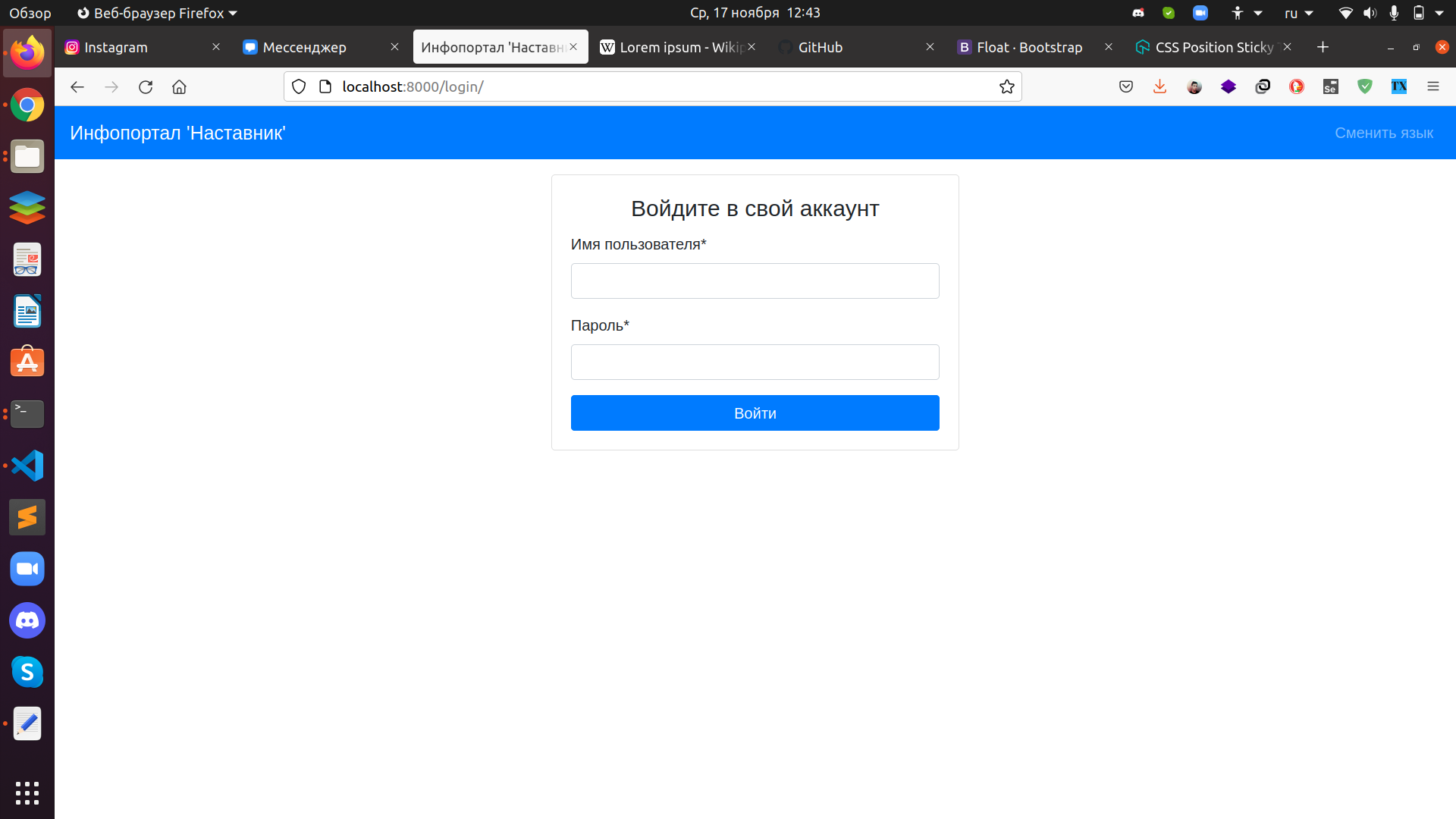


Рисунок N - Форма входа

Главная страница представляет собой короткое приветственное сообщение и меню для дальнейшей навигации (рисунок N).

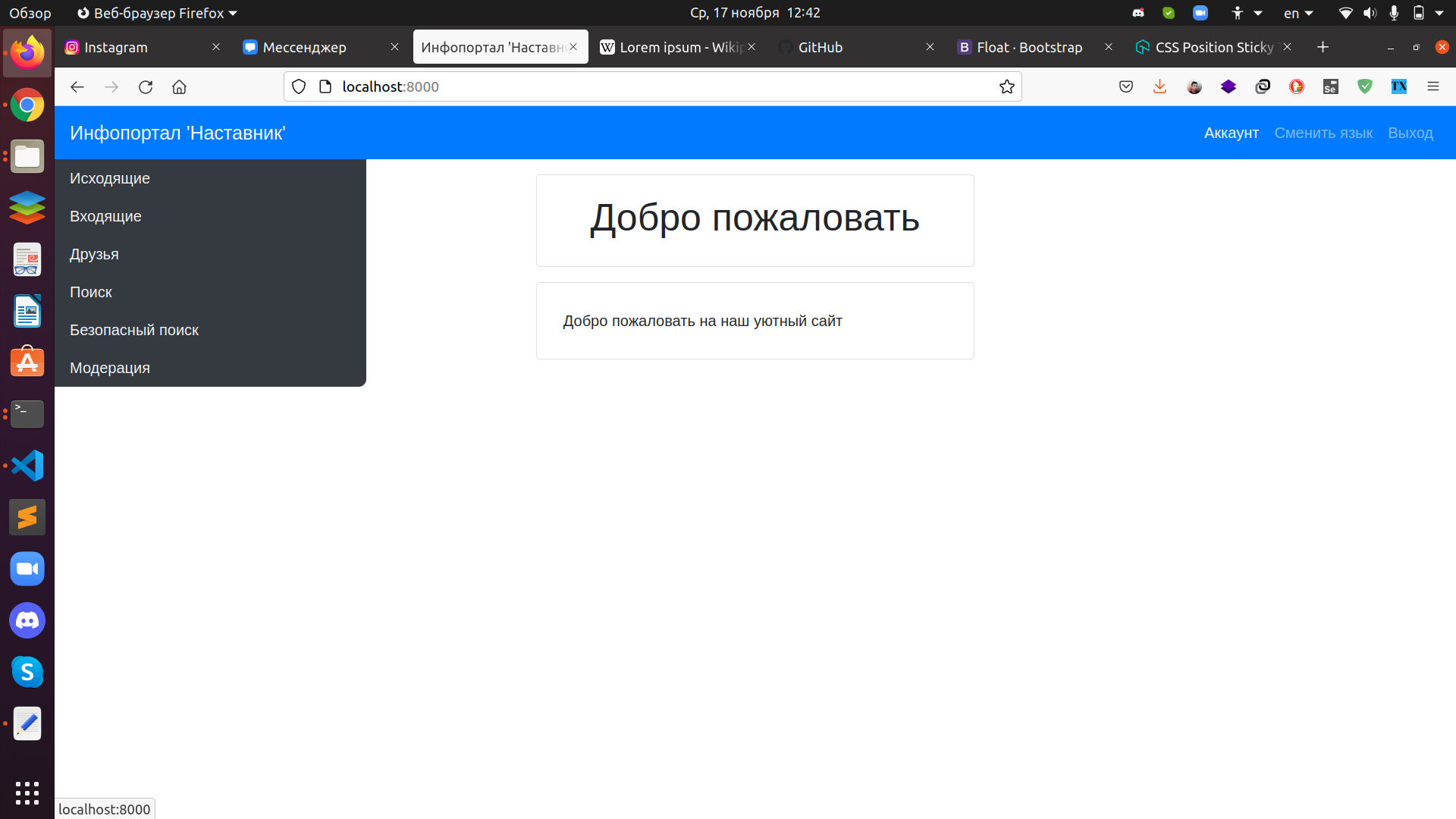


Рисунок N - Главная страница

Страницы различных типов заявок в “друзья” и список “друзей” однотипны, поэтому для примера приведен лишь список исходящих заявок (рисунок N).

Если пользователь не загрузил аватар, будет проставлен аватар по умолчанию, как показано на рисунке N.

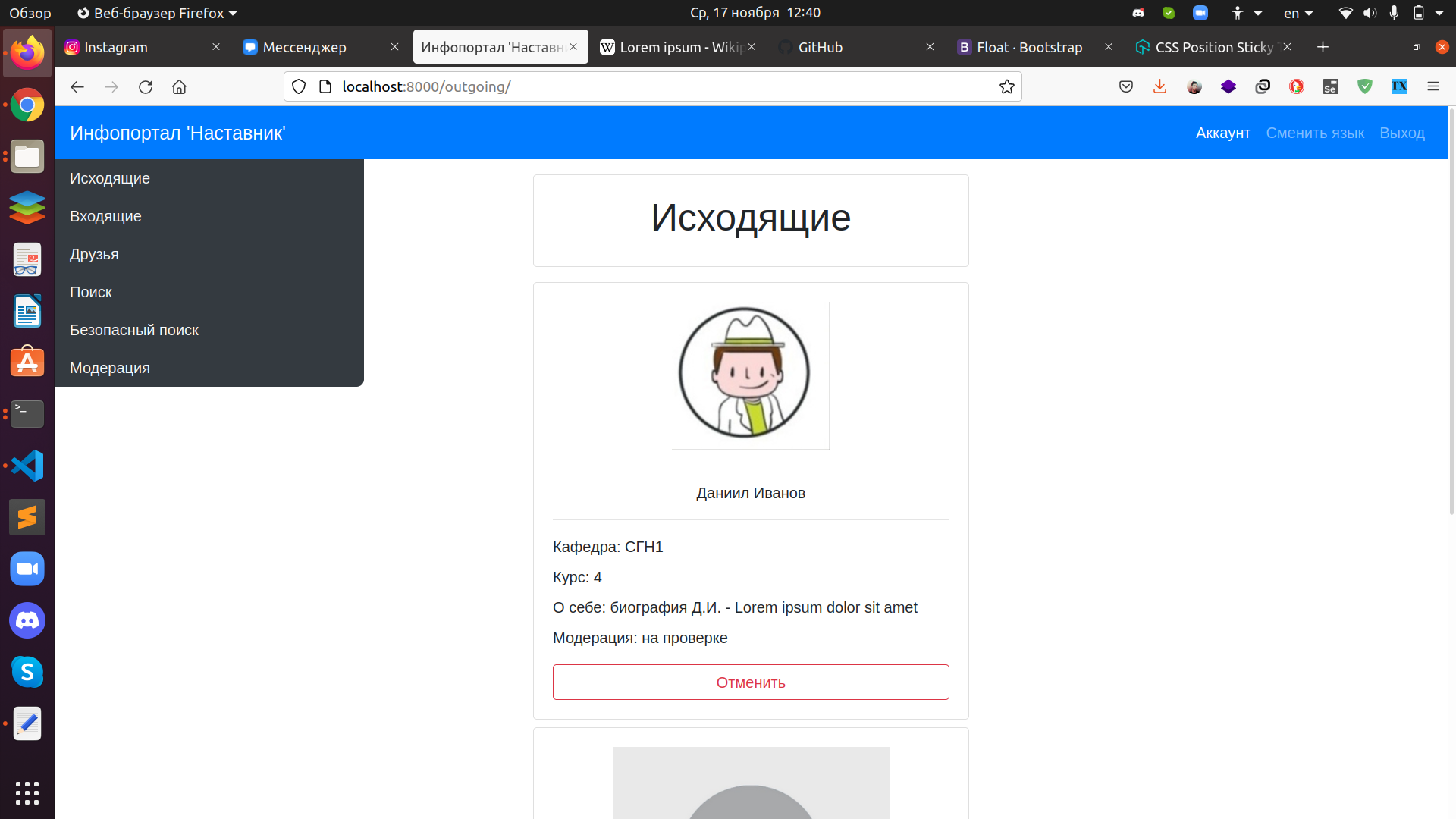


Рисунок N - Список исходящих заявок в “друзья”

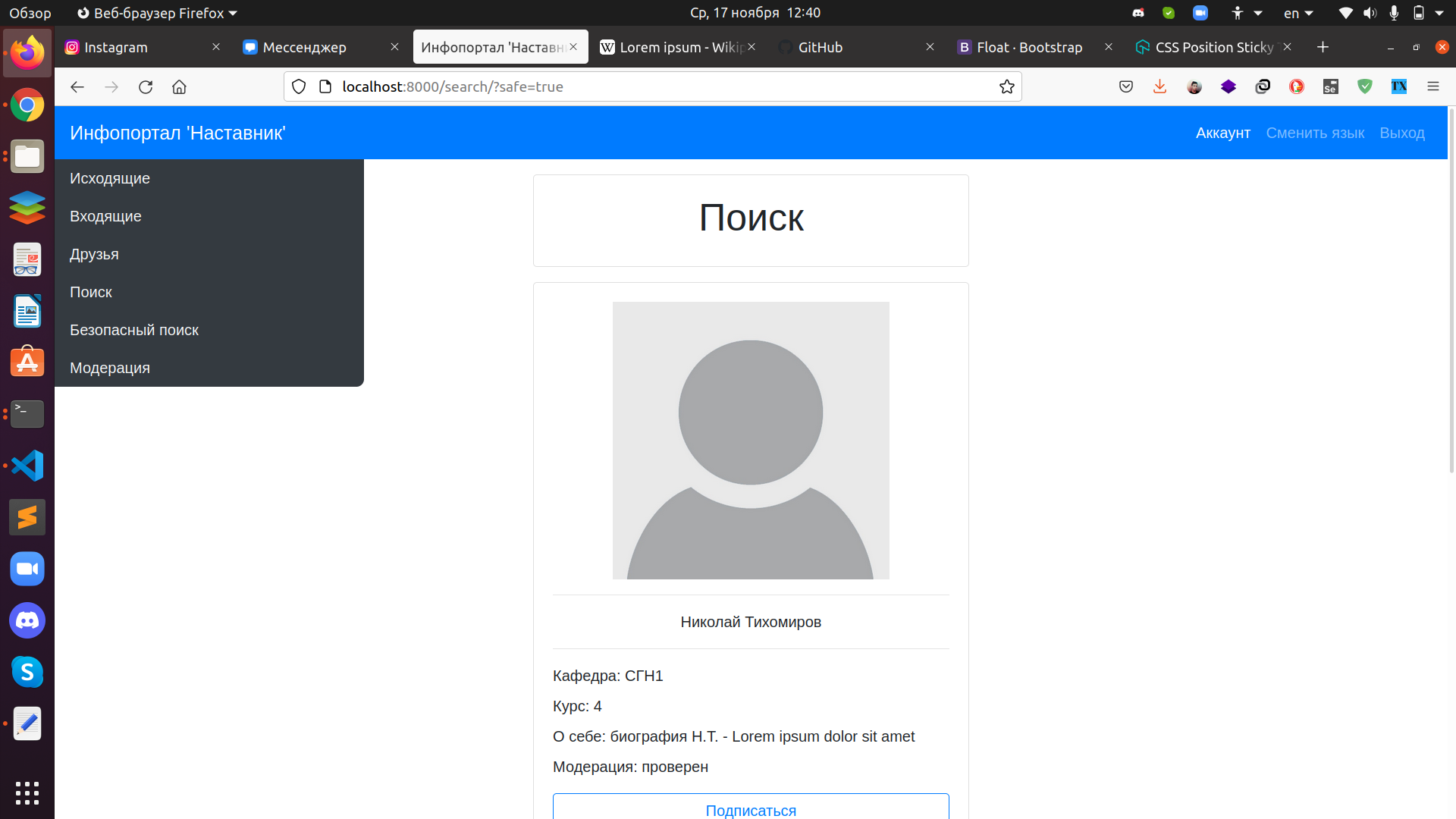


Рисунок N - Карточка с аватаром по умолчанию

Если в том или ином списке отсутствуют пользователи, при попытке открыть список будет отображено соответствующее сообщение (рисунок N).

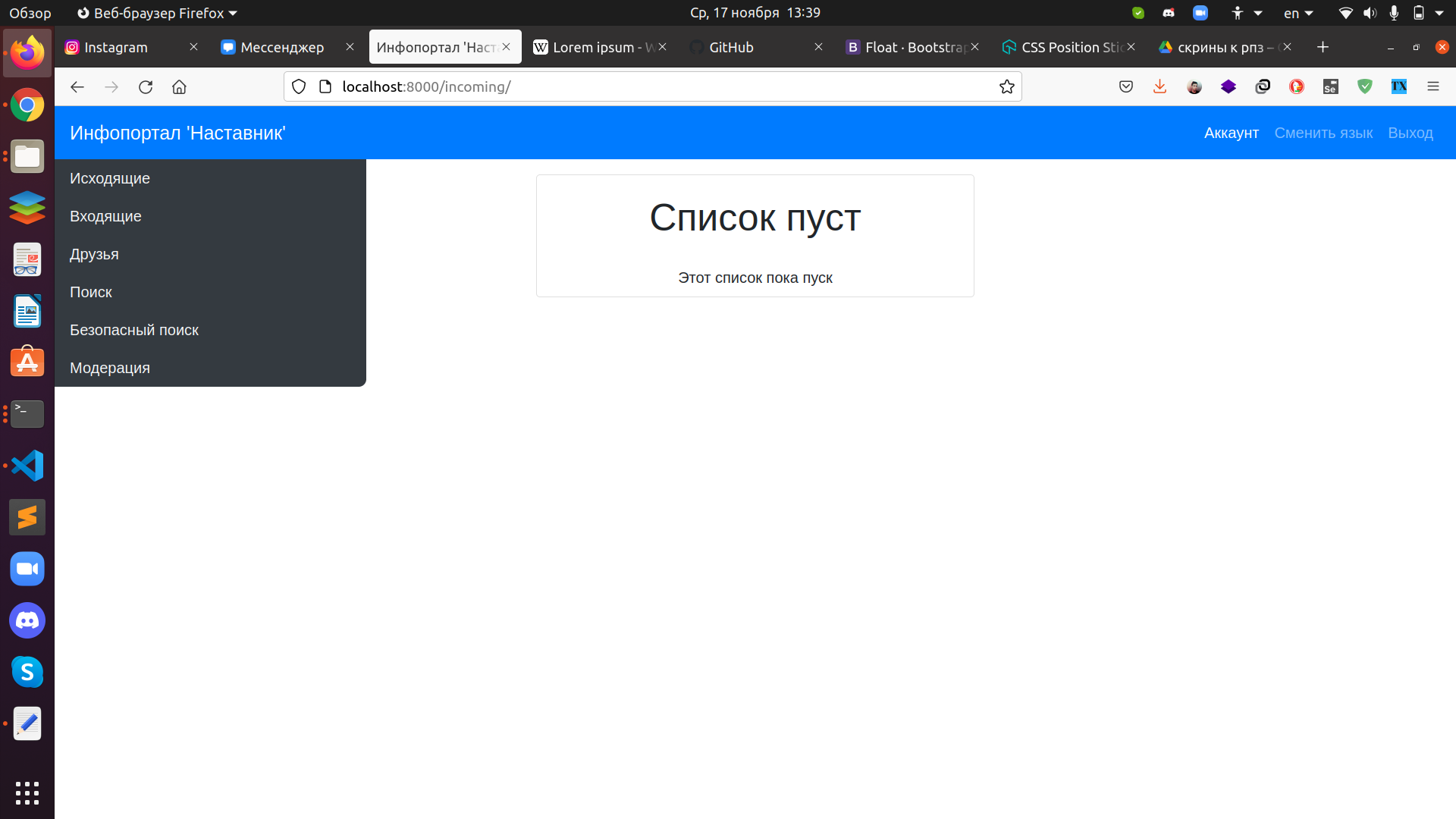


Рисунок N - Отображение пустого списка

Для верификации аккаунта пользователя модератору необходимо сравнить данные его аккаунта и фотографию с каким-либо документом. Поэтому в списке модерируемых аккаунтов, кроме данных, стандартных для описанных выше списков, представлено фото документа. Кроме того, карточки пользователей в разделе модерации шире для удобства работы модератора. Страница модерации представлена на рисунке N.

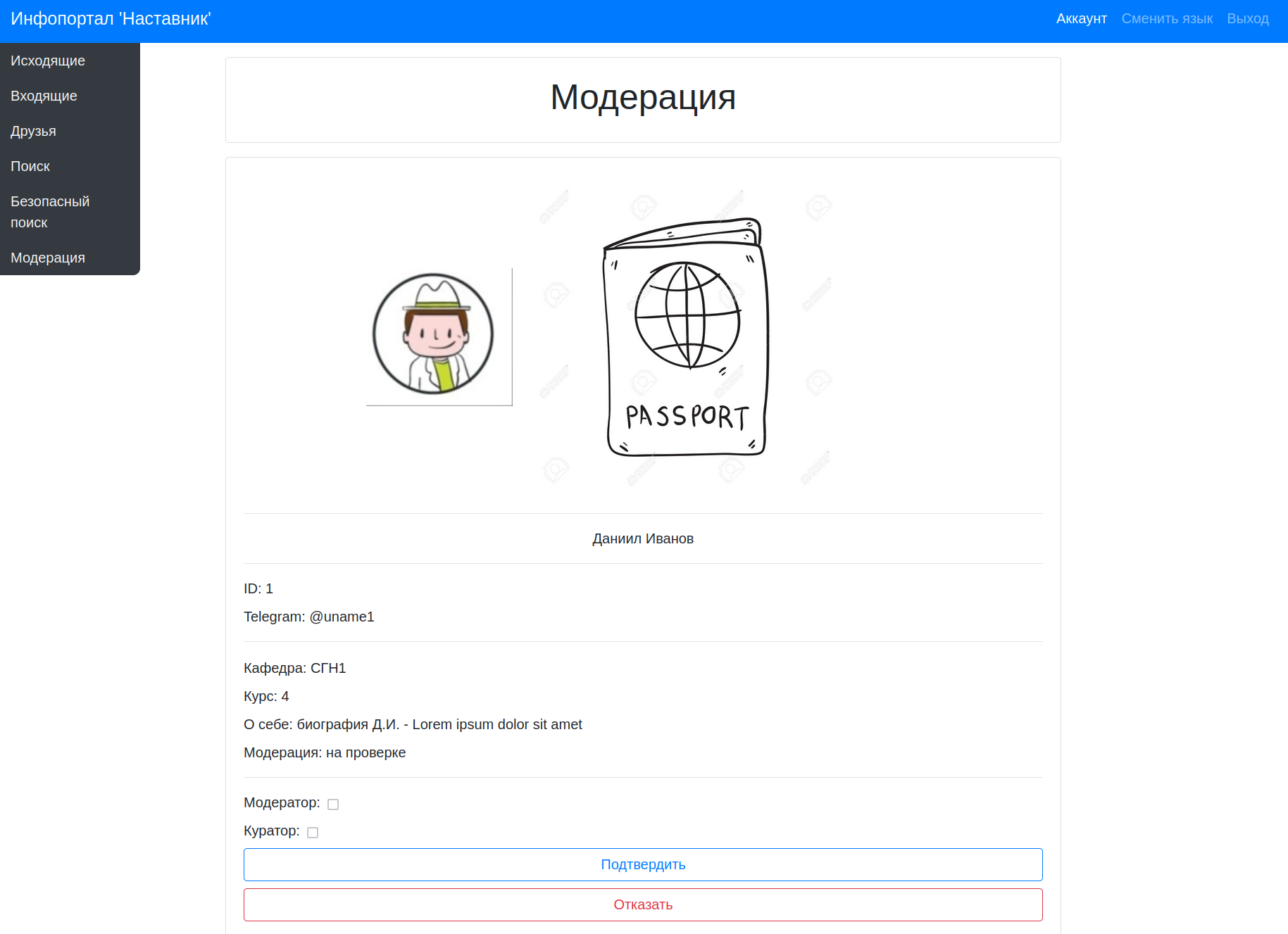


Рисунок N - Страница модерации

Страница управления аккаунтом, изображенная на рисунке N, отображает информацию о пользователе и позволяет изменить аватар, изменить курс и графу “о себе”, отправить заявку на верификацию аккаунта, удалить аккаунт.

В случае изменения курса или информации о себе, необходимо заполнить соответствующую форму, при это текстовое поле ограничено по длине текста и не должно быть пустым. Форма представлена на рисунке N. Если курс был изменен, аккаунт приобретет статус “не проверен”.

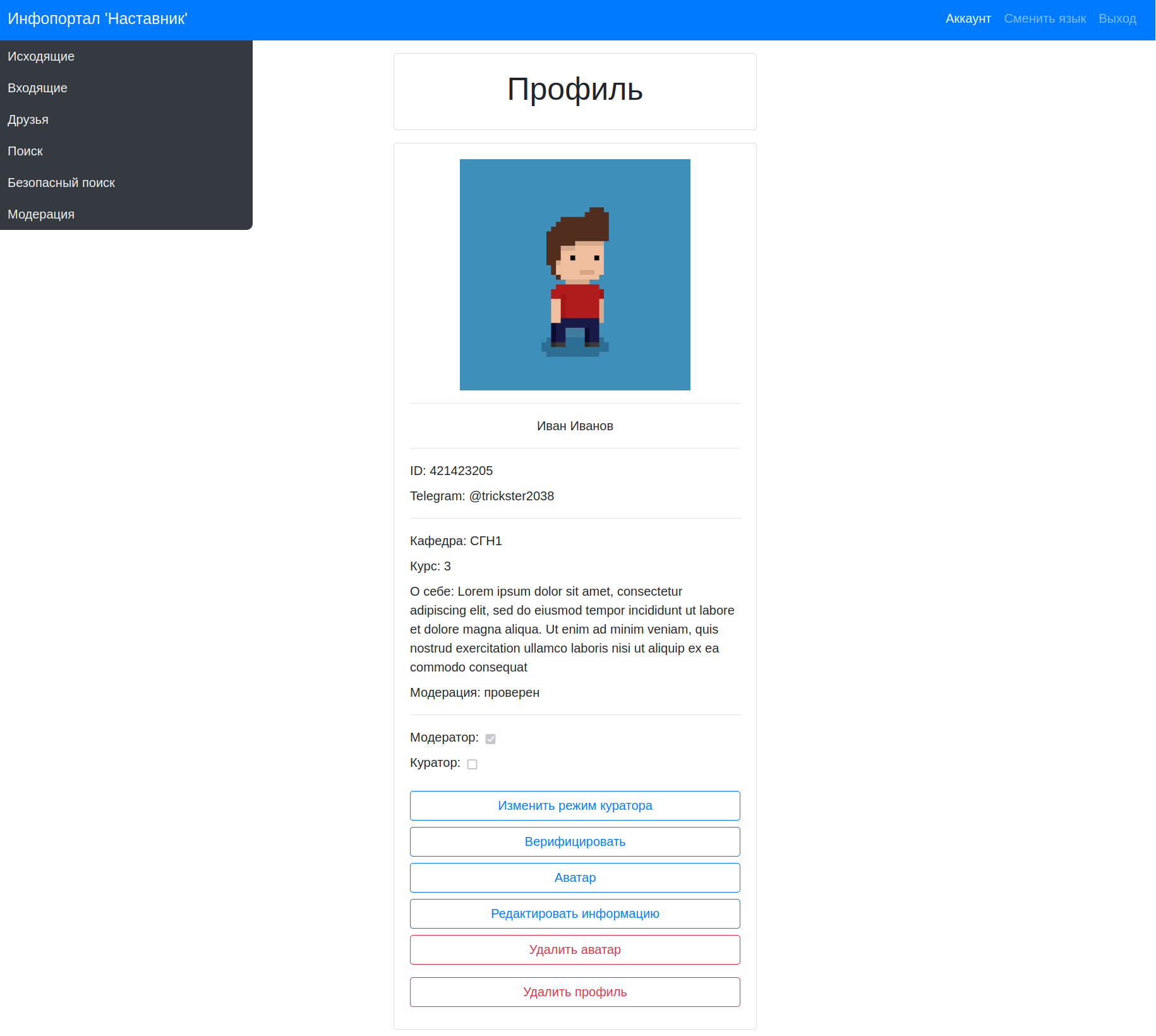


Рисунок N - Страница управления аккаунтом

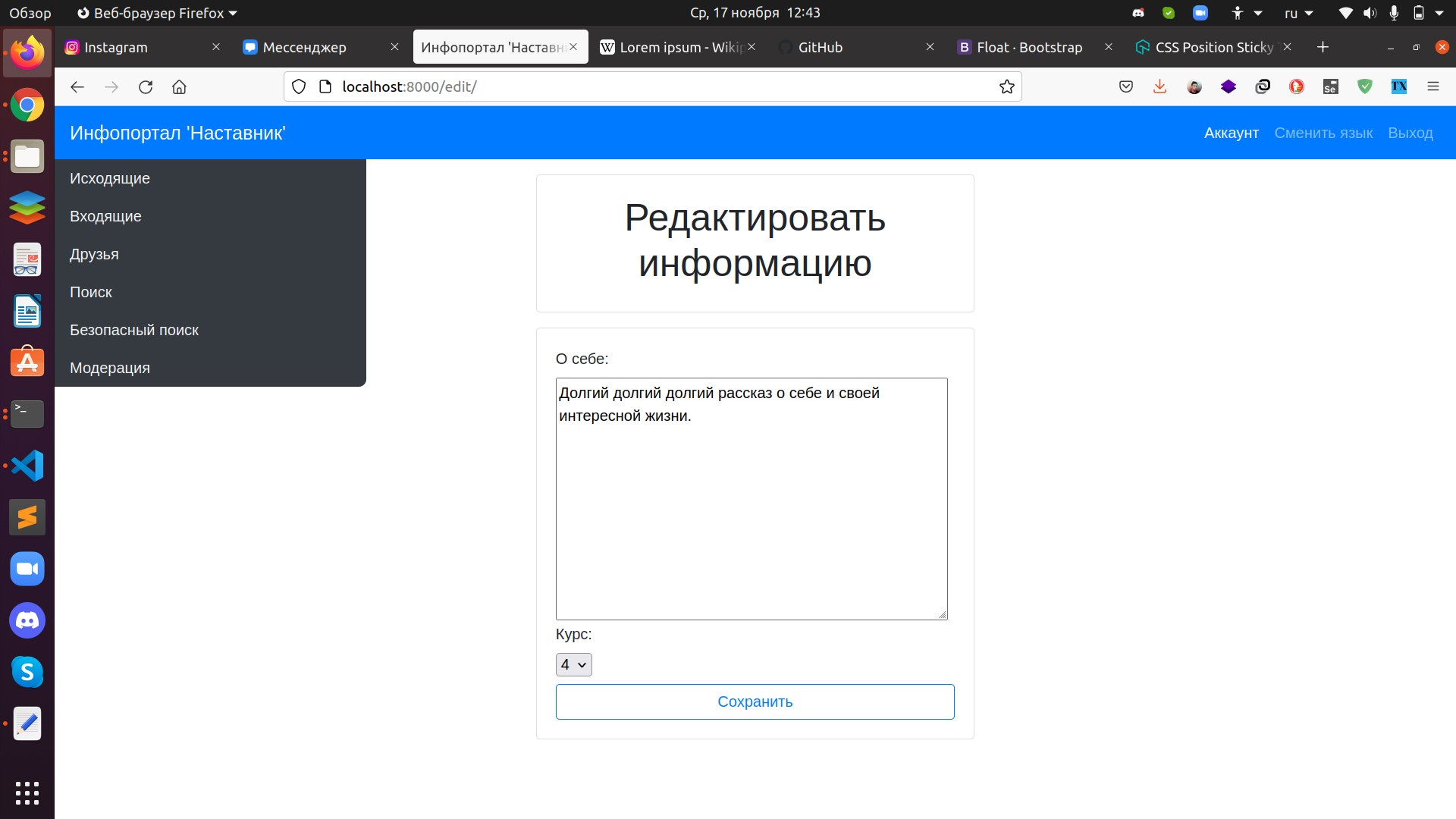


Рисунок N - Редактирование курса и графы “о себе”

В случае изменения аватара или отправки заявки на верификацию аккаунта, необходимо прикрепить фото к соответствующей форме, при этом статус верификации аккаунта автоматически изменится. На рисунке N показан пример формы изменения аватара (форма подачи заявки на верификацию аналогична).

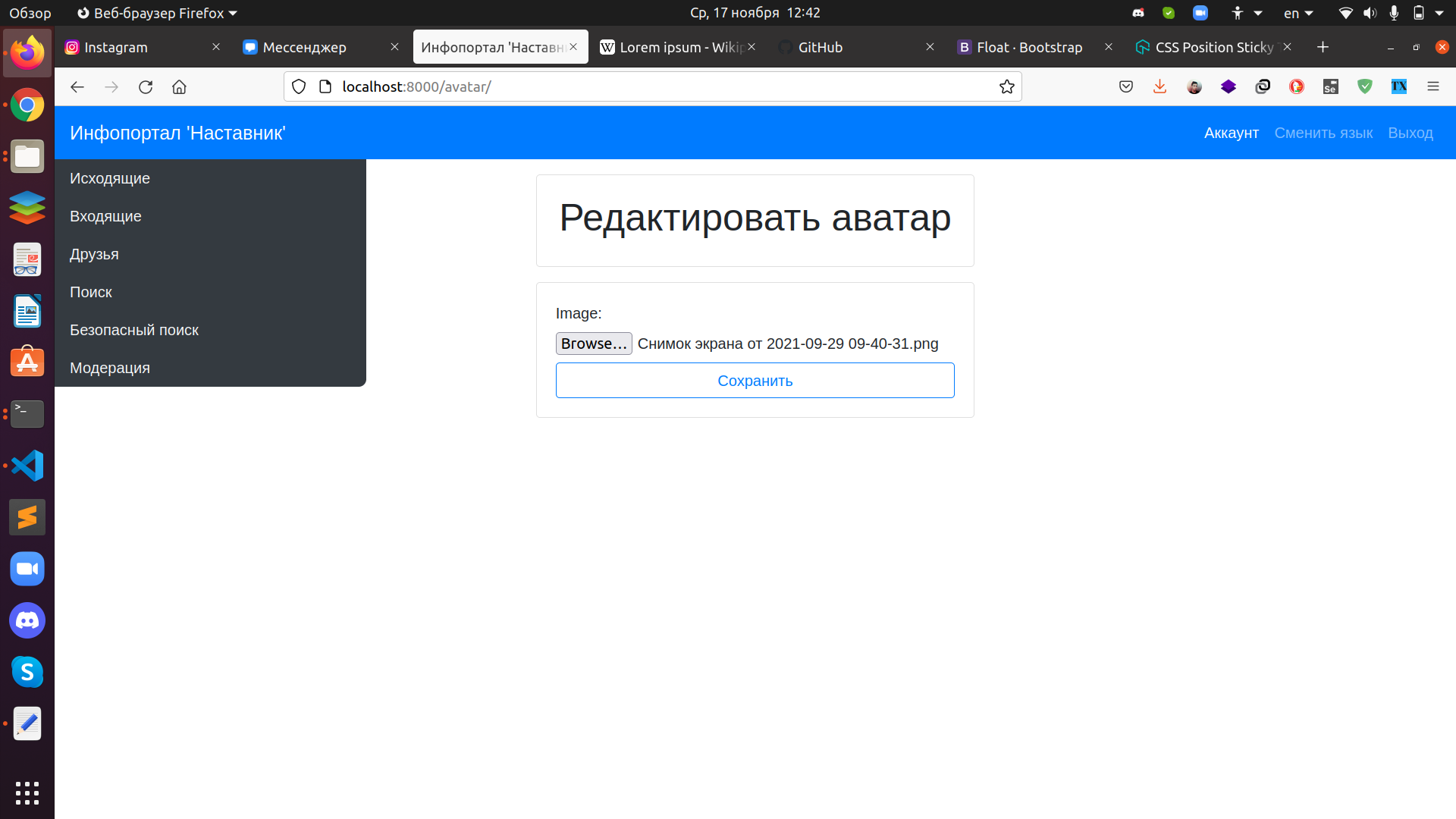


Рисунок N - Изменение аватара

**2.2. Разработка структуры и компонентов чат-бота**

**2.2.1. Разработка структурной схемы чат-бота**

Для удобства, обособим конфигурационные данные, такие как данные для подключения к БД и и telegram-токен бота в отдельный файл для удобства настройки бота. Разобьем обработчики событий на модули в соответствии с выполняемыми задачами. Все компоненты, очевидно, будут взаимодействовать с БД, вынесем логику работы с БД в отдельный модуль. Структурная схема чат-бота показана на рисунке N.

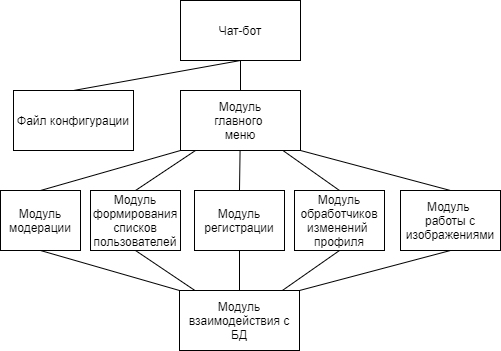


Рисунок N - структурная схема чат-бота

**2.2.2. Разработка интерфейса чат-бота**

Для взаимодействия с пользователем при реализации современных чат-ботов как правило используется меню, если соответствующий мессенджер или интернет-чат предоставляет возможность интеграции такого меню непосредственно в интерфейс чата. В случае мессенджера “Telegram” такая возможность имеется, поэтому разработанный чат-бот имеет тип интерфейса меню.

**2.2.2.1. Разработка схемы иерархии меню**

Исходя из требований ТЗ и анализа предметной области на верхнем уровне иерархии меню выделено четыре пункта:

* профиль;
* регистрация;
* модерация;
* друзья.

На следующем уровне категории “профиль” и “друзья” разворачиваются еще в 7 и 6 подкатегорий соответственно. Такая организация меню позволяет пользователю отображать не слишком большое число категорий на одном уровне иерархии, но при этом не порождать чрезмерное число уровней иерархии. Последний аспект важен, поскольку встроенное в чат меню отображает только пункты одного уровня иерархии одновременно и на любой переход требуется дополнительной нажатие, к тому же большое число уровней иерархии сложно для восприятия.

Разработанная схема иерархии меню представлена на рисунке N.

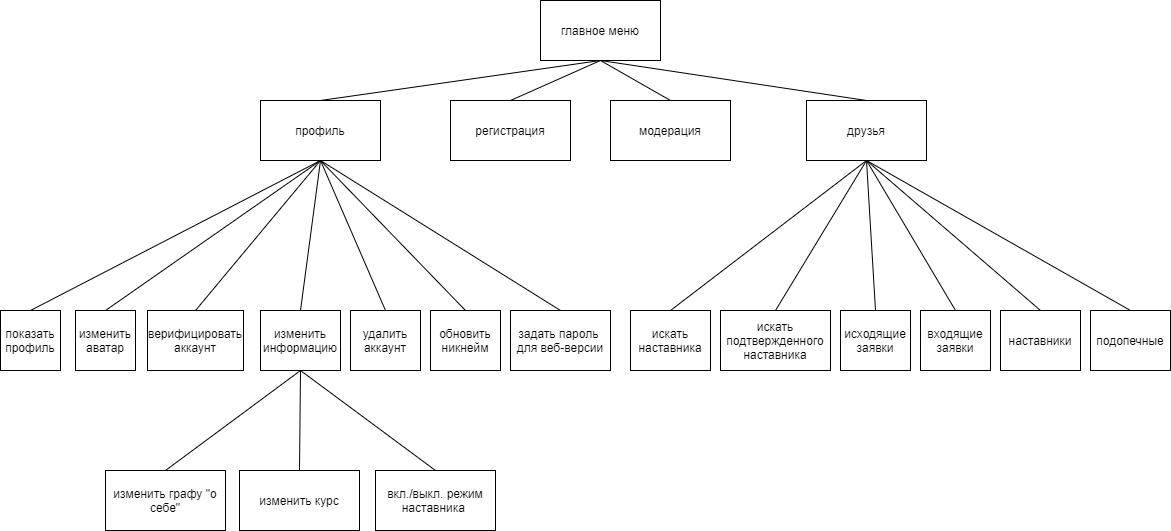


Рисунок N - схема иерархии меню

**2.2.2.2. Разработка форм интерфейса**

Интерфейс реализован на базе предоставляемых Telegram компонентов, а именно inline клавиатур и интерактивного списка команд.

Верхний уровень иерархии меню (рисунок N) реализован на базе команд Telegram, сопровожденных интерактивным списком. При этом команда перехода в режим модерации в интересах удобства обычных пользователей в список не включена и должна быть введена команда “/moderate” в текстовом режиме. При попытке несанкционированного доступа к режиму модерации, будет выдано соответствующее сообщение.

Кроме того, в связи с тем что, что пользовательский интерфейс использует для сохранения промежуточных состояний конечные автоматы, была добавлена команда “/cancel”. Она необходима для сброса их состояния в случае некорректного поведения или для аварийного выхода из режимов регистрации и редактирования аккаунта.

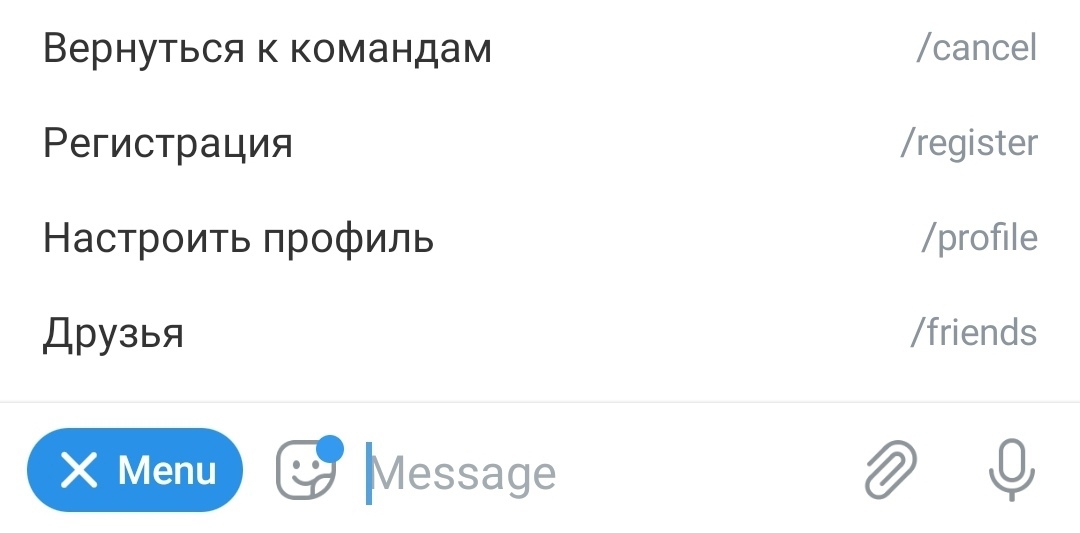


Рисунок N - Реализация верхнего уровня меню

Нижележащие уровни иерархии меню представлены на базе inline клавиатур, а их содержание полностью соответствует схеме иерархии меню. В качестве примера, на рисунке N показано подменю “Друзья”.

Списки пользователей разных типов, выводимые при взаимодействии с подменю “Друзья” реализованы как наборы сообщений с привязанной inline-клавиатурой для принятие или отклонения заявок в друзья и тому подобных действий. Пример такого списка приведен на рисунке N.

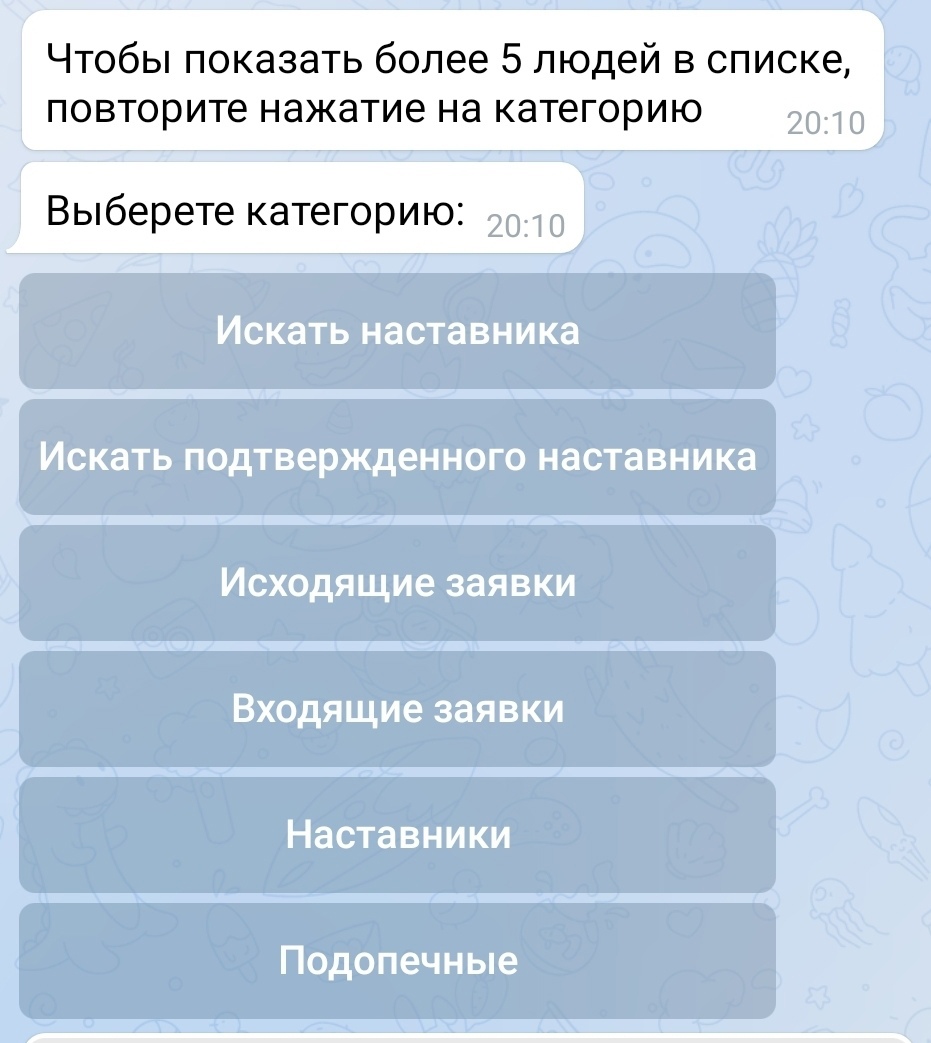


Рисунок N - Подменю “Друзья”

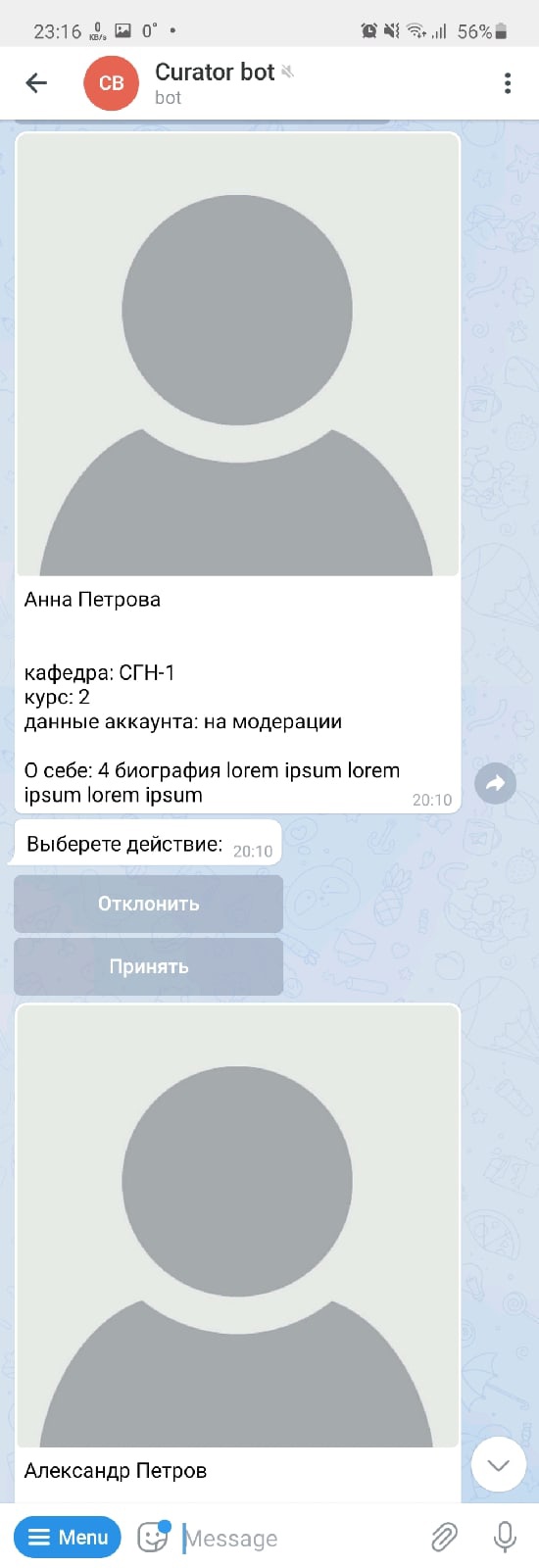


Рисунок N - Список друзей

Информация о текущем пользователе представлена карточкой, аналогичной карточкам в списке друзей.

Ввод данных при регистрации и редактировании профиля осуществляется в форме диалога, как показано на рисунке N.

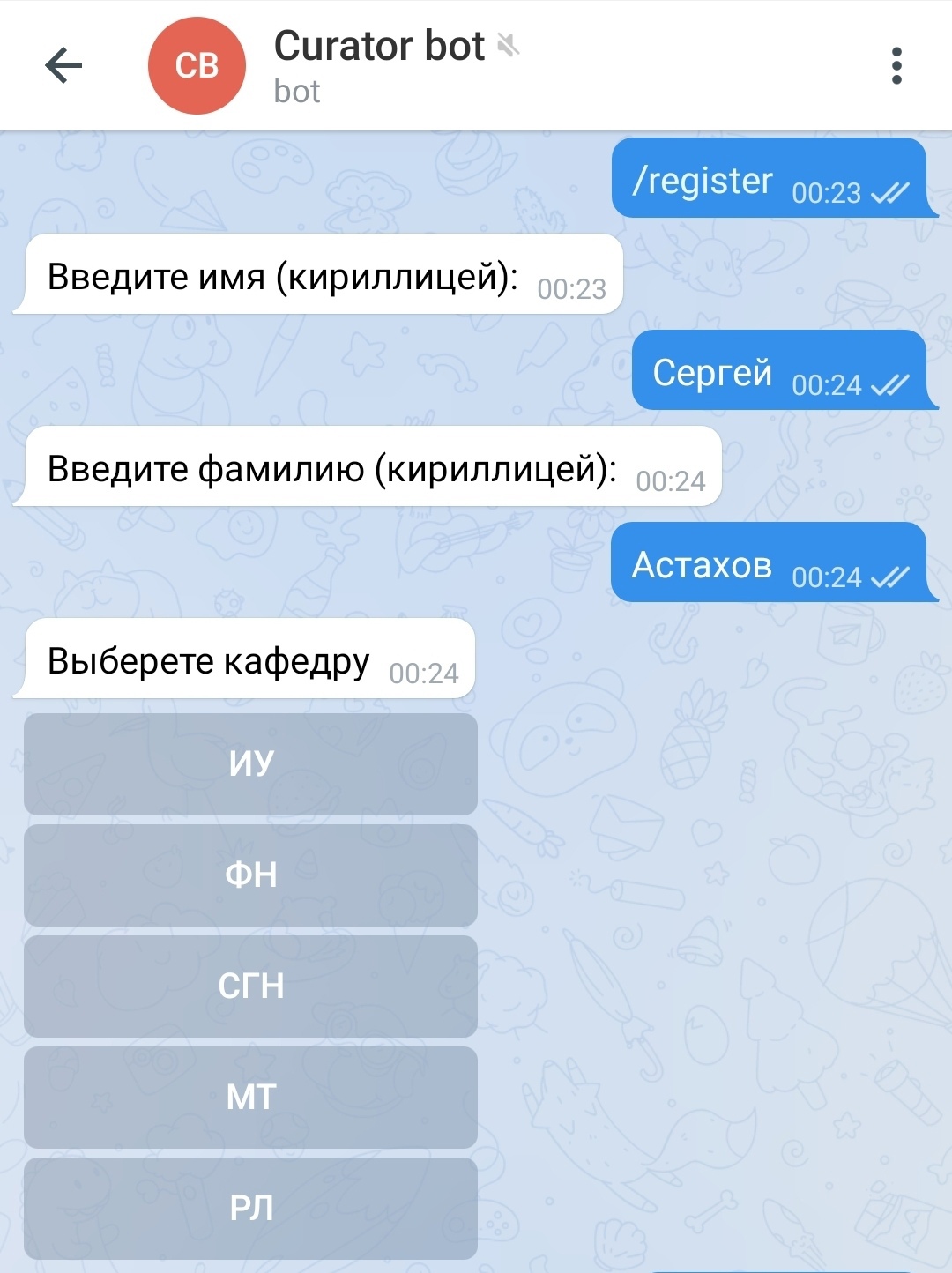


Рисунок N - Ввод данных при регистрации пользователя

**2.3. Разработка инфологической модели базы данных**

Разрабатываемая система работает с учетными данными пользователей, а так же с их заявками в “друзья” к потенциальным кураторам. Кроме того, необходимо хранить информацию о количестве кафедр на факультете для контроля вводимых при регистрации значений. Также система работает с фото пользователей, что, в связи со спецификой фреймворка Django, требует отдельной таблицы с информацией о месте хранения фото. На рисунке N приведена инфологическая модель базы данных.

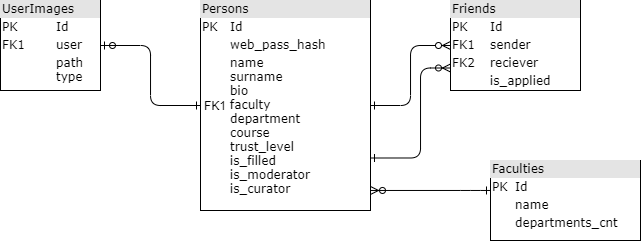


Рисунок N - Инфологическая модель базы данных

В базе данных присутствуют следующие таблицы и поля:

1. Persons - учетные данные пользователей:

* id - идентификатор пользователя;
* web\_pass\_hash - хэши паролей пользователей для web-приложения;
* name - имя пользователя;
* surname - фамилия пользователя;
* bio - поле “о себе”;
* faculty - идентификатор факультета;
* department - кафедра;
* course - год обучения;
* trust\_level - статус верификации;
* is\_filled - флаг завершенности регистрации;
* is\_moderator - флаг модератора;
* is\_curator - флаг куратора;

2) Faculties - данные о факультетах:

* id - идентификатор факультета;
* name - название факультета;
* departments\_cnt - число кафедр на факультете;

3) Friends - таблица заявок в друзья:

* id - номер заявки;
* sender - идентификатор отправителя заявки;
* reciever - идентификатор получателя заявки;
* is\_applied - флаг одобрения заявки;

4) UserImages - служебная информация о картинках:

* id - номер картинки;
* user - идентификатор хозяина картинки;
* path - путь к картинке;
* type - тип картинки;