



**MATEMATICKO-FYZIKÁLNÍ
FAKULTA**
Univerzita Karlova

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Vojtěch Lengál

Aplikace pro správu výukových kurzů

Katedra distribuovaných a spolehlivých systémů

Vedoucí bakalářské práce: doc. RNDr. Jan Kofroň, Ph.D.

Studijní program: Informatika

Studijní obor: Softwarové a datové inženýrství

Praha 2021

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci vypracoval(a) samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů. Tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Beru na vědomí, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., autorského zákona v platném znění, zejména skutečnost, že Univerzita Karlova má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle §60 odst. 1 autorského zákona.

V dne

Podpis autora

Tímto bych chtěl poděkovat vedoucímu práce doc. RNDr. Janu Kofroňovi, Ph.D. za jeho rady a připomínky.

Název práce: Aplikace pro správu výukových kurzů

Autor: Vojtěch Lengál

Katedra: Katedra distribuovaných a spolehlivých systémů

Vedoucí bakalářské práce: doc. RNDr. Jan Kofroň, Ph.D., Katedra distribuovaných a spolehlivých systémů

Abstrakt: Cílem práce je vytvořit webovou aplikaci pro správu různých typů výukových kurzů, jako například vysokoškolské přednášky a cvičení, předměty na základní či střední škole nebo také libovolný zájmový kurz. Program bude poskytovat rozhraní jak pro správce – učitele, tak pro uživatele – studenty. Bude umožňovat vytváření a správu kurzů. Správci kurzu budou moci měnit jeho obsah (přidávat, odebírat materiály, apod.) a zakládat nové úkoly a testy, které budou uživatelé následně vyplňovat. Otázky s nabídkou odpovědí bude systém vyhodnocovat automaticky, zbytek bude správce kurzu hodnotit ručně. Uživatel si pak bude moci v daném kurzu prohlédnout všechny známky, a také opravené testy a úkoly.

Klíčová slova: výukový kurz .NET Core Angular

Title: Application for Educational Courses Management

Author: Vojtěch Lengál

Department: Department of Distributed and Dependable Systems

Supervisor: doc. RNDr. Jan Kofroň, Ph.D., Department of Distributed and Dependable Systems

Abstract: The aim of this thesis is to create a web application for the management of various types of educational courses, such as university lectures, labs, high school subjects or language courses. The app will provide an interface for both administrators - teachers and users - students. It will allow the creation and management of courses. Course administrators will be able to change its content (add, remove materials, etc.) and create new assignments that will be later submitted by the students. The system will evaluate the questions with choice of answers automatically, the rest will be evaluated manually by the course administrator. Users will be able to view all their grades as well as the reviewed assignments.

Keywords: educational course .NET Core Angular

Obsah

1	Úvod	3
2	Popis a analýza použitých technologií	4
2.1	Serverová část	4
2.1.1	Jazyk C#	4
2.1.2	ASP .NET Core	4
2.1.3	Entity Framework Core	5
2.1.4	xUnit.net	5
2.1.5	Alternativy	5
2.2	Klientská část	5
2.2.1	Jazyk TypeScript	5
2.2.2	Angular	6
2.2.3	Bootstrap	6
2.2.4	Alternativy	6
2.3	Microsoft SQL Server	7
2.4	Git	7
2.5	GitHub Actions	7
3	Architektura a implementace aplikace	9
3.1	Serverová část	9
3.1.1	Data	9
3.1.2	Services	15
3.1.3	API	18
3.1.4	Ostatní	31
3.2	Klientská část	31
3.2.1	Services	32
3.2.2	ViewModels	32
3.2.3	Komponenty	32
3.2.4	Routing	41
3.3	Další vybrané problémy	41
3.3.1	ViewModely x Databázové entity	41
3.3.2	ViewModely v serverové i klientské části	43
	Závěr	44
	Zdroje	45
	Seznam obrázků	46
	Seznam použitých zkratk	47
A	Přílohy	48
A.1	Příručka k použití	49
A.1.1	Generování testovacích dat	49
A.2	Uživatelská dokumentace	52
A.2.1	Registrace nového uživatele	53

A.2.2	Přihlášení uživatele	53
A.2.3	Zobrazení stránky se seznamem kurzů	53
A.2.4	Vytvoření nového kurzu	54
A.2.5	Zápis do kurzu	54
A.2.6	Zobrazení detailu kurzu	54
A.2.7	Zobrazení detailu studenta	55
A.2.8	Odevzdání testu	56
A.2.9	Zobrazení vyhodnoceného testu	56
A.2.10	Postranní menu s názvem kurzu	57
A.2.11	Administrace členů kurzu	57
A.2.12	Přidání nového administrátora do kurzu	57
A.2.13	Sdílení souboru v kurzu	57
A.2.14	Potvrzení / zamítnutí žádosti o zápis do kurzu	58
A.2.15	Vytvoření nového testu	58
A.2.16	Zobrazení detailu testu	59
A.2.17	Editace testu	59
A.2.18	Publikace testu	60
A.2.19	Odstranění testu	60
A.2.20	Manuální oprava testu	60
A.2.21	Vytvoření nové známky	60

1. Úvod

Informační technologie pomáhají v každodenním životě s jeho organizací a dají se využít ke zvýšení jeho komfortu. Přehled informací o studiu, ať už se jedná o základní, střední, či vysokou školu, může výrazně ulehčit orientaci ve větším množství úkolů a studovaných předmětů.

Cílem práce je vytvořit webovou aplikaci pro správu různých typů výukových kurzů, jako například vysokoškolské přednášky a cvičení, předměty na základní či střední škole nebo také libovolný zájmový kurz. Program bude poskytovat rozhraní jak pro správce – učitele, tak pro uživatele – studenty. Bude umožňovat vytváření a správu kurzů. Správci kurzu budou moci měnit jeho obsah (přidávat, odebírat materiály, apod.) a zakládat nové úkoly a testy, které budou uživatelé následně vyplňovat. Otázky s nabídkou odpovědí bude systém vyhodnocovat automaticky, zbytek bude správce kurzu hodnotit ručně. Uživatel si pak bude moci v daném kurzu prohlédnout všechny známky, a také opravené testy a úkoly.

Alternativy jsou např. aplikace Bakaláři a Moodle. Na rozdíl od těchto programů nebude výsledná aplikace tak úzce zaměřená pro školy (bude ji možné snadno použít i např. na jazykové, zájmové kurzy, apod.). Program je vyvíjen jako open-source, zdrojový kód se nachází ve veřejném repozitáři na Githubu.

Program bude fungovat jako single-page aplikace, s rozdělením na serverovou a klientskou část.

2. Popis a analýza použitých technologií

V této kapitole se nachází popis technologií, použitých při vývoji aplikace.

Program je ve formě single-page webové aplikace, což je v dnešní době velmi rozšířený typ webových aplikací.

Každá webová aplikace je typicky rozdělená na dvě části: serverovou a klientskou část. Serverová část aplikace běží na serveru a často má na starosti komunikaci s databází a vnitřní logiku aplikace. Klientská část běží naopak v prohlížeči uživatele a často bývá naprogramovaná v jazyce JavaScript.

Klasické webové aplikace mají typicky velkou většinu kódu v serverové části. Při dotazu na danou URL server požadavek zpracuje, a vrátí uživateli vygenerované HTML.

Single-page aplikace přesouvají část kódu do klientské části a dotazy na server, který typicky funguje jako API, probíhají ve většině případů asynchronně na pozadí. Server vrací data ve formátu JSON, jež jsou následně zpracovány klientem. Oproti klasickým webovým aplikacím tedy není potřeba při dotazu na data stránku znovu načítat. Single-page aplikace nám umožňují oddělení serverové a klientské části, každá část může být napsána v jiném programovacím jazyce.

Velkou výhodou webových aplikací je jejich přenositelnost, jelikož klientská část typicky může běžet v libovolném prohlížeči. Další výhodou je jednoduchosti použití, uživatel nemusí program stahovat ani instalovat, stačí pouze mít webový prohlížeč.

V následujících podkapitolách se nachází popis použitých technologií a uvedení případných alternativ.

2.1 Serverová část

2.1.1 Jazyk C#

C# je objektově orientovaný, staticky typovaný programovací jazyk, vyvinutý firmou Microsoft. C# podporuje koncepty zapouzdření, dědičnosti a polymorfismu. Programy v jazyce C# běží na platformě .NET. Při kompilaci C# programu je zdrojový kód nejprve zkompileován do mezikódu zvaného CIL. Po spuštění programu pak modul CLR, který je součástí platformy .NET, provede JIT (just-in-time) kompilaci IL kódu do strojových instrukcí počítače. Jazyk C# lze využít k tvorbě konzolových aplikací, webových aplikací a stránek, formulářových aplikací ve Windows, softwaru pro mobilní zařízení, apod. [1]

Jazyk C# využíváme v serverové části aplikace. Používáme platformu .NET Core verze 3.1 a jazyk C# verze 8.0.

2.1.2 ASP .NET Core

ASP.NET Core je open source framework, který slouží k vývoji webových aplikací na platformě .NET Core. Aplikace je možné psát v libovolném jazyce, který běží na platformě .NET Core (například v jazyce C#). Jedná se o novější

alternativu k frameworku ASP .NET. Součástí frameworku je mimo jiné webový server Kestrel a vestavěný IoC kontejner. [2]

V aplikaci používáme framework ASP .NET Core verze 3.1 v projektu API. Tento projekt funguje jako REST API a slouží k obsluze HTTP požadavků.

2.1.3 Entity Framework Core

Entity Framework Core je ORM framework. Objektově relační mapování je technika, která nám umožňuje objektově pracovat s daty v relační databázi. Framework reprezentuje databázové tabulky pomocí kolekcí, jednotlivé objekty v kolekci pak představují řádky v dané tabulce. Při práci s databází pak vůbec nepoužíváme jazyk SQL, pouze pracujeme s objekty a kolekcemi. [3]

Tento framework využíváme v projektu Data, ve kterém se nachází objekty reprezentující databázové entity, a v projektu *Services*, který obsahuje služby pro komunikaci s databází.

2.1.4 xUnit.net

xUnit.net je framework, který slouží k testování aplikací na platformě .NET. Nejčastěji se používá k unit a integračním testům. [4]

V aplikaci tento používáme xUnit.net v projektu TestEvaluation.Tests, který obsahuje unit testy tříd z projektu TestEvaluation.

2.1.5 Alternativy

K vývoji serverové části aplikace můžeme použít velké množství jiných technologií, jelikož většina populárních programovacích jazyků nabízí nějakou knihovnu, příp. framework pro tvorbu webových aplikací. Jako příklad můžeme uvést jazyk Java v kombinaci s frameworkem Spring, PHP nebo Python s knihovnou Flask.

Jazyk C# s použitím frameworku ASP .NET Core jsem zvolil hlavně z toho důvodu, že se jedná o moderní staticky typovaný jazyk, který považuji za nejlepší volbu z výše uvedených. S vývojem v tomto jazyce mám také nejvíce zkušeností.

Pro práci s databází existuje v jazyce C# velké množství knihoven a frameworků. Kromě již zmíněného frameworku Entity Framework Core můžeme uvést také knihovnu ADO.NET, micro ORM Dapper a framework NHibernate. Tyto technologie se mohou lišit podle míry abstrakce nad databází, např. při použití frameworku Dapper se dotazujeme pomocí klasického SQL, naopak Entity Framework Core nám umožňuje s tabulkami pracovat stejně jako s kolekcemi.

Entity Framework Core je v současnosti pravděpodobně nejpoužívanější z těchto technologií, a umožňuje nám pracovat s databází velmi pohodlně, z tohoto důvodu jsem jej tedy v aplikaci použil.

2.2 Klientská část

2.2.1 Jazyk TypeScript

TypeScript je programovací jazyk vyvinutý firmou Microsoft. Jedná se o nadstavbu jazyka JavaScript, oba jazyky tedy používají stejnou syntaxi. Kód v jazyce

TypeScript se kompiluje do JavaScriptu. Oproti jazyku JavaScript používá statické typování a umožňuje používat třídy, rozhraní a další konstrukce z OOP. [5]

Téměř celá klientská část aplikace (kromě HTML šablon a CSS stylů) je napsána v jazyce TypeScript.

2.2.2 Angular

Angular je frontend framework pro tvorbu single-page webových aplikací. Framework používá jazyk TypeScript a jeho architektura je založená na komponentách. Komponenty jsou jednotky kódu, ze kterých se skládá UI aplikace. Každá komponenta obsahuje TypeScript třídu označenou dekorátorem *@Component()*, HTML šablonu, a případně i soubor s CSS styly. Součástí frameworku je i vestavěný HTTP klient pro snadnější komunikaci pomocí HTTP, router sloužící k navigaci mezi stránkami a velké množství dalších knihoven. Angular nám umožňuje používat obousměrný data binding. [6]

Tento framework využíváme v klientské části aplikace, celá klientská část programu je Angular projekt.

2.2.3 Bootstrap

Bootstrap je CSS framework, který se používá k designu webových stránek. Umožňuje jednoduše vytvářet responzivní layout a obsahuje velké množství definovaných CSS stylů, které lze použít ke stylování HTML elementů. [7]

Bootstrap hojně používáme ke stylování HTML elementů v šablonách Angular komponent.

2.2.4 Alternativy

K vývoji klientské části aplikace se nejčastěji používá jazyk JavaScript, případně jeho nadstavba TypeScript. Mezi nejpoužívanější frameworky patří v současnosti Angular, React a Vue.js. Poměrně novou možností je technologie WebAssembly, zde můžeme uvést například framework Blazor, jež nám umožňuje programovat klientskou část aplikace v jazyce C#.

Tyto technologie velmi zjednodušují tvorbu moderních a přívětivých uživatelských rozhraní. Ve většině případů tyto frameworky skládají uživatelské rozhraní ze znovupoužitelných částí, kterým říkáme komponenty.

Framework Angular považuji za nejlepší volbu z těchto technologií. Jedná se o moderní a prověřenou technologii, jež používá jazyk TypeScript. TypeScript je oproti JavaScriptu staticky typovaný, což je dle mého názoru velká výhoda.

Další výhodou frameworku je velké množství knihoven, které můžeme v aplikaci jednoduše použít, jako příklad můžeme uvést vestavěného HTTP klienta či Router. S vývojem aplikací ve frameworku Angular mám již také zkušenosti, což je další z důvodů, které vedly k volbě tohoto frameworku.

2.3 Microsoft SQL Server

Microsoft SQL Server je multiplatformní relační databázový systém. Ke komunikaci s databází využívá jazyk T-SQL, což je rozšíření klasického SQL. K administraci Microsoft SQL Serveru a práci s databázemi můžeme použít například aplikaci SQL Server Management Studio. [8]

Microsoft SQL Server používáme jako databázi pro data v naší aplikaci. Jazyk T-SQL vůbec nepoužíváme, jelikož s daty pracujeme pomocí ORM frameworku Entity Framework Core.

2.4 Git

Git je distribuovaný systém správy verzí, který se velmi často používá při vývoji softwaru. Podporuje tzv. větvení, což znamená, že se můžeme odloučit od hlavní linie vývoje a pokračovat ve vývoji v nové větvi, aniž bychom do původní větve zasahovali. Pomocí příkazu *merge* pak můžeme změny promítnout zpět do hlavní větve. [9]

Při vývoji aplikace používáme několik větví: *master*, *develop* a *feature* větev.

- *Feature* větve používáme při programování nové funkcionality. Typicky máme pro každou funkcionalitu samostatnou větev, jež se ve většině případů jmenuje *feature/popis-funkcionality*.
- *Develop* je větev, do které se provádí *merge* z *feature* větví. Při vývoji nové funkcionality tedy nejprve vytvoříme novou větev a po dokončení vývoje provedeme *merge* do větve *develop*.
- *Master* větev obsahuje verzi aplikace, která je plně funkční a lze spustit. V případě, že dokončíme nějakou ucelenou část aplikace a ověříme, že funguje správně, můžeme provést *merge* z větve *develop* do *master*.

Díky tomuto rozdělení větví můžeme pohodlně pracovat na více částech aplikace zároveň, a máme stále aspoň jednu verzi aplikace, která je plně funkční (ve větvi *master*).

Aplikace je uložena ve veřejném GitHub repozitáři na této URL: <https://github.com/VL-CZ/CourseManagementSystem>.

2.5 GitHub Actions

Technologie GitHub Actions slouží k automatizaci úloh během životního cyklu vývoje softwaru. Používají tzv. CI Workflows, což je automatizovaná procedura, která je typicky spuštěna nějakou akcí (např. přidáním nového commitu). Ke konfiguraci Workflows se používají soubory ve formátu YAML, které se nachází ve složce *.github/workflows*. [10]

V této aplikaci používáme dva Workflows, které se spustí po každém commitu ve větvích *master* a *develop*.

- .NET Workflow - provede build serverové části aplikace a spustí všechny testy

- Angular Workflow - provede build klientské části aplikace

Použitím technologie GitHub Actions si můžeme lehce ověřit, že přidáním nové funkcionality jsme nerozbili nějakou již existující část aplikace. Po přidání nových změn si můžeme jednoduše ověřit, že Workflows proběhly úspěšně.

3. Architektura a implementace aplikace

Aplikace se skládá ze 2 hlavních částí: serverové a klientské.

Na obrázku 3.1 vidíme architekturu aplikace, šipky znázorňují přenos dat. Jednotlivým částem se budeme podrobněji věnovat v této kapitole.

3.1 Serverová část

Serverová část aplikace je naprogramovaná v jazyce C# s použitím frameworku ASP .NET Core. Je rozdělena do těchto projektů:

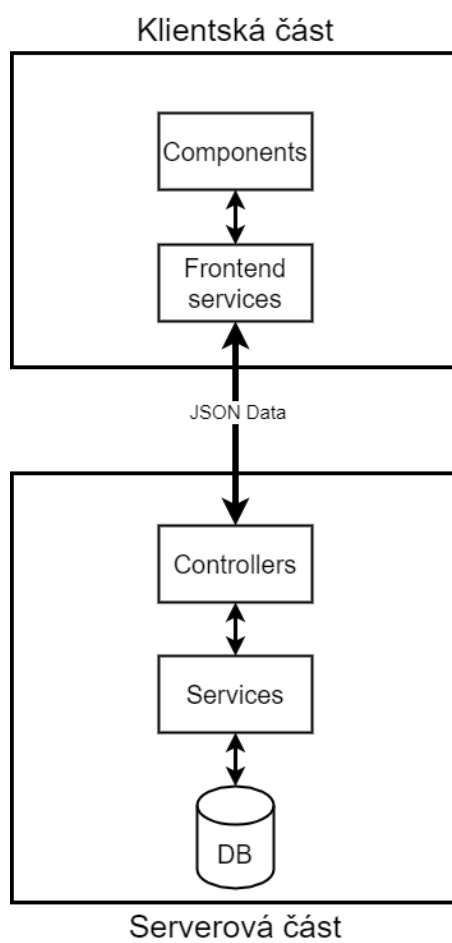
- Data
- Services
- API
- TestEvaluation
- TestEvaluation.Tests

3.1.1 Data

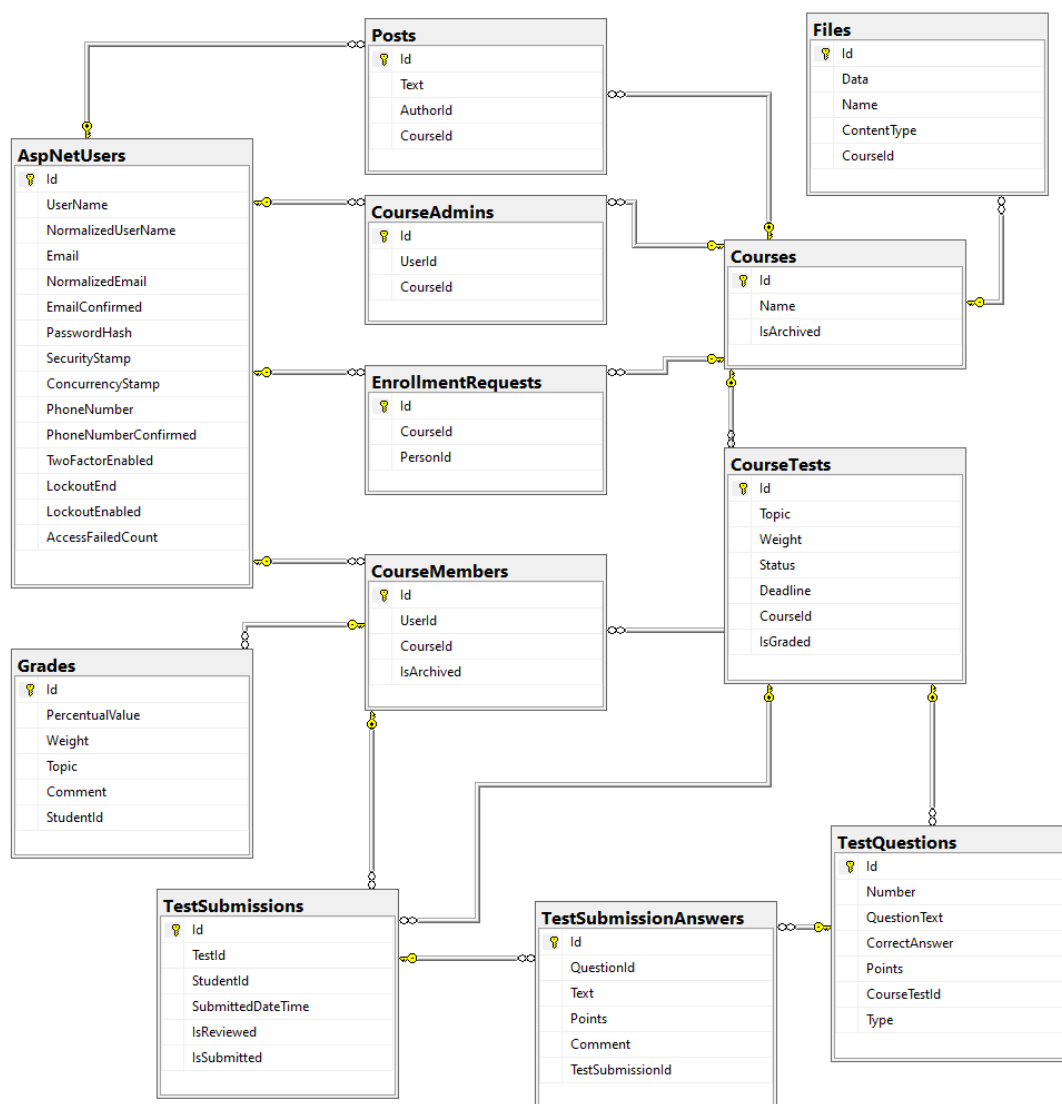
Tento projekt se stará primárně o komunikaci s databází, pro tento účel jsme použili ORM framework Entity Framework Core.

Ve složce *Models* jsou třídy reprezentující databázové entity. Každá z entit pak v databázi představuje jednu tabulku. V aplikaci jsme použili tyto entity, vztahy mezi nimi můžeme vidět na obrázku 3.2.

Název entity	reprezentovaný objekt
Course	kurz
CourseAdmin	vztah administrátor mezi entitami Course a Person
CourseFile	nějaký soubor sdílený v kurzu
CourseMember	členství uživatele v daném kurzu. K této entitě se pak vážou všechny známky a odeslané testy.
CourseTest	test v kurzu. Testy dělíme na hodnocené a nehodnocené (tzv. kvízy).
EnrollmentRequest	žádost o zapsání uživatele do daného kurzu
ForumPost	příspěvek ve fóru k danému kurzu
Grade	známku kterou student obdržel (kromě známek z testů)
Person	uživatele aplikace
TestQuestion	jednu otázku v testu
TestSubmission	test s odpověďmi odeslaný uživatelem
TestSubmissionAnswer	odpověď k dané otázce v testu



Obrázek 3.1: Architektura aplikace



Obrázek 3.2: Databázový model aplikace

Pro ilustraci uvedeme kód třídy *Course* (Kód 1).

Vidíme, že každá entita obsahuje veřejné vlastnosti (public properties) s gettery a settery. Tyto vlastnosti budou v databázové tabulce reprezentovány jako sloupce. Některé z nich (jako např. *Id*) obsahují ještě doplňující atributy, ty slouží k upřesnění informací o dané vlastnosti. Například atribut *[Key]* určuje, že tato vlastnost bude v databázi primární klíč, atribut *[Required]* určuje, že daný sloupec bude v tabulce u všech záznamů povinný (tedy hodnoty budou *NOT NULL*). Dále musí každá entita obsahovat konstruktor bez parametrů.

Vazby mezi entitami jsou reprezentované pomocí tzv. navigačních vlastností. V případě, že chceme vytvořit vazbu typu one-to-many mezi entitami A a B, stačí do vlastností třídy A přidat kolekci objektů typu B, a naopak do třídy B vlastnost typu A. Framework pak při provádění migrace vytvoří v databázové tabulce entity B vytvoří sloupec s cizím klíčem, který bude obsahovat identifikátor entity A, ke které patří.

V aplikaci je vazba one-to-many použita mimo jiné mezi entitami *Course* a

Kód 1 Ukázka třídy *Course*

```
public class Course : IGuidIdObject
{
    public Course()
    {
        Members = new List<CourseMember>();
        Files = new List<CourseFile>();
        Tests = new List<CourseTest>();
        ...
    }

    public Course(string name, Person admin) : this()
    {
        Name = name;
        Admin = admin;
    }

    /// <summary>
    /// identifier of the course
    /// </summary>
    [DatabaseGenerated(DatabaseGeneratedOption
        .Identity)]
    [Key]
    public Guid Id { get; set; }

    /// <summary>
    /// name of the course
    /// </summary>
    [Required]
    public string Name { get; set; }

    ...
}
```

CourseTest, a to tak, že každý test je obsažen v právě jednom kurzu, a v daném kurzu může být N testů. Kód pak tedy vypadá takto: Ve třídě *Course* je kolekce objektů typu *CourseTest*

```
/// <summary>
/// tests in this course
/// </summary>
public ICollection<CourseTest> Tests { get; set; }
```

Ve třídě *CourseTest* je pak vlastnost typu *Course*

```
/// <summary>
/// course that contains this test
/// </summary>
[Required]
public Course Course { get; set; }
```

Po provedení databázové migrace (viz. dále) se v tabulce *CourseTest* vytvoří sloupec *CourseId* s cizím klíčem, který odkazuje na identifikátor kurzu (tzn. vlastnost *Course.Id*).

Také si můžeme všimnout, že všechny entity (kromě entity *Person*) implementují rozhraní *IGuidObject*. To je jednoduché rozhraní, které obsahuje pouze jednu vlastnost – *Id* typu *Guid*. Tímto máme zajištěnou jednotu identifikátorů, tedy že všechny entity, které toto rozhraní implementují, budou mít identifikátor typu *Guid*.

```
/// <summary>
/// interface for object with <see cref="Guid"/> identifier
/// </summary>
public interface IGuidIdObject
{
    /// <summary>
    /// identifier of the object
    /// </summary>
    Guid Id { get; set; }
}
```

Typ *Guid* jsme zvolili hlavně z toho důvodu, že vestavěné tabulky frameworku (např. *Identity*) mají také řetězcové identifikátory. Navíc se pak zjednoduší práce ve frontend části (není potřeba parsovat *string* na *int* např. v klientské části při práci s URL). Tyto identifikátory generuje databáze, takže je zajištěno, že jsou unikátní. Další možnost by byla použít jako identifikátor číslo (např. typ *int*), ale vzhledem k výše uvedeným argumentům je typ *Guid* v tomto případě lepší možnost.

Dále se v projektu nacházejí také rozhraní *ICourseReferenceObject* a *ICourseMemberReferenceObject*, která slouží k tomu, abychom mohli dále v aplikaci jednotně pracovat s objekty, které mají referenci na entitu *Course*, resp. *CourseMember*. Tato rozhraní implementují pouze nějaké entity.

Třída *CMSDbContext* reprezentuje databázový kontext této aplikace. Každý objekt typu *DbSet* pak představuje jednu databázovou tabulku. Ve třídě *CMSDbContext* je tedy kolekce typu *DbSet* pro každou z entit.

```
public DbSet<Grade> Grades { get; set; }
```

```
public DbSet<Course> Courses { get; set; }
```

...

Jediná výjimka je entita *Person*, která dědí ze třídy *IdentityUser*, a jejíž *DbSet* je nakonfigurovaný ve frameworku.

V programu pak dále používáme ke komunikaci s databází pouze třídu *CM-SDbContext* a objekty typu *DbSet*. Třída *DbSet<TEntity>* implementuje rozhraní *IQueryable<TEntity>*, takže na ni lze použít LINQ. Pokud bychom chtěli například vybrat všechny kurzy, jejichž jméno začíná na písmeno C, pak stačí použít následující LINQ dotaz

```
dbContext.Courses.Where(course =>
    course.Name.StartsWith("C"))
```

kde proměnná *dbContext* je instance třídy *CM-SDbContext*.

Ve třídě *CM-SDbContext* je také metoda *ConfigureForeignKeys*, která provede konfiguraci cizích klíčů v aplikaci. Všechny políčka s cizími klíči jsou v databázi povinné (tzn. *NOT NULL*), to je zajištěno pomocí atributu *[Required]* daných vlastností. Nastavením *DeleteBehavior.Restrict* u cizích klíčů zajistíme, že databáze zůstane v konzistentním stavu. Pokud bychom tedy chtěli smazat entitu, pak na ni nesmí pomocí cizích klíčů odkazovat jiné entity. V opačném případě program při zavolání metody *SaveChanges()* na databázovém kontextu vyhodí výjimku.

V programu je dále složka *Migrations*. Při vývoji byl použit princip Code first, tedy že v kódu specifikujeme entity pomocí klasických tříd. Framework se pak postará o vytvoření databázových tabulek z tohoto kódu.

Pokud tedy nějak změníme některou z entit (to může být např. přidání vlastnosti, změna jména vlastnosti, apod.), pak pomocí ORM můžeme vygenerovat soubor popisující tzv. databázovou migraci, která slouží k aplikaci změn z kódu do databáze. Ke každé migraci se vygeneruje jeden soubor, který obsahuje popis změn, které se později provedou v databázi.

K vytváření migrací jsem použijeme nástroj CLI tools for Entity Framework Core. [11] Pro vygenerování migrace ze změn v kódu použijeme příkaz:

```
dotnet ef migrations add
```

Tímto se vytvoří soubor popisující změny v migraci, ale databáze zatím zůstala beze změny. Tento soubor obsahuje třídu, jenž dědí ze třídy *Migration* a obsahuje metody *Up* a *Down*. V metodě *Up* je popis změn, které se provedou při aplikaci této migrace, naopak v metodě *Down* je popis změn, které se provedou v případě odstranění migrace.

Jako příklad si můžeme představit migraci, která obsahuje přidání vlastnosti *ScoreWeight* k entitě *CourseTest* (tato vlastnost popisuje váhu testu). Vygenerovaný kód migrace pak můžeme vidět v ukázce kódu 2.

Pro promítnutí změn do databáze následně použijeme příkaz:

```
dotnet ef database update
```

Tímto tedy dojde k změnám v databázi (v našem příkladu se vytvoří sloupec *ScoreWeight* v tabulce *CourseTests*).

V obou příkazech je potřeba specifikovat cílový a startup projekt. Cílový projekt je ten, který obsahuje databázový kontext a entity naší aplikace (v tomto

Kód 2 Příklad migrace

```
public partial class TestWeight_added : Migration
{
    protected override void Up(MigrationBuilder
        migrationBuilder)
    {
        migrationBuilder.AddColumn<int>(
            name: "ScoreWeight",
            table: "CourseTests",
            nullable: false,
            defaultValue: 0);
    }

    protected override void Down(MigrationBuilder
        migrationBuilder)
    {
        migrationBuilder.DropColumn(
            name: "ScoreWeight",
            table: "CourseTests");
    }
}
```

případě projekt Data). Naopak startup projekt je projekt, který je spouštěný frameworkem, což je potřeba pro získání konfiguračních informací o projektu, jako je například connection string do naší databáze.

3.1.2 Services

V tomto projektu se nachází pomocné služby pro komunikaci s databází.

Jako základ pro všechny služby slouží abstraktní třída *DbService* (Kód 3), která obsahuje referenci na databázový kontext aplikace a jedinou metodu *CommitChanges()*. Ta slouží k uložení změn provedených v databázovém kontextu do databáze.

To je potřeba, protože k uložení změn do databáze dojde až tehdy, když na databázovém kontextu zavoláme metodu *SaveChanges()*. Pokud bychom tedy například do databázového kontextu něco uložili (např. takto:

```
dbContext.Grades.Add(new Grade())
```

) a nezavolali metodu *dbContext.SaveChanges()*, data by se neuložila.

Tato třída implementuje rozhraní *IDbService*, které obsahuje pouze metodu *CommitChanges()*.

Dále jsou ve složce *Interfaces* rozhraní pro další služby, ty jsou rozdělené podle entit (typicky máme pro jednu entitu jednu službu). Všechny tyto rozhraní také implementují rozhraní *IDbService*.

Rozhraní *ICourseService* (slouží pro práci s kurzy) můžeme vidět v kódu 4.

Ve složce *Implementations* jsou potom implementace těchto rozhraní. Můžeme vidět, že všechny implementace dědí ze třídy *DbService*, a zároveň také tranzitivně implementují *IDbService*.

Kód 3 Třída *DbService*

```
public abstract class DbService : IDbService
{
    /// <summary>
    /// context of the CMS database
    /// </summary>
    protected readonly CMSDbContext dbContext;

    protected DbService(CMSDbContext dbContext)
    {
        this.dbContext = dbContext;
    }

    /// <inheritdoc>
    public void CommitChanges()
    {
        dbContext.SaveChanges();
    }
}
```

Kód 4 Rozhraní *ICourseService*

```
public interface ICourseService : IDbService
{
    /// <summary>
    /// get course by its id
    /// </summary>
    Course GetById(string courseId);

    /// <summary>
    /// archive course by its id
    /// </summary>
    void ArchiveById(string courseId);

    /// <summary>
    /// add the course into the database
    /// </summary>
    void AddCourse(Course course);
    ...
}
```

Třidu *CourseService*, která implementuje rozhraní *ICourseService* můžeme vidět na ukázce kódu 5.

Kód 5 Třída *CourseService*

```
public class CourseService : DbService, ICourseService
{
    public CourseService(CMSDbContext dbContext) :
        base(dbContext)
    { }

    /// <inheritdoc/>
    public void ArchiveById(string courseId)
    {
        Course c = GetById(courseId);
        c.IsArchived = true;
    }

    /// <inheritdoc/>
    public Course GetById(string courseId)
    {
        return dbContext.Courses.FindById(courseId);
    }

    /// <inheritdoc/>
    public void AddCourse(Course course)
    {
        dbContext.Courses.Add(course);
    }
    ...
}
```

Vidíme, že služby typicky pracují s databázovým kontextem a s daty (vyhledávání, mazání, apod.). Dále si můžeme všimnout, že v žádné metodě se neukládají změny do databáze (tzn. volání metody *CommitChanges()*). To je z toho důvodu, že ve vyšších vrstvách aplikace (např. API) v jedné metodě často voláme několik služeb, příp. několik metod z jedné služby. Pokud bychom v metodách služeb přímo ukládali změny do databáze (metoda *CommitChanges()*), pak bychom se mohli lehce dostat to nekonzistentního stavu. To například tak, že při volání několika služeb v rámci jedné metody by mohla některá ze služeb vyhodit výjimku, nicméně všechny služby zavolané předtím by už data uložily.

Je na zodpovědnosti volajícího provést uložení změn do databáze, tedy zavolat metodu *CommitChanges()*, což je typicky poslední příkaz v dané metodě. Tím jsme tedy zajistili konzistenci dat - buď se do databáze uloží všechny změny provedené v databázovém kontextu, nebo žádné.

Dále si můžeme všimnout, že ve službách pracujeme s identifikátory typu *string*, ale v databázi používáme typ *Guid*. To je z toho důvodu, že ve vyšších vrstvách aplikace se pohodlněji pracuje se stringy (např. často dostáváme ID jako URL parametr). Převod mezi typy *string* a *Guid* pak řešíme ve službách.

Ve složce *Extensions* jsou pak pomocné metody pro práci s některými třídami. Ve třídě *DbSetExtensions* se nachází extension metody pro třídu *DbSet<T>*.

Vybereme si například metodu *GetCourseIdOf*, ta slouží k získání ID kurzu, ke kterému daný objekt, jenž má referenci na entitu *Course*, patří.

```
public static string GetCourseIdOf<T>(this DbSet<T> dbSet ,
    string objectId) where T : class ,
    ICourseReferenceObject , IGuidIdObject
{
    return dbSet.Include(item => item.Course)
        .Single(item => item.Id.ToString() == objectId)
        .Course.Id.ToString();
}
```

Vidíme, že toto je jeden z příkladů použití rozhraní *ICourseReferenceObject*, které se nachází v projektu *Data*.

V projektu též máme rozhraní *ICourseReferenceService*, to implementují všechny služby, jejichž entity logicky patří k nějakému kurzu. Rozhraní obsahuje jedinou metodu *GetCourseIdOf(string objectId)*, která získá ID kurzu, ke kterému daná entita patří. V implementaci této metodu pak typicky používáme extension metodu *GetCourseIdOf* pro třídu *DbSet<T>*. Například ve třídě *CourseTestService* vypadá implementace takto:

```
public string GetCourseIdOf(string objectId)
{
    return dbContext.CourseTests.GetCourseIdOf(objectId);
}
```

Podobně je v projektu i rozhraní *ICourseMemberReferenceService*, které používají služby, jejichž entity mají referenci na třídu *CourseMember*.

Použitím služeb jsme odstranili duplikátní kód (např. hledání kurzu podle ID se používá na několika místech ve vyšších vrstvách), a extrahovali některé složitější dotazy do samostatných metod. To je výhodné hlavně z toho důvodu, že je pak můžeme nezávisle otestovat. Další výhoda je, že vyšší vrstvy jsou odstíněny od použití ORM (a databázového kontextu), pouze volají tyto služby.

Dále si můžeme všimnout, že ve službách používáme při komunikaci s databázovým kontextem tzv. Eager loading (pomocí metod *Include()*). To znamená, že data databázových entit které daná entita referencuje, se při výchozím chování nenačtou (pokud nepoužijeme metodu *Include*), tzn. budou mít hodnotu *NULL*.

Například pro získání testu s otázkami můžeme použít tento příkaz:

```
dbContext.CourseTests
    .Include(test => test.Questions)
```

Pokud bychom volání metody *Include()* vynechali, tak by se data otázek nenačetla.

3.1.3 API

V této části se nachází popis projektu API, které slouží pro komunikaci klientské části se serverovou.

Controllers

Controllery slouží primárně ke zpracování HTTP požadavků. Vidíme, že Controller je klasická C# třída, jež dědí ze třídy *ControllerBase*. Ve většině případů

obsahuje reference na služby (jako privátní položky). Kód 6 ukazuje příklad Controlleru, který slouží k práci s kurzy.

Kód 6 Ukázka třídy *CoursesController*

```
[Route("api/[controller]")]
[ApiController]
[Authorize]
public class CoursesController : ControllerBase
{
    private readonly IHttpContextAccessor
        httpContextAccessor;
    private readonly ICourseService courseService;
    private readonly IPeopleService peopleService;
    private CourseTestFilter courseTestFilter;
    ...

    public CoursesController(IHttpContextAccessor
        httpContextAccessor, ICourseService
        courseService, IPeopleService peopleService)
    {
        this.httpContextAccessor = httpContextAccessor;
        this.courseService = courseService;
        this.peopleService = peopleService;
        courseTestFilter = new CourseTestFilter();
        ...
    }
    ...
}
```

Jednotlivé Controllery pak obsahují veřejné metody, jež odpovídají HTTP endpointům.

Ukázka kódu 7 obsahuje metodu, která slouží k získání všech členů daného kurzu.

Vidíme, že je tedy označená atributem *HttpGet*, který zároveň obsahuje URL, přes kterou lze tuto metodu zavolat. V tomto případě je URL suffix *{courseId}/members*. Položka *courseId* označuje parametr, jenž má stejnou hodnotu jako proměnná *courseId* (parametr metody). Tento suffix se připojí za URL daného Controlleru, a tím získáme celou URL k zavolání této metody. V našem případě dostaneme

http://host/api/courses/course-id/members, kde *course-id* je identifikátor příslušného kurzu a *host* označuje URL serveru, na kterém aplikace běží. Pokud máme aplikaci spuštěnou lokálně, pak by hodnota měla být *localhost:5001*. Při HTTP GET dotazu na tuto URL by tedy aplikace zavolala tuto metodu, a vrátila data ve formátu JSON.

Metoda dále obsahuje atribut určený k autorizaci, pomocí něhož ověříme, že klient má dostatečná práva. V tomto případě povolíme zavolat metodu pouze administrátorům daného kurzu.

V těle metody pak zavoláme konkrétní službu, která typicky pracuje s databází. Tato služba nám vrátí data (v tomto případě všechny členy daného kurzu), které potom namapujeme na objekty typu *ViewModel*, a ty vrátíme.

Kód 7 Ukázka metody Controlleru

```
/// <summary>
/// get all course members
/// </summary>
/// <param name="courseId">Id of the course</param>
[HttpGet("{courseId}/members")]
[AuthorizeCourseAdminOf(EntityType.Course, "courseId")]
public IEnumerable<CourseMemberOrAdminVM>
    GetAllMembers(string courseId)
{
    var people =
        courseService.GetMembersWithUsers(courseId);
    return people.Select(cm => new
        CourseMemberOrAdminVM(cm.Id.ToString(),
            cm.User.UserName, cm.User.Email));
}
```

V dalším příkladu (Kód 8) máme metodu, která slouží k vytvoření nového kurzu.

Kód 8 Ukázka metody Controlleru

```
/// <summary>
/// create new course
/// </summary>
[HttpPost("create")]
public void Create(AddCourseVM courseVM)
{
    string currentUserId = httpContextAccessor
        .HttpContext.GetCurrentUserId();
    Person admin =
        peopleService.GetById(currentUserId);
    Course createdCourse = new Course(courseVM.Name,
        admin);

    courseService.AddCourse(createdCourse);

    courseService.CommitChanges();
}
```

Tato metoda je označena atributem *HttpPost*, který opět obsahuje URL suffix. Pokud bychom tedy chtěli zavolat tuto metodu, pak je potřeba provést HTTP POST požadavek na URL

http://host/api/courses/create, který v těle obsahuje JSON objekt typu *AddCourseVM*. Framework pak provede deserializaci objektu, a objekt (instanci třídy *AddCourseVM*) předá jako parametr do této metody.

V těle metody následně vytvoříme nový objekt kurzu, a pomocí příslušné služby (v tomto případě *CourseService*) jej přidáme k existujícím kurzům. Můžeme si všimnout, že na konci metody voláme metodu *CommitChanges()*, která

změny zapíše do databáze.

ViewModels

ViewModels reprezentují objekty pro komunikaci mezi Frontend a Backend částí (konkrétně mezi Frontend službami a API). Tedy např. při GET dotazu vrací příslušný Controller objekt (příp. objekty) typu ViewModel a framework automaticky provede serializaci do formátu JSON. Stejně tak při POST dotazu posílá klient v těle požadavku objekt typu ViewModel.

Příklad ViewModelu vidíme v kódu 9.

Kód 9 Ukázka třídy *SubmitTestVM*

```
/// <summary>
/// viewmodel for submitting a test
/// </summary>
public class SubmitTestVM
{
    public SubmitTestVM(string testSubmissionId,
        string testTopic, bool isSubmitted, ...)
    {
        TestSubmissionId = testSubmissionId;
        TestTopic = testTopic;
        IsSubmitted = isSubmitted;
        ...
    }

    [RequiredWithDefaultErrorMessage]
    public string TestSubmissionId { get; set; }

    [RequiredWithDefaultErrorMessage]
    public string TestTopic { get; set; }

    public bool IsSubmitted { get; set; }
    ...
}
```

Tento ViewModel reprezentuje data odevzdávaného testu. Vidíme, že ViewModely jsou typicky veřejné třídy s veřejnými vlastnostmi. Dále vidíme, že ViewModel má veřejný bezparametrový konstruktor, ten je volán při deserializaci dat.

Také si můžeme všimnout, že u některé vlastnosti ještě obsahují doplňující atributy (např. atribut *[RequiredWithDefaultErrorMessage]* u vlastnosti *TestTopic*). Tyto atributy slouží primárně k validaci dat.

Ve ViewModelech poměrně často používáme dědičnost, podobně jako v tomto příkladu (Kód 10 a 11).

Chceme vytvořit alespoň dva ViewModely, jejichž struktura je velmi podobná a liší se jen přítomností několika málo doplňujících vlastností. Řešením je vytvořit Base třídu, která obsahuje všechny společné vlastnosti. Pro konkrétní ViewModely poté můžeme vytvořit třídy, které dědí z této rodičovské třídy, a obsahují již pouze doplňující vlastnosti.

Kód 10 Třída *BaseCourseTestVM*

```
/// <summary>
/// base viewmodel for course tests
/// </summary>
public abstract class BaseCourseTestVM
{
    protected BaseCourseTestVM()
    {
    }

    protected BaseCourseTestVM(int weight, string
        topic, ...)
    {
        ...
    }

    /// <summary>
    /// weight of the score from the test (e.g. test
    /// of weight 2 has twice bigger impact on overall
    /// score than test of weight 1)
    /// </summary>
    [PositiveIntValue]
    public int Weight { get; set; }

    [RequiredWithDefaultErrorMessage]
    public string Topic { get; set; }

    ...
}
```

Kód 11 Třídy *AddCourseTestVM* a *CourseTestDetailsVM*

```
/// <summary>
/// viewmodel for adding a course test
/// </summary>
public class AddCourseTestVM : BaseCourseTestVM
{
    public AddCourseTestVM() : base()
    { }
}

/// <summary>
/// viewmodel representing a test in a course
/// </summary>
public class CourseTestDetailsVM : BaseCourseTestVM
{
    public CourseTestDetailsVM() : base()
    { }

    public CourseTestDetailsVM(string id, string
        topic, int scoreWeight, TestStatus testStatus,
        ...)
    : base(scoreWeight, topic, ...)
    {
        Id = id;
        Status = testStatus;
    }

    /// <summary>
    /// identifier of the CourseTest entity
    /// </summary>
    [RequiredWithDefaultErrorMessage]
    public string Id { get; set; }

    public TestStatus Status { get; set; }
}
```

Ve výše uvedeném příkladu máme tedy třídu *BaseCourseTestVM*, a od ní dědí třídy *AddCourseTestVM* a *CourseTestDetailsVM*. Tyto ViewModely slouží k přidání nového testu, resp. získání informací o daném testu.

Vidíme, že vlastnosti *Id* a *Status* se nachází pouze ve třídě *CourseTestDetailsVM*. Toto dává smysl, jelikož při vytváření testu ještě neznáme jeho identifikátor (objekt ještě není uložený v databázi). Podobně je to i se stavem (vlastnost *Status*), jelikož ten bude při vytváření vždy nastaven na *New*.

Bylo by samozřejmě možné oba ViewModely sloučit do jedné třídy se všemi vlastnostmi. Toto řešení je ale podle mého názoru velmi matoucí, jelikož vlastnosti *Id* a *Status* jsou při vytváření testu zbytečné.

Atributy určené k validaci

V programu používáme několik vlastních atributů, určených k validaci dat, ty se nachází ve složce *Validation/Attributes*. Atribut je klasická C# třída, která dědí ze třídy *System.Attribute*. Její název obvykle končí suffixem *Attribute*.

Příklady atributů můžeme vidět v kódech 12 a 13.

Kód 12 Příklad atributu

```
/// <summary>
/// Validation attribute that marks this value as
/// required
/// ...
/// </summary>
public class RequiredWithDefaultErrorMessageAttribute
    : RequiredAttribute
{
    public const string defaultErrorMessage = "The
        field {0} is required";

    public RequiredWithDefaultErrorMessageAttribute()
    {
        ErrorMessage = defaultErrorMessage;
    }
}
```

- *NonNegativeDoubleValueAttribute* – Tento atribut validuje, že vlastnost typu *double*, ke které patří, je nezáporné číslo. V případě, že tomu tak není, nastavíme výchozí chybovou hlášku *The field {0} must be non-negative*, kde {0} je název vlastnosti, ke které atribut patří.
- *RequiredWithDefaultErrorMessageAttribute* – Tento atribut dědí z atributu *RequiredAttribute*. Pokud má příslušná vlastnost hodnotu *null*, nebo se jedná o řetězec, který je prázdný, nebo složený pouze z bílých znaků, tak validace selže. Atribut *RequiredWithDefaultErrorMessageAttribute* pak slouží jen k přidání výchozí chybové hlášky *The field {0} is required*, v případě, že validace selže.

Dále jsou v aplikaci ještě použité atributy *NonNegativeIntValueAttribute* a *PositiveIntValueAttribute*.

Kód 13 Příklad atributu

```
/// <summary>
/// Validation attribute that validates if the double
/// value is non-negative (e.g. >=0)
/// ...
/// </summary>
public class NonNegativeDoubleValueAttribute :
    RangeAttribute
{
    public const string defaultErrorMessage = "The
        field {0} must be non-negative";

    public NonNegativeDoubleValueAttribute() : base(0,
        double.MaxValue)
    {
        ErrorMessage = defaultErrorMessage;
    }
}
```

Obsluha chyb

V případě, že nastane chyba při deserializaci dat (např. klient pošle v těle POST dotazu nevalidní data), tak framework vyhodí výjimku a vrátí objekt, který popisuje chybu. [2]

Pokud nastane chyba při obsluze dotazu (např. klient se pomocí GET dotazu pokusí získat informace o nějaké již smazané entitě), pak v programu vyhodíme výjimku. Všechny výjimky jsou pak zachyceny třídou *ExceptionHandlerController* (Kód 14), která funguje jako obecný Error handler. Toto je nakonfigurováno v metodě *Configure()*, jenž se nachází ve třídě *Startup*.

Metoda *HandleError* tedy nastaví kód odpovědi na *400 Bad Request*, a vrátí objekt typu *ErrorsDictionaryVM*. Ten v tomto případě obsahuje obecnou hlášku *An error occurred while processing the request*.

Autorizace

V programu máme také server-side autorizaci. Ta slouží k ověření toho, jestli je uživatel oprávněný provést danou akci. Základní entitou pro autorizaci je kurz (entita *Course*). V aplikaci tedy vždy ověřujeme, jestli je aktuální uživatel administrátor (příp. člen) kurzu, ke kterému se vztahuje daná entita (např. *Course-Test*).

K tomuto účelu používáme autorizační atributy, které se nachází ve složce *Auth/Attributes*. Abstraktní třída *CourseBasedAuthorizeFilter* slouží jako rodičovská třída pro všechny filtry, založené na autorizaci pomocí kurzů.

V kódu 15 vidíme, že tato třída obsahuje typ entity (proměnná *entityType*), pomocí které provádíme autorizaci. Dále také název proměnné v URL, která obsahuje identifikátor této entity.

Metoda *OnAuthorization* se automaticky zavolá při autorizaci. V této metodě nejprve zkontrolujeme, že uživatel je přihlášený, poté získáme jeho ID (přes *HttpContext*) a ID dané entity. Poté získáme identifikátor kurzu, ke kterému daná en-

Kód 14 Třída *ErrorHandlerController*

```
/// <summary>
/// controller for error handling
/// </summary>
[ApiExplorerSettings(IgnoreApi = true)]
public class ErrorHandlerController : ControllerBase
{
    private const string generalErrorText = "An error
        occurred while processing the request.";

    /// <summary>
    /// handle runtime error
    /// </summary>
    [Route("errorHandler")]
    public IActionResult HandleError()
    {
        var context = HttpContext.Features
            .Get<IExceptionHandlerFeature>();
        var exception = context.Error; // thrown
            exception

        var errorDescription = new Dictionary<string,
            string[]>
        {
            { "Request failed", new string[] {
                generalErrorText } }
        };

        var errorsVM = new
            ErrorsDictionaryVM(errorDescription);
        return BadRequest(errorsVM);
    }
}
```

Kód 15 Ukázka třídy *CourseBasedAuthorizeFilter*

```
public abstract class CourseBasedAuthorizeFilter :
    IAuthorizationFilter
{
    private readonly EntityType entityType;

    private readonly string entityIdFieldName;

    private readonly ICourseReferenceServiceFactory
        courseReferenceServiceFactory;

    /// <inheritdoc>
    public void
        OnAuthorization(AuthorizationFilterContext
            context)
    {
        if (context.HttpContext.User.Identity
            .IsAuthenticated)
        {
            string currentUserId =
                context.HttpContext.GetCurrentUserId();
            string objectId = context.HttpContext
                .Request.RouteValues[entityIdFieldName]
                .ToString();

            var service = courseReferenceServiceFactory
                .GetByEntityType(entityType);
            string courseId =
                service.GetCourseIdOf(objectId);

            if (IsAuthorized(currentUserId, courseId,
                entityType, objectId))
            {
                // authorization passed -> proceed to
                // controller
                return;
            }
        }
        context.Result = new UnauthorizedResult();
    }

    protected abstract bool IsAuthorized(string
        currentUserId, string courseId, EntityType
        entityType, string entityId);

    ...
}
```

tita logicky patří. Zde využíváme toho, že všechny služby implementují rozhraní *ICourseReferenceService*. Dále zjistíme, jestli má uživatel dostatečná práva. K tomuto účelu slouží abstraktní metoda *IsAuthorized*.

Jedná se o využití návrhového vzoru Template method, kdy implementaci této metody necháme na třídách, které dědí z *CourseBasedAuthorizeFilter*. Společné kroky autorizace nicméně implementujeme v této (rodičovské) třídě.

Pokud zjistíme, že uživatel nemá dostatečná práva, pak pouze vrátíme *UnauthorizedResult*, a požadovaná akce se neprovede.

Dále ještě potřebujeme v aplikaci mechanismus, který nám podle enumy *EntityType* vrátí příslušnou službu. K tomuto účelu používáme třídu *CourseReferenceServiceFactory*, kterou můžeme vidět na ukázce kódu 16.

Kód 16 Třída *CourseReferenceServiceFactory*

```
public class CourseReferenceServiceFactory :
    ICourseReferenceServiceFactory
{
    ...

    private readonly IReadOnlyDictionary<EntityType,
        ICourseReferenceService> dataServices;

    public CourseReferenceServiceFactory(
        ICourseAdminService courseAdminService,
        ICourseMemberService courseMemberService, ...)
    {
        dataServices = new Dictionary<EntityType,
            ICourseReferenceService>
        {
            [EntityType.CourseMember] =
                courseMemberService,
            [EntityType.CourseAdmin] =
                courseAdminService,
            [EntityType.CourseTest] =
                courseTestService,
            ...
        };
    }

    /// <inheritdoc>
    public ICourseReferenceService
        GetByEntityType(EntityType entityType)
    {
        return dataServices[entityType];
    }
}
```

Tato třída obsahuje slovník *dataServices*, ve kterém je pod daným klíčem typu *EntityType* uložena příslušná služba. V metodě *GetByEntityType* pak jen vrátíme položku ze slovníku. Opět využíváme toho, že všechny služby implementují rozhraní *ICourseReferenceService*.

V aplikaci používáme tyto autorizační filtry (všechny dědí ze třídy *CourseBasedAuthorizeFilter*).

- *CourseAdminAuthorizeFilter* – ověřuje, jestli je aktuální uživatel administrátor kurzu, ke kterému patří daná entita. Používáme v akcích, které může provádět pouze administrátor daného kurzu (jako např. vytváření nových testů).
- *CourseAdminOrMemberAuthorizeFilter* – ověřuje, zda je aktuální uživatel administrátor nebo člen kurzu, ke kterému patří daná entita. Tento filtr používáme např. v metodě pro získání všech souborů v daném kurzu.
- *CourseAdminOrOwnerAuthorizeFilter* – podobně jako první filtr slouží k ověření toho, jestli je aktuální uživatel administrátor kurzu, k němuž patří daná entita. Zároveň ale akci povolíme provést, pokud je uživatel vlastníkem dané entity. To znamená, že příslušná entita (např. odevzdaný test – entita *TestSubmission*) se váže k danému uživateli. Toto ověření používáme například v metodě pro získání opraveného testu.

Na ukázce kódu 17 se nachází třída *CourseAdminOrMemberAuthorizeFilter*.

Kód 17 Ukázka autorizačního filtru

```
public class CourseAdminOrMemberAuthorizeFilter :
    CourseBasedAuthorizeFilter
{
    private readonly IPeopleService peopleService;

    /// <inheritdoc/>
    protected override bool IsAuthorized(string
        currentUserId, string courseId, EntityType
        entityType, string objectId)
    {
        return peopleService.IsAdminOfCourse(
            currentUserId, courseId) ||
            peopleService.IsMemberOfCourse(
                currentUserId, courseId);
    }
    ...
}
```

Ke každému autorizačnímu filtru se pak vztahuje atribut (Kód 18).

Vidíme, že tento atribut má konstruktor se dvěma parametry, které následně předá autorizačnímu filtru.

Atributy se poté používají následujícím způsobem (v příkladu je atribut použitý na metodě Controlleru, která slouží ke stažení souboru podle daného *fileId*).

```
[HttpGet("{fileId}")]
[AuthorizeCourseAdminOrMemberOf(EntityType.CourseFile,
    "fileId")]
public IActionResult Download(string fileId)
{
```

Kód 18 Ukázka autorizačního atributu

```
public class AuthorizeCourseAdminOrMemberOfAttribute :
    TypeFilterAttribute
{
    public AuthorizeCourseAdminOrMemberOfAttribute(
        EntityType entityType, string
        entityIdFieldName) :
        base(typeof(
            CourseAdminOrMemberAuthorizeFilter
        ))
    {
        Arguments = new object[] { entityType,
            entityIdFieldName };
    }
}

...
}
```

Tímto způsobem tedy zaručíme, že k této metodě mají přístup pouze administrátoři a členové daného kurzu, ve kterém je tento soubor sdílen. Pomocí parametrů atributu popíšeme, že entita je soubor, a její identifikátor se nachází v proměnné s názvem *fileId* (což je parametr metody).

Dependency Injection

K předávání závislostí v aplikaci používáme mechanismus Dependency injection.

Používáme vestavěný IoC kontejner ve frameworku ASP .NET Core, konfigurace se nachází ve třídě *Startup* v metodě *ConfigureServices*. U každé závislosti uvedeme její rozhraní a implementaci. Závislosti vkládáme do kontejneru ve většině případů pomocí metody *AddTransient*. To znamená, že při každém dotazu na danou službu v kontejneru se vytvoří nová instance.

```
// add dependencies to IoC container
services.AddTransient<ICourseService, CourseService>();
services.AddTransient<IPeopleService, PeopleService>();
services.AddTransient<IGradeService, GradeService>();
...
```

Pokud by naše konfigurace vypadala takto, tak bychom do kontejneru vložili tři závislosti. První z nich má rozhraní *ICourseService* a implementaci *CourseService*, u ostatních závislostí je to obdobně.

Pokud tedy chceme, aby do nějaké třídy, jejíž instance jsou vytvářeny frameworkem, byly dosazeny příslušné závislosti (dependencies), použijeme Constructor injection. V konstruktoru dané třídy vytvoříme pro každou požadovanou závislost jeden parametr, který bude mít stejný typ jako rozhraní dané závislosti. Framework se pak postará o dosazení parametrů podle konfigurace IoC kontejneru.

```

public CoursesController(IHttpContextAccessor
    httpContextAccessor, ICourseService courseService,
    IPeopleService peopleService)
{
    this.httpContextAccessor = httpContextAccessor;
    this.courseService = courseService;
    this.peopleService = peopleService;
    ...
}

```

V tomto případě tedy framework ví, že třída má tři závislosti, které je potřeba vyhledat v kontejneru. Podle konfigurace poté například do parametru *courseService* dosadí novou instanci třídy *CourseService*.

Dependency injection používáme primárně v Controllerech. Nevytváříme tedy přímo instance služeb (pomocí operátoru *new*), naopak si služby vyžádáme přes parametry konstrukturu, a framework se postará o jejich správné dosazení.

Řešení pomocí Dependency injection je flexibilnější, jelikož Controller nezávisí na implementaci dané služby, ale pouze na jejím rozhraní.

Ostatní

V souboru *appsettings.json* se nachází konfigurace aplikace ve formátu JSON. Její součástí je i Connection string k databázi.

```

"ConnectionStrings": {
    "DefaultConnection": "Server=.;Database=CMS;
        Trusted_Connection=True;
        MultipleActiveResultSets=true"
}
...

```

Ve výchozím nastavení tedy používáme databázi se jménem *CMS* na lokálním SQL Serveru (znak tečky symbolizuje lokální server).

Ve složkách *Pages* a *Areas/Identity* se nachází stránky, které slouží k přihlášení a registraci uživatele. Tato část kódu je vygenerovaná frameworkem.

3.1.4 Ostatní

V projektu *TestEvaluation* se nachází třídy, které slouží ke spočítání bodů odevzdaných řešení. Projekt *TestEvaluation.Tests* pak obsahuje testy těchto tříd.

3.2 Klientská část

Klientská část aplikace se nachází ve složce *API/ClientApp*, a je napsaná v jazyce Typescript s použitím frameworku Angular.

Ve složce *src/api-authorization* se nachází modul pro přihlášení a registraci uživatele. Tato část aplikace je vygenerovaná frameworkem. Hlavní část aplikace je v adresáři *src/app*.

3.2.1 Services

Služby slouží ke komunikaci frontend části s API. Jedna služba typicky odpovídá jednomu Controlleru a jednotlivé metody služby pak slouží k volání metod API.

Všechny služby dědí z abstraktní třídy *ApiService* (Kód 19).

Vidíme, že třída obsahuje URL daného Controlleru, a také pomocné metody pro komunikaci s API. Metoda *processResponse* slouží ke zpracování odpovědi, v případě neúspěchu se pokusí dotaz opakovat. Pokud dotaz opět skončí neúspěchem, pak zavolá metodu pro obsluhu chyby (*handleError*).

Metodu *processResponse* pak využíváme například v metodě *httpGet*, která poté slouží k volání metod API pomocí HTTP GET dotazů. Obdobně třída obsahuje i metody pro jiné typy HTTP požadavků (POST, PUT, DELETE).

Konkrétní služby dědí ze třídy *ApiService*, a obsahují metody, které typicky slouží k jednomu dotazu na API.

Na ukázce kódu 20 vidíme, že služba obsahuje pevně dané URL Controlleru, který volá; a dále několik metod, které volají metody tohoto API Controlleru. Například metoda *getById* slouží k získání testu podle jeho identifikátoru. V těle pouze provedeme HTTP GET dotaz, pomocí generického parametru specifikujeme, že vrácený objekt má být typu *CourseTestDetailsVM*. Obdobně je to u metodu *addToCourse*, která se používá k přidání nového testu do kurzu. Oproti předchozí metodě obsahuje ještě jeden parametr – *testToAdd*, který reprezentuje test, jenž bude vytvořen. Tento objekt pak vloží do těla HTTP požadavku, a odešle. Můžeme si všimnout, že v tomto případě voláme metodu *httpPost* bez generického parametru. To je z toho důvodu, že odpověď je prázdná (tzn. neobsahuje žádný ViewModel).

Vidíme, že tělo metod je typicky velmi krátké, ve většině případů se jedná pouze o HTTP dotaz na danou adresu.

Služby fungují asynchronně, tedy nevrací přímo dané objekty, ale generický typ *Observable<T>*. Zavoláním metody *subscribe* na tomto typu se pak počká na vrácení dat, a klient s nimi může pak dále pracovat. Volání metody *subscribe* v našem programu typicky probíhá až v komponentách.

3.2.2 ViewModels

V klientské části se také nacházejí ViewModely, které slouží ke komunikaci s API. Tyto objekty přesně odpovídají ViewModelům ze serverové části (tzn. obsahují stejné položky).

V kódu 21 vidíme ViewModel, který reprezentuje odeslaný test (vidíme, že odpovídá ViewModelu ze serverové části – viz. sekce 3.1.3)

Pro HTTP GET požadavky frontend služby typicky vrací objekty typu ViewModel, se kterými dále pracujeme v komponentách. Stejně tak například při HTTP POST dotazu je do těla požadavku vložena instance nějakého ViewModelu.

3.2.3 Komponenty

Komponenty představují UI aplikace a slouží k zobrazování dat. Nachází se ve složce *src/app/components*. Každá komponenta je uložena ve vlastním adresáři,

Kód 19 Třída *ApiService*

```
export abstract class ApiService {

    protected readonly http: HttpClient;

    protected readonly controllerUrl: string;

    private readonly retryCount: number = 1;

    protected constructor(http: HttpClient, baseUrl:
        string, controllerName: string) {
        this.controllerUrl = baseUrl +
            'api/${controllerName}/';
        this.http = http;
    }

    private handleError(response: HttpResponse) {
        const errorObject: ApiErrorResponseVM =
            response;
        return throwError(errorObject.error);
    }

    /**
     * process HTTP response
     *
     * if it succeeds, return it, otherwise retry
     *   {@link retryCount}-times, then throw an error
     * @param response observable of the response
     * @private
     */
    private processResponse<T>(response:
        Observable<T>): Observable<T> {
        return response.pipe(
            retry(this.retryCount),
            catchError(this.handleError)
        );
    }

    protected httpGet<T>(actionUrl: string):
        Observable<T> {
        return this.processResponse(
            this.http.get<T>(this.controllerUrl +
                actionUrl));
    }

    ...
}
```

Kód 20 Služba *CourseTestService*

```
export class CourseTestService extends ApiService {
    private static controllerName = 'courseTests';

    constructor(http: HttpClient, @Inject('BASE_URL')
        baseUrl: string) {
        super(http, baseUrl,
            CourseTestService.controllerName);
    }

    /**
     * get test by Id
     * @param testId
     */
    public getById(testId: string):
        Observable<CourseTestDetailsVM> {
        return
            this.httpGet<CourseTestDetailsVM>(testId);
    }

    /**
     * add new test to the given course
     * @param testToAdd test to add
     * @param courseId Id of the course
     */
    public addToCourse(testToAdd: AddCourseTestVM,
        courseId: string): Observable<{}> {
        return this.httpPost(courseId, testToAdd);
    }

    ...
}
```

Kód 21 Příklad ViewModelu

```
/**
 * viewmodel for submitting a test
 */
export class SubmitTestVM {
    /**
     * id of the test submission
     */
    public testSubmissionId: string;

    /**
     * topic of the test
     */
    public testTopic: string;

    /**
     * check if the test has already been submitted
     */
    public isSubmitted: boolean;

    ...
}
```

který obsahuje minimálně dva soubory: šablonu a backend dané komponenty. V některých případech je ve složce i soubor s CSS styly.

Na obrázku 3.3 vidíme část UI s využitím několika komponent. Každá komponenta reprezentuje jeden logický celek uživatelského rozhraní. Konkrétně v uvedeném příkladu máme tyto komponenty:

- Komponenta se seznamem souborů + formulářem pro přidání souboru
- Seznam studentů
- Seznam administrátorů

Šablona komponenty je typicky napsaná v HTML, zatímco backend je naprogramován v jazyce Typescript.

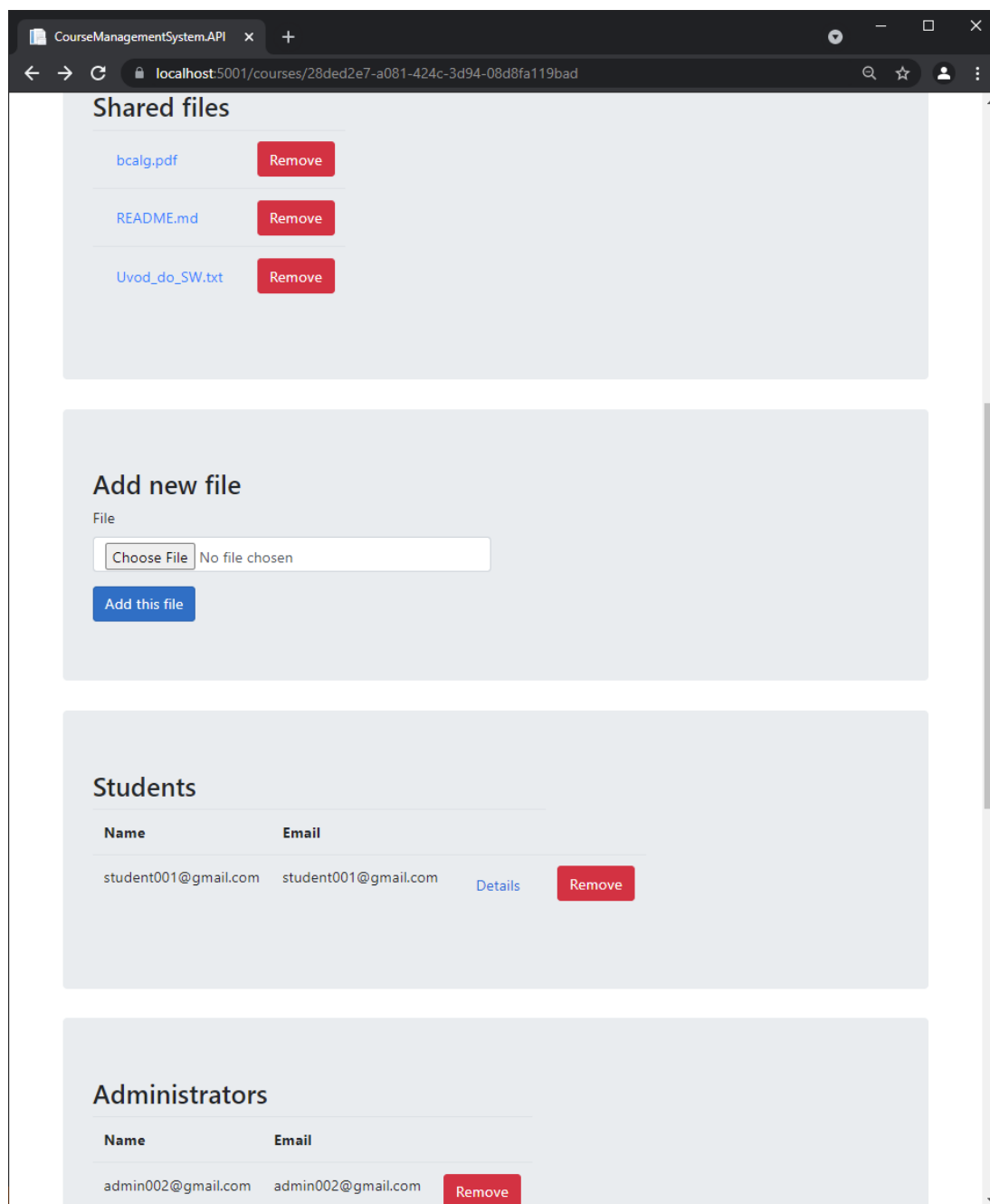
Na příkladu (Kód 22) vidíme, že backend komponenty je klasická Typescript třída označená anotací *@Component*. U anotace je zároveň uvedený selektor, což je jméno HTML elementu, který slouží k vykreslení komponenty, a umístění souboru se šablonou a CSS styly.

Komponenty typicky používají služby k získání dat z API, podobně jako v příkladu. Můžeme si všimnout, že právě zde probíhá volání metody *subscribe*, pomocí které v tomto případě data uložíme do proměnné *students*.

Veřejné položky (například pole *students*) jsou pak dostupné v HTML šabloně. Některé položky (například *courseId*) jsou označené anotací *@Input()*, která označuje parametry šablony.

Pro ilustraci uvedeme také šablonu komponenty (Kód 23).

Toto je šablona, která přísluší komponentě *StudentListComponent*, jenž slouží k zobrazení členů kurzu. Vidíme, že se jedná o klasické HTML, do kterého můžeme



Obrázek 3.3: Příklad UI s využitím komponent

Kód 22 Ukázka backendu komponenty

```
@Component({
  selector: 'app-student-list',
  templateUrl: './student-list.component.html',
  styleUrls: ['./student-list.component.css']
})
export class StudentListComponent implements OnInit {

  @Input()
  private courseId: string;

  /**
   * list of students
   */
  public students: CourseMemberOrAdminVM[] = [];

  private readonly courseService: CourseService;
  ...

  constructor(courseService: CourseService, ...) {
    this.courseService = courseService;
    ...
  }

  ngOnInit() {
    this.reloadData();
  }

  /**
   * reload student list
   * @private
   */
  private reloadData(): void {
    this.courseService.getAllMembers(this.courseId)
      .subscribe(result => {
        this.students = result;
      });
  }

  ...
}
```

Kód 23 Ukázka šablony komponenty

```
<div class="jumbotron">
  <h3>Students</h3>
  <table class="table table-striped
    table-responsive">
    <tr>
      <th>Username</th>
      <th></th>
      <th></th>
    </tr>
    <tr *ngFor="let person of students">
      <td class="align-middle">
        {{person.name}}
      </td>
      <td>
        <a class="btn btn-link" (click)=
          "pageNavigator.
            navigateToStudentDetail(
              person.id
            )">
          Details
        </a>
      </td>
      <td>
        <button class="btn btn-danger"
          (click)="removeMember(person)">
          Remove
        </button>
      </td>
    </tr>
  </table>
  <div class="my-2">
    <div>
      <button class="btn btn-info"
        (click)="pageNavigator.
          navigateToCourseEnrollmentRequests(
            courseId
          )">
        Enrollment requests
      </button>
    </div>
  </div>
</div>
```

vkładat proměnné z backend části komponenty. Mezi složené závorky vložíme proměnnou, jež chceme vypsat, a framework Angular se sám postará o dosazení příslušné hodnoty.

Můžeme si všimnout atributu **ngFor* u elementu `<tr>`. Takto definujeme, že v tabulce bude pro každého studenta samostatný řádek. Na každém řádku následně vypíšeme jméno, email a odkaz na detail studenta.

V šablonách komponent můžeme také vykreslovat jiné šablony.

```
<app-test-list [courseId]="courseId"
  [isCourseAdmin]="isCourseAdmin"></app-test-list>
<app-file-list [courseId]="courseId"
  [isCourseAdmin]="isCourseAdmin"></app-file-list>
<app-student-list *ngIf="isCourseAdmin"
  [courseId]="courseId"></app-student-list>
...
```

Na tomto příkladu vidíme kus kódu ze šablony komponenty *CourseDetailsComponent*, která slouží k zobrazení informací o daném kurzu. Šablona tedy na daném místě vykreslí příslušné šablony (v tomto případě komponenty se seznamy testů, souborů a studentů).

Při volání šablon můžeme také uvést parametry (například parametr *courseId* v šabloně dané selektorem *app-test-list*). Tato hodnota se pak uloží do příslušné položky, která je označená anotací *@Input()*, v dané komponentě. To znamená, že komponenta se selektorem *app-test-list* má položku *courseId*, která je označená anotací *@Input()*. Pro lepší představu ještě uvedeme kód 24, na kterém se nachází třída s komponentou.

Kód 24 Ukázka komponenty s parametrem

```
@Component({
  selector: 'app-test-list',
  templateUrl: './test-list.component.html',
  styleUrls: ['./test-list.component.css']
})
export class TestListComponent implements OnInit,
  OnChanges {

  @Input()
  public courseId: string;
  ...
}
```

Vzhled stránky se u některých komponent liší podle toho, v jaké je uživateli roli. Můžeme tedy mít komponenty nebo kusy HTML kódu, které se zobrazují například pouze administrátorům daného kurzu. Toto ve většině případů zajistíme pomocí proměnné, podle které poznáme, jestli je aktuální uživatel administrátor. Pomocí atributu **ngIf* pak zajistíme, že daná část kódu se zobrazí pouze vybraným uživatelům.

```
<app-student-list *ngIf="isCourseAdmin"
  [courseId]="courseId"></app-student-list>
```

V tomto příkladu používáme proměnnou *isCourseAdmin*, a pomocí atributu **ngIf* zajistíme, že komponenta určená selektorem *app-student-list* se zobrazí pouze administrátorům daného kurzu.

V komponentách také poměrně často využíváme obousměrný data binding, který je součástí frameworku Angular. Jedná se o techniku, která umožňuje synchronizaci dat mezi HTML a Typescript objekty.

Pokud tedy změníme data v HTML (například pole formuláře), framework se postará o změnu dat příslušné proměnné v backendu komponenty. Naopak, pokud dojde ke změně hodnoty dané proměnné, pak se framework postará o změnu HTML (například upraví text v poli formuláře).

Obousměrný data binding používáme typicky ve formulářích, podobně jako v následujícím příkladu.

```
export class AddGradeComponent implements OnInit {
  /**
   * grade that will be added to the student
   */
  public gradeToAdd: AddGradeVM;
  ...
}
```

Toto je komponenta, která slouží k přidávání známek.

Kód 25 Ukázka šablony, která používá obousměrný data binding

```
...
<div class="form-group col-md-2">
  <label for="addGradeForm_Value">Score in %</label>
  <input type="number" min="0" class="form-control"
    name="value" id="addGradeForm_Value" required
    [(ngModel)]="gradeToAdd.percentualValue">
</div>
<div class="form-group col-md-2">
  <label for="addGradeForm_Weight">Weight</label>
  <input type="number" min="0" class="form-control"
    name="weight" id="addGradeForm_Weight" required
    [(ngModel)]="gradeToAdd.weight">
</div>
...
```

V šabloně pak máme (mimo jiné) políčka formuláře pro procentuální hodnotu a váhu známky. Pomocí atributu *[(ngModel)]* nastavíme proměnnou pro data binding (Kód 25).

Pokud tedy například změníme ve formuláři váhu známky, dojde automaticky ke změně hodnoty *gradeToAdd.weight*. Podobně, pokud dojde v kódu ke změně hodnoty proměnné *gradeToAdd.weight*, framework automaticky upraví hodnotu ve formuláři.

Ke stylování elementů používáme framework Bootstrap, který nám také zajišťuje, že uživatelské rozhraní aplikace je responzivní.

3.2.4 Routing

Frontend část aplikace mimo jiné provádí také routing. Samotný router je součástí frameworku Angular, nicméně potřebujeme nějak nakonfigurovat, jaká komponenta se zobrazí při dotazu na danou URL.

Tato konfigurace se nachází v souboru `app.module.ts`.

```
RouterModule.forRoot([
  {path: '', component: HomeComponent, pathMatch:
    'full'},
  {path: 'students/:id', component:
    StudentDetailComponent},
  {path: 'courses', component: CourseListComponent},
  ...
])
```

V konfiguraci máme vždy uvedenou cestu, a komponentu, která se zobrazí. Vidíme tedy, že na výchozí stránce bude komponenta *HomeComponent*. Druhý řádek nám říká, že při zadání URL `http://host/students/id`, kde *id* je parametr, se zobrazí komponenta *StudentDetailComponent*. K parametru *id* se poté můžeme dostat v komponentě. Poslední řádek definuje, že na stránce `http://host/courses` se zobrazí *CourseListComponent*.

K navigaci mezi stránkami nepoužíváme přímo vestavěný router, ale pomocnou třídu *PageNavigator*, která se nachází ve složce `src/app/tools`. Tato třída obsahuje referenci na třídu *Router* a metody, které slouží k navigaci na jednotlivé stránky. Pro každou stránku máme tedy jednu navigační metodu.

Na následujícím příkladu vidíme kód metody *navigateToCourseDetail*, která slouží k navigaci na stránku s detaily daného kurzu.

```
/**
 * navigate to the page with course details
 * @param courseId identifier of the course
 */
public navigateToCourseDetail(courseId: string): void {
  this.router.navigate(['courses',
    courseId]).then(this.scrollToTop);
}
```

3.3 Další vybrané problémy

3.3.1 ViewModely x Databázové entity

Můžeme si všimnout, že v kódu používáme různé objekty pro ViewModely a databázové entity. Na následujícím příkladu můžeme vidět největší rozdíly mezi těmito objekty.

Na ukázkách kódu 26 a 27 vidíme databázovou entitu *TestSubmissionAnswer* a ViewModel *SubmissionAnswerVM*, oba typy reprezentují odpověď studenta na

Kód 26 Databázová entita *TestSubmissionAnswer*

```
public class TestSubmissionAnswer : IGuidIdObject
{
    /// <summary>
    /// question which is answered
    /// </summary>
    [Required]
    public TestQuestion Question { get; set; }

    /// <summary>
    /// submitted text of the answer
    /// </summary>
    public string Text { get; set; }

    /// <summary>
    /// points obtained for the answer
    /// </summary>
    public int Points { get; set; }
    ...
}
```

Kód 27 ViewModel *SubmissionAnswerVM*

```
public class SubmissionAnswerVM
{
    /// <summary>
    /// number of question that this answer belongs to
    /// </summary>
    [PositiveIntValue]
    public int QuestionNumber { get; set; }

    /// <summary>
    /// text of the question
    /// </summary>
    [RequiredWithDefaultErrorMessage]
    public string QuestionText { get; set; }

    /// <summary>
    /// answer submitted by the student
    /// </summary>
    public string AnswerText { get; set; }
    ...
}
```

danou otázku. Vidíme, že v tomto případě ViewModel obsahuje vlastnosti převzaté z více databázových entit, což je velmi častá situace. Vlastnosti *QuestionNumber* a *QuestionText* jsou převzaté z entity *TestQuestion*, naopak vlastnost *AnswerText* je z entity *TestSubmissionAnswer*.

Některé jiné ViewModely naopak obsahují jen vybrané vlastnosti příslušných databázových entit, ostatní data jsou v daném kontextu zbytečná.

Z toho vyplývá, že nemůžeme použít instance stejné třídy pro tyto typy objektů.

Pokud bychom se rozhodli použít dědičnost (tedy např. ViewModel by dědil z databázové entity, příp. naopak), narazili bychom na problém s atributy. Téměř všechny databázové entity totiž obsahují atributy, které slouží ke konfiguraci databázových tabulek, naopak ViewModely obsahují atributy pro validaci.

Vzhledem k výše uvedeným argumentům tedy používáme různé objekty.

3.3.2 ViewModely v serverové i klientské části

V kapitolách 3.1.3 a 3.2.2 můžeme vidět, že ViewModely se nachází jak v serverové, tak i v klientské části aplikace.

Tyto ViewModely jsou shodné (obsahují tedy stejné položky), akorát jsou zapsané v jiném jazyce. ViewModely v serverové části navíc často obsahují atributy, které slouží k validaci dat.

Typ položek je ve většině případů stejný, někdy se ovšem může lišit. To je většinou z toho důvodu, že neexistují typy, které si v jazycích C# a Typescript přesně odpovídají. Například jazyk Typescript používá pro všechna čísla typ *number*, zatímco v jazyce C# můžeme použít několik typů. Pro celá čísla používáme např. typy *int* a *long*, pro desetinná čísla *float* či *double*.

Toto řešení je nutné, abychom mohli s ViewModely pracovat v obou částech aplikace.

Závěr

V této práci jsem se zaměřil na vývoj webové aplikace pro správu různých typů výukových kurzů.

Oproti alternativám jako jsou např. aplikace Bakaláři a Moodle není výsledná aplikace zaměřená jen na školní kurzy, ale můžeme ji snadno použít i pro jiné typy kurzů, jako jsou např. jazykové či zájmové kurzy. Každý uživatel si může v aplikaci vytvářet vlastní kurzy.

Aplikace je rozdělená na serverovou a klientskou část, a naprogramovaná s použitím moderních technologií, jako např. frameworky ASP.NET Core a Angular. Kód programu je uložený ve veřejném repozitáři na GitHubu.

Detailní popis funkcionality se nachází v uživatelské dokumentaci A.2.

Zdroje

- [1] Dokumentace jazyka C#. <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp>. [Online; citováno 14.7.2021].
- [2] Dokumentace frameworku ASP .NET Core. <https://docs.microsoft.com/en-us/aspnet/core>. [Online; citováno 14.7.2021].
- [3] Dokumentace frameworku Entity Framework Core. <https://docs.microsoft.com/en-us/ef/core>. [Online; citováno 14.7.2021].
- [4] Dokumentace frameworku xUnit.net. <https://xunit.net/#documentation>. [Online; citováno 14.7.2021].
- [5] Dokumentace jazyka TypeScript. <https://www.typescriptlang.org/docs>. [Online; citováno 14.7.2021].
- [6] Dokumentace frameworku Angular. <https://angular.io/docs>. [Online; citováno 14.7.2021].
- [7] Dokumentace frameworku Bootstrap. <https://getbootstrap.com/docs>. [Online; citováno 14.7.2021].
- [8] Dokumentace databáze SQL Server. <https://docs.microsoft.com/en-us/sql/sql-server>. [Online; citováno 14.7.2021].
- [9] Dokumentace nástroje Git. <https://git-scm.com/doc>. [Online; citováno 14.7.2021].
- [10] Dokumentace nástroje GitHub Actions. <https://docs.github.com/en/actions>. [Online; citováno 14.7.2021].
- [11] Dokumentace nástroje CLI tools for Entity Framework Core. <https://docs.microsoft.com/en-us/ef/core/cli/dotnet>. [Online; citováno 14.7.2021].

Seznam obrázků

3.1	Architektura aplikace	10
3.2	Databázový model aplikace	11
3.3	Příklad UI s využitím komponent	36
A.1	Příklad odeslání HTTP POST požadavku v aplikaci Postman . . .	50
A.2	Stránka s přihlášením	62
A.3	Stránka se seznamem kurzů	62
A.4	Stránka s detailem kurzu	63
A.5	Stránka s detailem studenta	63
A.6	Stránka s odevzdáním testu	64
A.7	Zobrazení vyhodnoceného testu	65
A.8	Postranní menu	65
A.9	Seznam studentů a administrátorů	66
A.10	Seznam žádostí o zápis do daného kurzu	66
A.11	Vytvoření testu	67
A.12	Stránka s detaily testu	68
A.13	Vzorová otázka	69
A.14	Editace testu, část 1	70
A.15	Editace testu, část 2	71
A.16	Manuální oprava odeslaného řešení	72
A.17	Formulář pro přidání známky	73
A.18	Potvrzovací formulář	74
A.19	Formulář s chybami	74

Seznam použitých zkratek

- HTTP – Hypertext Transfer Protocol
- API – Application Programming Interface
- CIL – Common Intermediate Language
- ORM – Objektově relační mapování
- IoC – Inversion of control
- CLR – Common Language Runtime
- OOP – Objektově orientované programování
- HTML – HyperText Markup Language
- CSS – Cascading Style Sheets
- CI – Continuous integration
- SQL – Structured Query Language
- URL – Uniform Resource Locator
- LINQ – Language Integrated Query
- UI – Uživatelské rozhraní

A. Přílohy

A.1 Příručka k použití

Pro spuštění programu je třeba mít nainstalované tyto programy:

- .NET Core SDK verze 3.1
- Node.js verze 12 nebo 14
- lokální instance Microsoft SQL Server databáze
- nástroj CLI tools for Entity Framework Core
- aplikace Postman, nástroj curl, nebo jiný program, který umožňuje posílat HTTP POST dotazy

V kořenovém adresáři aplikace zadáme do příkazové řádky nejprve následující příkaz.

```
dotnet ef database update --project
  CourseManagementSystem.Data --startup-project
  CourseManagementSystem.API
```

Dojde k vytvoření databáze na lokální instanci SQL Serveru. Pro spuštění aplikace zadáme tyto příkazy:

```
dotnet build
cd CourseManagementSystem.API
dotnet run
```

Tímto dojde ke spuštění aplikace. Ve výpisu příkazu *dotnet run* na příkazové řádce bychom nyní měli vidět URL, na které se aplikace nachází (typicky je to URL <https://localhost:5001>). Otevřeme webový prohlížeč na této URL a následně se zobrazí domovská stránka aplikace.

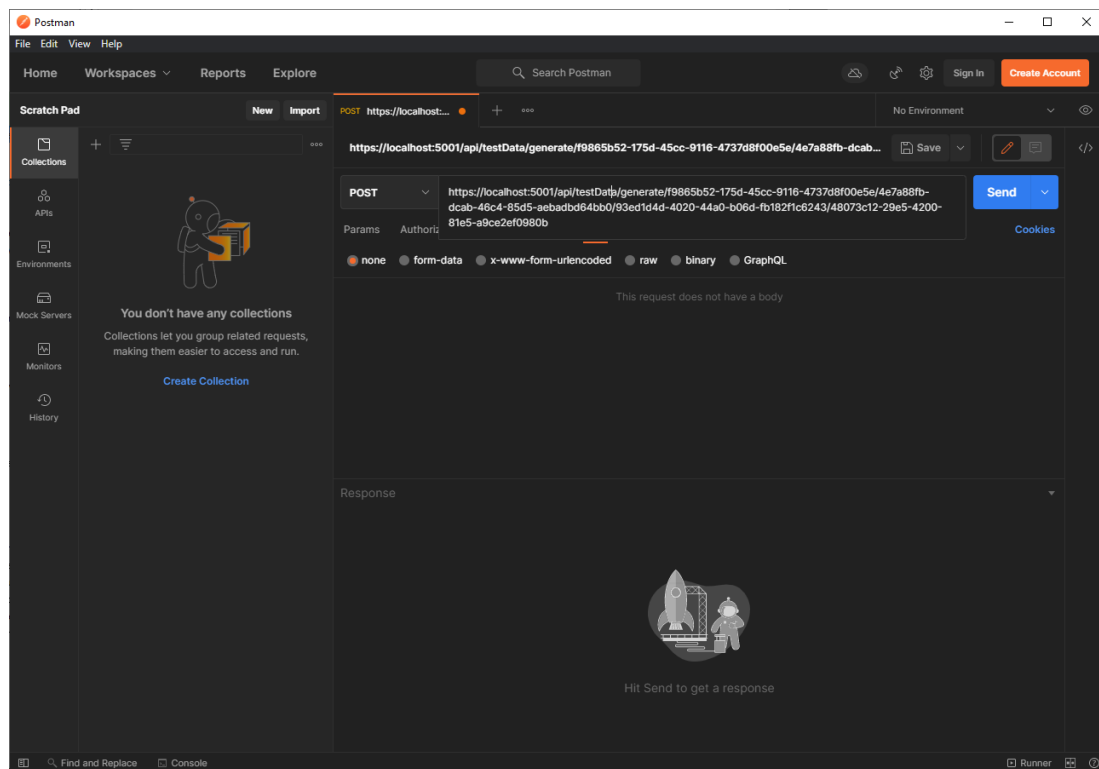
A.1.1 Generování testovacích dat

- Nejprve ve webovém rozhraní aplikace manuálně provedeme registraci čtyř uživatelů podle postupu v uživatelské dokumentaci A.2 (můžeme například použít heslo *Password01*).
- Otevřeme databázi s názvem *CMS* na lokální instanci SQL Serveru a provedeme následující SQL dotaz.

```
select u.Id, u.UserName from AspNetUsers u
```

Dostaneme seznam všech registrovaných uživatelů s jejich identifikátory, příklad výsledku dotazu můžeme vidět níže.

Id	UserName
f9865b52-175d-45cc-9116-4737d8f00e5e	a@gmail.com
4e7a88fb-dcab-46c4-85d5-aebadb64bb0	b@gmail.com
93ed1d4d-4020-44a0-b06d-fb182f1c6243	c@gmail.com
48073c12-29e5-4200-81e5-a9ce2ef0980b	d@gmail.com



Obrázek A.1: Příklad odeslání HTTP POST požadavku v aplikaci Postman

- Provedeme HTTP POST dotaz s prázdným tělem na URL

`https://localhost:5001/api/testData/generate/{person1Id}/{person2Id}/{person3Id}/{person4Id}`

Do proměnných *{person1Id}*, apod. dosadíme identifikátory jednotlivých osob. V našem příkladu tedy například místo *{person1Id}* dosadíme řetězec *f9865b52-175d-45cc-9116-4737d8f00e5e*.

HTTP POST dotaz můžeme provést například pomocí aplikaci Postman nebo využitím nástroje curl.

- V případě, že používáme aplikaci Postman, pošleme požadavek podobně jako na příkladu A.1.
- Pokud používáme nástroj curl, tak provedeme v příkazové řádce příkaz uvedený v kódu 28. Do příslušných částí URL vložíme identifikátory osob.
- Tento HTTP dotaz zavolá metodu *GenerateTestData* v Controlleru *TestDataController*, která vygeneruje testovací data, jenž se uloží do databáze.
- Aplikace nyní obsahuje testovací data. Podle návodu uvedeného v uživatelské dokumentaci A.2 se přihlásíme jako jeden z uživatelů.

Kód 28 Odeslání HTTP POST požadavku pomocí programu curl

```
curl -d {}  
      https://localhost:5001/api/testData/generate/  
      {person1Id}/{person2Id}/{person3Id}/{person4Id}
```

A.2 Uživatelská dokumentace

Tato kapitola obsahuje uživatelskou dokumentaci aplikace.

Aplikace umožňuje vytváření a správu výukových kurzů, kterýkoliv uživatel si může vytvořit vlastní kurz. Kurz může představovat vysokoškolskou přednášku, cvičení, předmět na střední škole nebo také jazykový, příp. jiný zájmový kurz.

V kurzu jsou dva typy uživatelů:

- Studenti
- Administrátoři (správci)

Role se vztahuje pouze k danému kurzu, uživatel tedy může být v jednom kurzu administrátor, v jiném naopak pouze student. Administrátoři mohou měnit obsah kurzu (přidávat, odebírat materiály, apod.) a vytvářet nové testy. Testy dělíme na dva typy:

- Hodnocené testy
- Nehodnocené testy (kvízy)

Rozdíl je v tom, že kvízy se nepočítají do celkového hodnocení studenta.

Studenti daného kurzu pak mohou testy vyplňovat a zobrazit si své známky i opravená řešení. Systém vyhodnocuje řešení testů automaticky, nicméně správci kurzu mohou následně body upravit ručně.

Testy se skládají z jednotlivých otázek, ty dělíme na tři typy podle druhu odpovědí.

- textová odpověď
- výběr z nabídky odpovědí – právě jedna z nabízených odpovědí je správná
- vícenásobný výběr z nabídky odpovědí – více nabízených odpovědí může být správných

V prvních dvou typech otázek probíhá vyhodnocení jednoduše, pokud se odeslaná a správná odpověď shodují, systém udělí za tuto otázku plný počet bodů, v opačném případě neudělí žádné body. V případě vícenásobného výběru z odpovědí systém nejprve spočítá počet správných voleb (tzn. vybraných odpovědí, které jsou správné a nevybraných odpovědí, které jsou chybné). Dále spočítá procentuální poměr správných voleb a udělí procentuálně daný počet bodů za tuto otázku. Pro ilustraci uvedeme příklad s otázkou, která je hodnocena šesti body, a obsahuje tři možné odpovědi, z nichž dvě jsou správné. Student zaškrtně pouze jednu správnou odpověď (ostatní možnosti nevybere), za otázku tedy dostane $\frac{2}{3} * 6 = 4$ body.

Dále mohou administrátoři přidělovat studentům i známky, které se nevážou k žádnému testu, což můžeme využít například k reprezentaci známek za aktivitu v hodině. Aplikace používá k hodnocení procenta, jednotlivé testy a známky mohou mít různou váhu.

Na obrázku A.2 vidíme uživatelské rozhraní aplikace.

Všechny akce, které zahrnují mazání jsou nevratné – pokud nějaký objekt smažeme, už jej není možné obnovit. Před každou takovou akcí se zobrazí potvrzovací formulář, který vidíme na obrázku A.18. Pro potvrzení akce stisknete tlačítko *Confirm*, jež vyvolá danou akci. Kliknutím na tlačítko *Cancel* nebo zavřením formuláře se akce zruší, nedojde tedy ke smazání objektu.

Všechna data, která přichází na server jsou validována (pomocí atributů). V případě, že validace selže, aplikace zobrazí formulář s chybami. Příklad tohoto formuláře je na obrázku A.19, v tomto případě jsme se pokusili vytvořit známku se zápornou vahou a bez uvedeného tématu.

Následující podkapitoly obsahují jednotlivé uživatelské scénáře rozepsané v bodech a doplněné snímky obrazovky.

A.2.1 Registrace nového uživatele

- Pro registraci nového uživatele nejprve klikneme na tlačítko *Register* v horním menu.
- Uživatelé v aplikaci jsou identifikováni pomocí e-mailu. Do registračního formuláře zadáme tedy e-mail a heslo nového uživatele, a stiskneme tlačítko *Register*.
- Zobrazí se stránka s potvrzením registrace. Vzhledem k našim potřebám aktuálně neprovádíme ověření e-mailu. Pokud bychom chtěli tuto funkcionalitu přidat, můžeme postupovat například podle návodu v dokumentaci. [2] Klikneme na odkaz s textem *Click here to confirm your account*, a tím je registrace dokončena. Pomocí odkazu pak můžeme přejít na stránku s přihlášením.

A.2.2 Přihlášení uživatele

- Pro přihlášení uživatele nejprve stiskneme tlačítko *Login* v horním menu.
- Zobrazí se přihlašovací formulář, do kterého vyplníme e-mail a heslo, jak můžeme vidět na obrázku A.2
- Po odeslání formuláře nás aplikace přihlásí a přesměruje na stránku se seznamem kurzů.
- Pokud se následně chceme odhlásit, vybereme v menu volbu *Logout*.

A.2.3 Zobrazení stránky se seznamem kurzů

- Po kliknutí na odkaz *Courses* v menu se zobrazí stránka, na které se nachází seznam kurzů. (viz. obrázek A.3)
- Na této stránce se nachází několik sekcí. Sekce *Member courses* obsahuje všechny kurzy, jejichž jsme členy. Po kliknutí na odkaz s názvem kurzu se dostaneme na stránku s detaily kurzu.

- Sekce *Managed courses* obsahuje všechny kurzy, které spravujeme (tzn. jsme administrátoři). Kliknutím na odkaz s názvem kurzu se opět dostaneme na stránku s detaily kurzu. Každý z těchto kurzů můžeme také smazat – kliknutím na tlačítko *Delete* vedle názvu kurzu.
- Dále se na této stránce nachází sekce, které slouží k přidání nového kurzu a zápisu do kurzu (více viz. dále). Úplně dole je pak sekce, ve které můžeme vidět náš uživatelský identifikátor.

A.2.4 Vytvoření nového kurzu

- Na stránce se seznamem kurzů je sekce s názvem *Add new course*, která obsahuje formulář pro přidání nového kurzu.
- Do políčka *Name* vyplníme jméno kurzu a klikneme na tlačítko *Add*.
- Vytvoří se nový kurz, který má právě jednoho administrátora – nás.

A.2.5 Zápis do kurzu

- Nejprve přejdeme na stránku se seznamem kurzů a vybereme sekci *Enroll to a course*.
- K přihlášení do kurzu je nejprve třeba znát jeho identifikátor, ten nám může například zaslat nějaký z administrátorů. Po získání identifikátoru jej vložíme do políčka s názvem *Course ID* a formulář odešleme kliknutím na tlačítko *Enroll*.
- Tímto vytvoříme žádost o přihlášení do daného kurzu. Členem kurzu se staneme až poté, co nám žádost schválí některý z administrátorů.

A.2.6 Zobrazení detailu kurzu

- Po kliknutí na kurz v seznamu kurzů se dostaneme na stránku s detaily.
- Úplně nahoře vidíme sekci s názvem kurzu (viz. obrázek A.4) , ve které se zároveň nachází identifikátor tohoto kurzu, který se používá při zápisu do kurzu. Členové kurzu zde také vidí tlačítko s textem *My Grades*, pomocí kterého se dostanou na stránku s hodnocením studenta.
- Pod touto sekci se nachází seznam testů, rozdělený do tří kategorií:
 - *Not Published* – tyto testy zatím nebyly publikované, mohou si je zobrazit pouze administrátoři.
 - *Active* – tyto testy jsou aktivní, aktuálně je lze odevzdávat.
 - *After deadline* – testy, které již není možné odevzdat.

Pokud některá z kategorií neobsahuje žádný test, tak se na stránce vůbec nezobrazuje. Studenti kurzu vidí pouze kategorii *Active*, zatímco administrátorům se zobrazují všechny tři výše uvedené kategorie.

U každého testu je uvedena informace, jestli je hodnocený (*GRADED*, příp. *NOT GRADED*) a případně i deadline. Po kliknutí na název testu se student dostane buď na stránku s odevzdáním, anebo na stránku s vyhodnoceným řešením, pokud již test odevzdal. Administrátoři kurzu aplikace přesměruje na stránku s detaily testu.

- Na stránce je dále sekce se sdílenými soubory, které si můžeme stáhnout. Správci kurzu zde vidí i formulář pro nahraní nového souboru.
- Dále se zde nachází komponenty se seznamy členů a administrátorů daného kurzu, které se zobrazují pouze administrátorům (více viz. dále).
- Na stránce dále můžeme vidět fórum s příspěvky. U každého příspěvku je uvedený text a jeho autor. Správci kurzu zde vidí také tlačítko pro smazání příspěvku.
- Pod fórem se nachází formulář, pomocí kterého lze přidávat nové příspěvky.
- Úplně dole je pak tlačítko, které slouží k opuštění kurzu. Tato akce je nevratná, pokud tedy kurz opustíme, nemůžeme původní účet v aplikaci nijak obnovit. Můžeme ovšem požádat o nové zapsání do kurzu.

A.2.7 Zobrazení detailu studenta

- Na stránku s detaily studenta se můžeme dostat ze stránky s detaily kurzu. Studenti si stránku mohou zobrazit pomocí tlačítka *My Grades*, administrátoři se sem dostanou pomocí kliknutí na detail studenta v sekci s členy kurzu.
- Na obrázku A.5, vidíme, že na této stránce se nachází komponenty s hodnocením daného studenta.
- Nachází se zde tabulka s odevzdanými testy, po kliknutí na název testu se dostaneme na stránku s vyhodnoceným řešením. U každého testu pak vidíme získané skóre, váhu testu (tedy dopad na celkovou známku), datum a čas odevzdání. Poslední sloupec nám říká, jestli bylo odevzdané řešení již revidované
- Pod seznamem odevzdaných testů se nachází komponenta s dalšími známkami. Tyto známky nepatří k žádnému testu.
- Na stránce se dále nachází sekce s celkovým skóre studenta, ve které můžeme vidět vážený průměr všech jeho známek.
- Pod touto sekci se nachází formulář pro přidávání známek, který se zobrazuje pouze administrátorům.
- Ve spodní části stránky je komponenta s odevzdanými kvízy (tzn. nehodnocenými testy). Po kliknutí na název kvízu nás aplikace přesměruje na detail odevzdaného řešení.

A.2.8 Odevzdání testu

- Nejprve přejdeme na stránku nějakého kurzu, jehož jsme členy.
- V seznamu testů vybereme ten, který chceme odevzdat.
- Pokud jsme tento test zatím neodevzdali, aplikace nás přesměruje na stránku s odevzdáním daného testu, jak můžeme vidět na obrázku A.6. V případě, že jsme test již odevzdali, zobrazí se stránka s vyhodnoceným řešením.
- V horní části vidíme název testu, deadline – čas, do kterého je třeba test odevzdat a několik dalších informací. Test následně vyplníme, u některých otázek máme na výběr z možností odpovědí.
- Stisknutím tlačítka *Save answers* dojde k uložení odpovědí. Můžeme tedy stránku opustit, příp. zavřít a při dalším načtení stránky se načtou i uložené odpovědi.
- Odevzdání testu provádíme pomocí tlačítka *Submit*. Tato akce je nevratná, po odevzdání testu jej není možné nijak upravovat ani znovu odevzdat.
- Po odevzdání testu jej systém vyhodnotí a aplikace nás přesměruje na stránku s vyhodnoceným řešením.

A.2.9 Zobrazení vyhodnoceného testu

- Na obrázku A.7 vidíme příklad stránky s vyhodnoceným řešením testu.
- Ve vrchní části stránky je komponenta s informacemi o testu. Nachází se zde název testu, informace o tom, jestli je test hodnocený a přesný čas odeslání. Pokud byl test již revidován, nachází se zde i řetězec *Reviewed*.
- Na stránce se dále nachází seznam otázek. U každé otázky se zobrazuje text, udělené body, odeslaná a správná odpověď, a případně i komentář opravujícího.
- Pozadí otázky může mít různé barvy, podle toho, kolik bodů student z otázky získal.
 - Zelená – otázka je zodpovězena správně.
 - Červená – otázka je zodpovězena špatně, student z této otázky tedy nezískal žádné body.
 - Oranžová – otázka je zodpovězena částečně správně, student z této otázky tedy získal nějaké body, ale méně než plný počet.
- Pod sekci s otázkami se nachází komponenta, která slouží k revizi odeslaného řešení a je zobrazena pouze administrátorům.
- V dolní části stránky je sekce s hodnocením, ve které jsou uvedené získané body a skóre v procentech.

A.2.10 Postranní menu s názvem kurzu

- Můžeme si všimnout, že na některých stránkách (například detail testu, detail studenta, jak můžeme vidět na obrázku A.8) se zobrazuje postranní menu s názvem kurzu.
- Pomocí odkazu v tomto menu se můžeme kdykoliv vrátit zpět na stránku příslušného kurzu.

Následující akce mohou vykonávat pouze administrátoři příslušného kurzu.

A.2.11 Administrace členů kurzu

- Přejdeme na stránku daného kurzu.
- Pod sekci se soubory se nachází komponenty, které obsahují seznamy studentů a administrátorů tohoto kurzu (viz. obrázek A.9).
- Pomocí tlačítka *Details* můžeme přejít na stránku s detaily tohoto studenta, naopak tlačítko *Remove* slouží k odstranění osoby z kurzu.
- Pod seznamem studentů se nachází tlačítko *Enrollment Requests*, které nám umožňuje zobrazit všechny žádosti o zapsání do tohoto kurzu.
- Komponenta s administrátory vypadá podobně, tlačítko *Remove* slouží k odebrání daného administrátora.
- Pod seznamem administrátorů se nachází formulář pro přidání nových administrátorů.

A.2.12 Přidání nového administrátora do kurzu

- Přejdeme na stránku daného kurzu a najdeme sekci s administrátory.
- Nejprve potřebujeme zjistit identifikátor daného uživatele, ten může uživatel získat například na stránce se seznamem kurzů a poté nám jej zaslat.
- Vyplníme tento identifikátor do jediného políčka formuláře a potvrdíme stisknutím tlačítka *Add*.
- Pokud je požadavek úspěšně dokončen, přidá aplikace tohoto uživatele mezi administrátory kurzu.

A.2.13 Sdílení souboru v kurzu

- Přejdeme na stránku daného kurzu a najdeme sekci se soubory.
- Ve formuláři pro přidání nového souboru klikneme na tlačítko s textem *Choose file*.
- Vybereme soubor, který chceme sdílet a formulář potvrdíme.
- Soubor se následně zobrazí v seznamu sdílených souborů, který je dostupný všem členům kurzu.
- Pokud bychom chtěli soubor následně smazat, klikneme na tlačítko *Remove*.

A.2.14 Potvrzení / zamítnutí žádosti o zápis do kurzu

- Přejdeme na stránku daného kurzu, najdeme sekci se studenty a klikneme na tlačítko *Enrollment requests*.
- Aplikace nás přesměruje na stránku, kde se nachází všechny žádosti o zápis do tohoto kurzu (viz. obrázek A.10).
- U každé žádosti je uveden e-mail osoby a tlačítka pro potvrzení resp. zamítnutí žádosti.
- Pomocí těchto tlačítek můžeme žádost přijmout nebo zamítnout. Pokud žádost přijmeme, aplikace osobu automaticky přidá mezi studenty daného kurzu.

A.2.15 Vytvoření nového testu

- Přejdeme na stránku daného kurzu, najdeme sekci se seznamem testů a klikneme na tlačítko *Create new assignment*.
- Zobrazí se formulář sloužící k vytvoření testu.
- Do příslušných políček formuláře vyplníme téma, váhu, deadline a počet otázek testu. Je potřeba také zvolit, jestli se jedná o hodnocený test nebo o kvíz. V případě, že chceme vytvořit hodnocený test, zvolíme hodnotu *Yes* v otázce *Is this assignment graded?*
- Po stisknutí tlačítka *Apply* se zobrazí formuláře pro jednotlivé otázky, jak můžeme vidět na obrázku A.11.
- V případě, že následně chceme změnit počet otázek, změníme hodnotu políčka *Question count* a potvrdíme stiskem tlačítka *Apply*.
- U každé otázky je nejprve potřeba vybrat typ odpovědi. Máme na výběr z těchto hodnot:
 - textová odpověď
 - výběr z nabídky odpovědí
 - vícenásobný výběr z nabídky odpovědí
- Do příslušného políčka vyplníme text otázky. V případě, že se jedná o otázku s výběrem odpovědí, je potřeba vybrat počet možných odpovědí a potvrdit pomocí tlačítka *Apply*. Poté se zobrazí políčka pro jednotlivé možné odpovědi, označené písmenem. Do těchto políček vyplníme text možných odpovědí. Maximální počet možných odpovědí je deset.
- Vyplníme správnou odpověď otázky a počet bodů za tuto otázku. V případě, že se jedná o otázku s výběrem odpovědí, jako správnou odpověď zadáme jedno písmeno – identifikátor možnosti, která je správná.

Pokud jde o otázku s vícenásobným výběrem odpovědí, do políčka pro správnou odpověď zadáme seznam písmen pravdivých možností, oddělených

čárkou. Tedy například, pokud máme otázku se správnými odpověďmi A a C, do políčka pro správnou odpověď zadáme řetězec *A,C*. Pokud je pravdivá pouze jedna odpověď, zadáme pouze jedno písmeno, naopak pokud není pravdivá žádná z odpovědí, necháme políčka pro správnou odpověď prázdné. Ilustrační příklad je na obrázku A.13.

- Vytvoření testu potvrdíme stisknutím tlačítka *Create* v dolní části stránky.
- Aplikace nás poté přesměruje zpět na stránku příslušného kurzu.

A.2.16 Zobrazení detailu testu

- Přejdeme na stránku daného kurzu, najdeme sekci s testy a klikneme na požadovaný test.
- Pokud jsme administrátorem daného kurzu, aplikace nás přesměruje na stránku s detailem testu.
- Na obrázku A.12 vidíme, že stránka obsahuje informace o daném testu a seznam otázek.
- V případě, že tento test ještě nebyl publikován, se zobrazí tlačítko, které umožňuje editaci.
- Pokud je test již publikován, ve spodní části stránky se zobrazí sekce *Submitted solutions*, která obsahuje seznam odeslaných řešení tohoto testu.
- Na obrázku A.12 vidíme, že u každého odeslaného řešení se zobrazuje e-mail studenta, který řešení odevzdal, skóre, čas odeslání a informace o tom, jestli bylo dané řešení již revidované. Kliknutím na tlačítko *Detail* se dostaneme na stránku s vyhodnoceným řešením.

A.2.17 Editace testu

- Přejdeme na stránku s detailem daného testu a klikneme na tlačítko s textem *Edit*. Testy, které již byly publikované, editovat nelze.
- Zobrazí se formulář, sloužící k úpravě testu. Na obrázcích A.14 a A.15 vidíme, že vypadá téměř stejně jako formulář pro vytvoření testu.
- V případě, že chceme upravit hodnotu deadline, klikneme na tlačítko *Set new deadline* a vyplníme příslušné hodnoty. Pomocí tlačítka *Cancel* aktualizaci hodnoty deadline zrušíme.
- Upravíme požadované hodnoty, pro přidání nové otázky stiskneme tlačítko *Add new question*, jež se nachází ve spodní části stránky. Pokud chceme nějakou z otázek odebrat, klikneme na tlačítko *Delete question*.
- Úplně dole se nachází tlačítka pro potvrzení, resp. zrušení změn. Pokud chceme změny potvrdit, stiskneme tlačítko *Save*, pro zahození změn stiskneme tlačítko *Discard*.
- V obou případech nás aplikace přesměruje zpět na stránku s daným testem.

A.2.18 Publikace testu

- Přejdeme na stránku daného kurzu do sekce s testy.
- U vybraného testu klikneme na tlačítko *Publish*. Tato akce je nevratná, publikaci testu nelze vrátit.
- Po dokončení požadavku se test přidá do skupiny aktivních testů a studenti mohou začít odevzdávat svá řešení.

A.2.19 Odstranění testu

- Přejdeme na stránku daného kurzu a najdeme sekci s testy.
- U vybraného testu klikneme na tlačítko *Delete*.
- Tím dojde ke smazání daného testu.

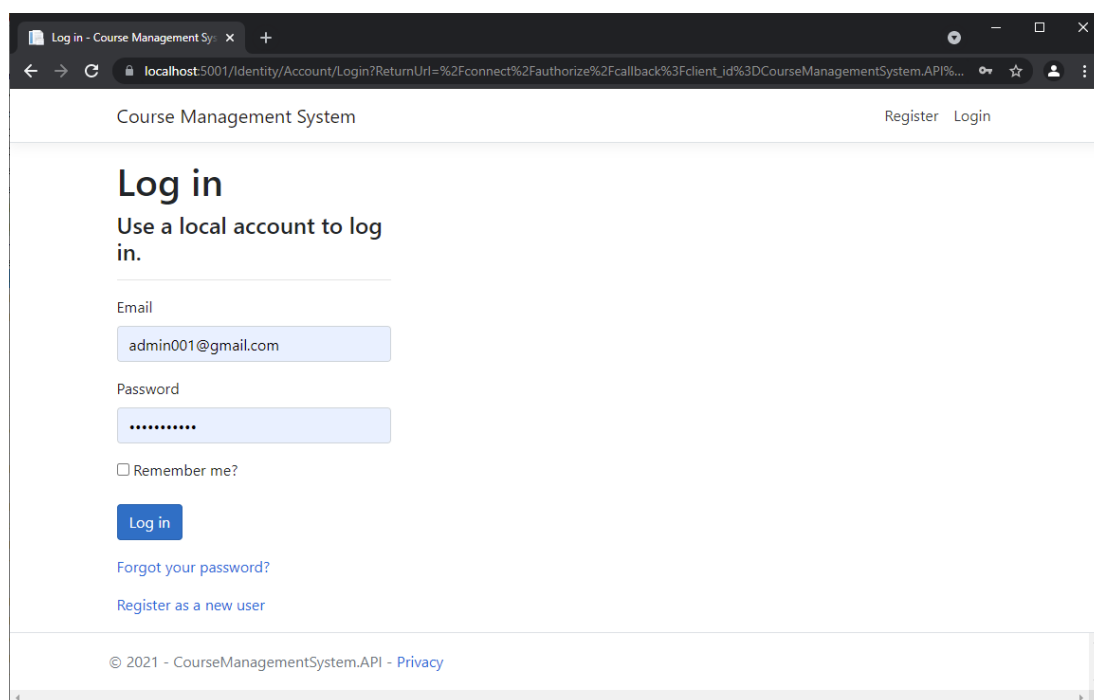
A.2.20 Manuální oprava testu

- Přejdeme na stránku s detailem testu, ve spodní části stránky nalezneme sekci s odeslanými řešeními. Pokud ještě žádný student řešení neodeslal, tato sekce se nezobrazí.
- U vybraného řešení klikneme na tlačítko *Detail*, tím se dostaneme na stránku s vyhodnoceným řešením.
- Ve spodní část stránky se nachází sekce *Review*.
- V případě, že nechceme upravit body, ani přidat žádné komentáře, klikneme na tlačítko *Mark as reviewed*, tím označíme test jako revidovaný.
- Pokud chceme upravit body, či přidat komentáře, stiskneme tlačítko *Update*. U každé otázky se zobrazí formuláře sloužící k úpravě bodů a přidání komentáře, jak můžeme vidět na obrázku A.16.
- Vyplníme požadované změny (např. změníme počet získaných bodů u vybrané otázky).
- Pod otázkami se nachází tlačítka pro potvrzení, resp. zrušení změn. Pokud chceme změny potvrdit, stiskneme tlačítko *Save*, pro zahození změn klikneme na tlačítko *Discard*.
- Aplikace provede požadovanou akci a změny uloží, resp. zahodí.

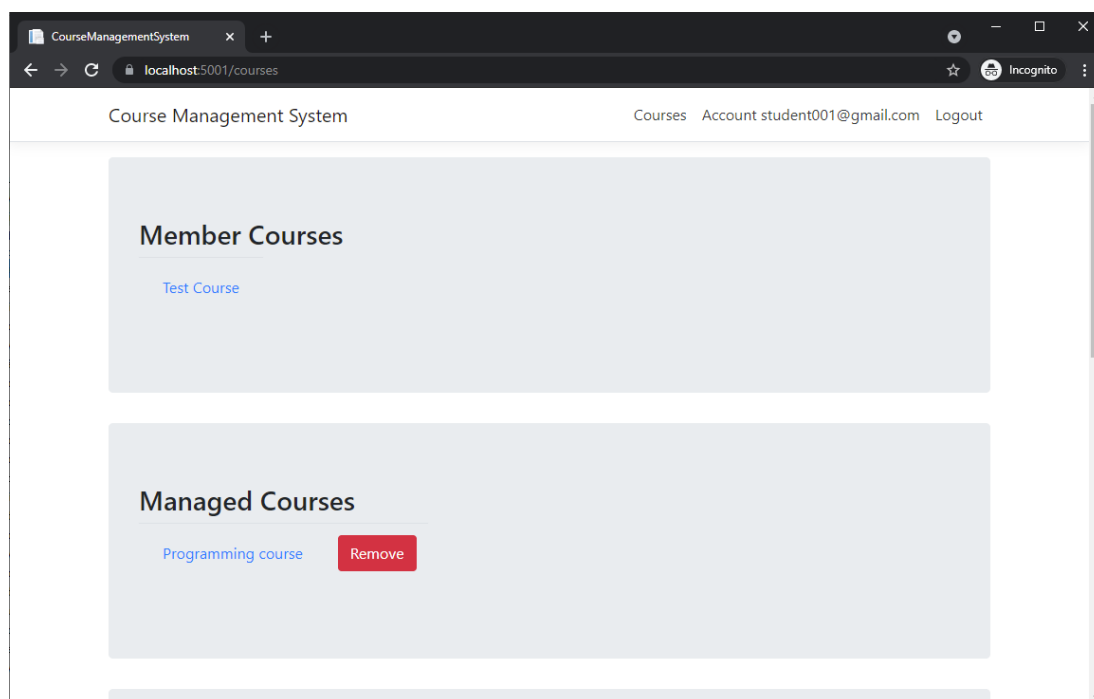
A.2.21 Vytvoření nové známky

- Přejdeme na stránku s detailem studenta.
- Pod komponentou s celkovým skóre se nachází formulář pro přidání nové známky (viz. obrázek A.17).
- Vyplníme téma, skóre, váhu a případně i komentář a následně formulář potvrdíme.

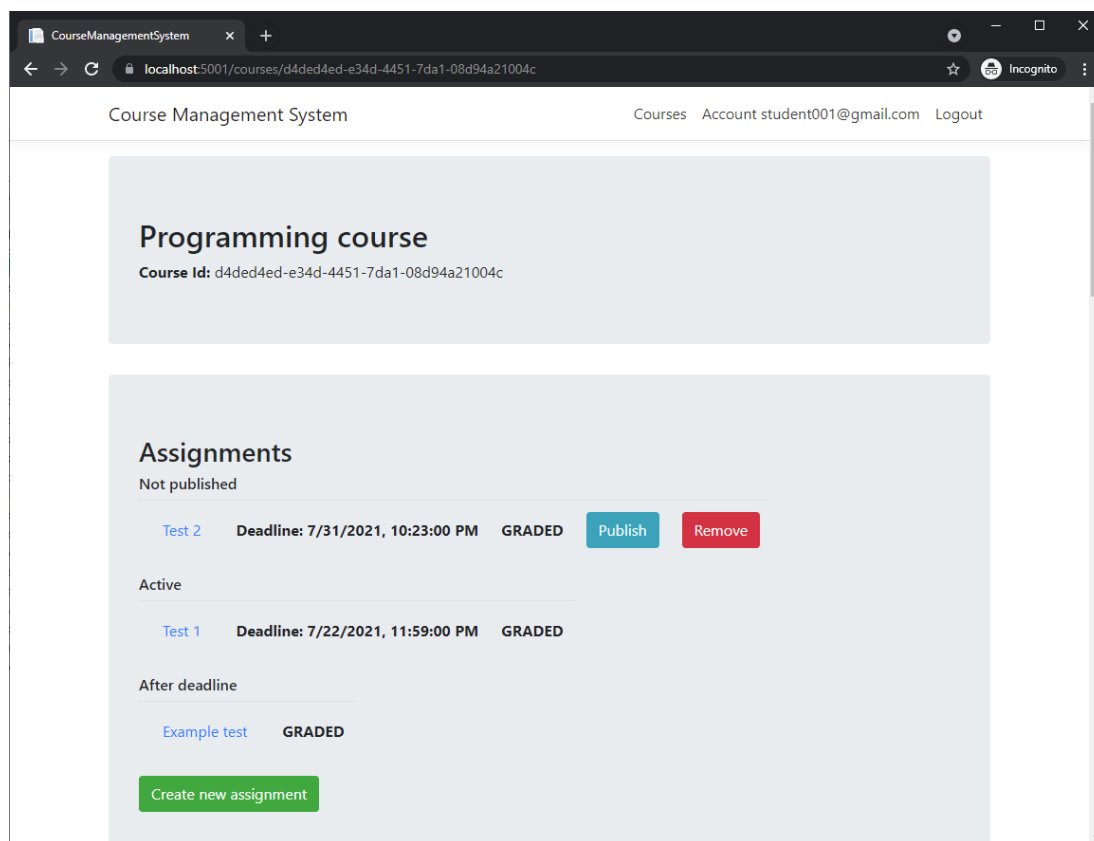
- Dojde k vytvoření nové známky, která se přidá do tabulky známek.
- Pokud chceme nějakou ze známek následně smazat, stiskneme příslušné tlačítko *Remove*.



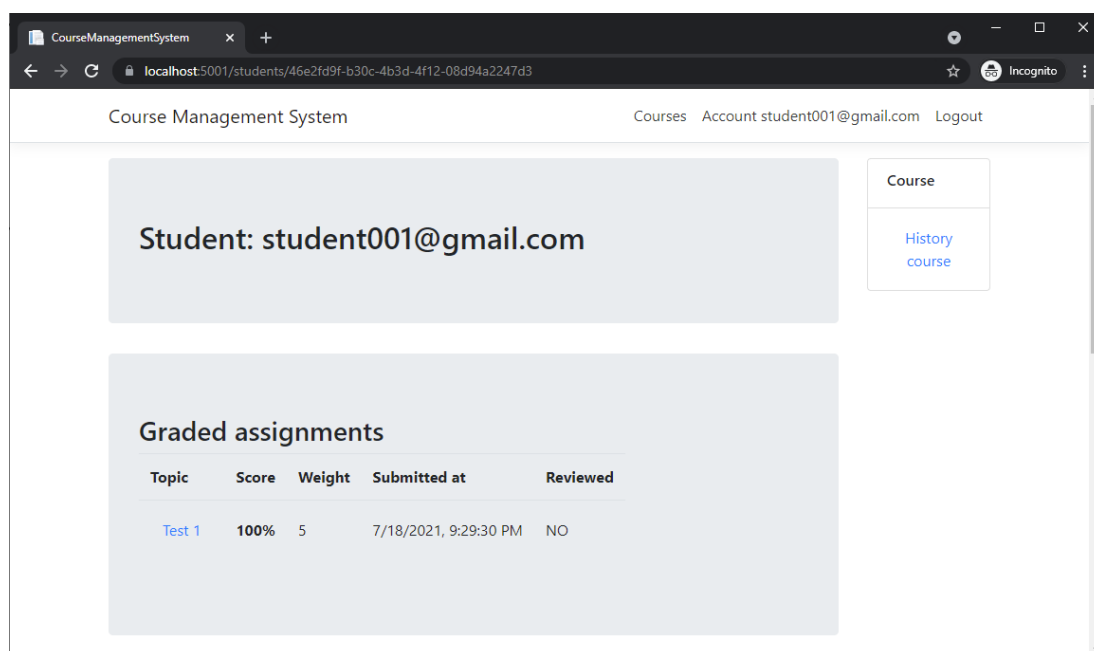
Obrázek A.2: Stránka s přihlášením



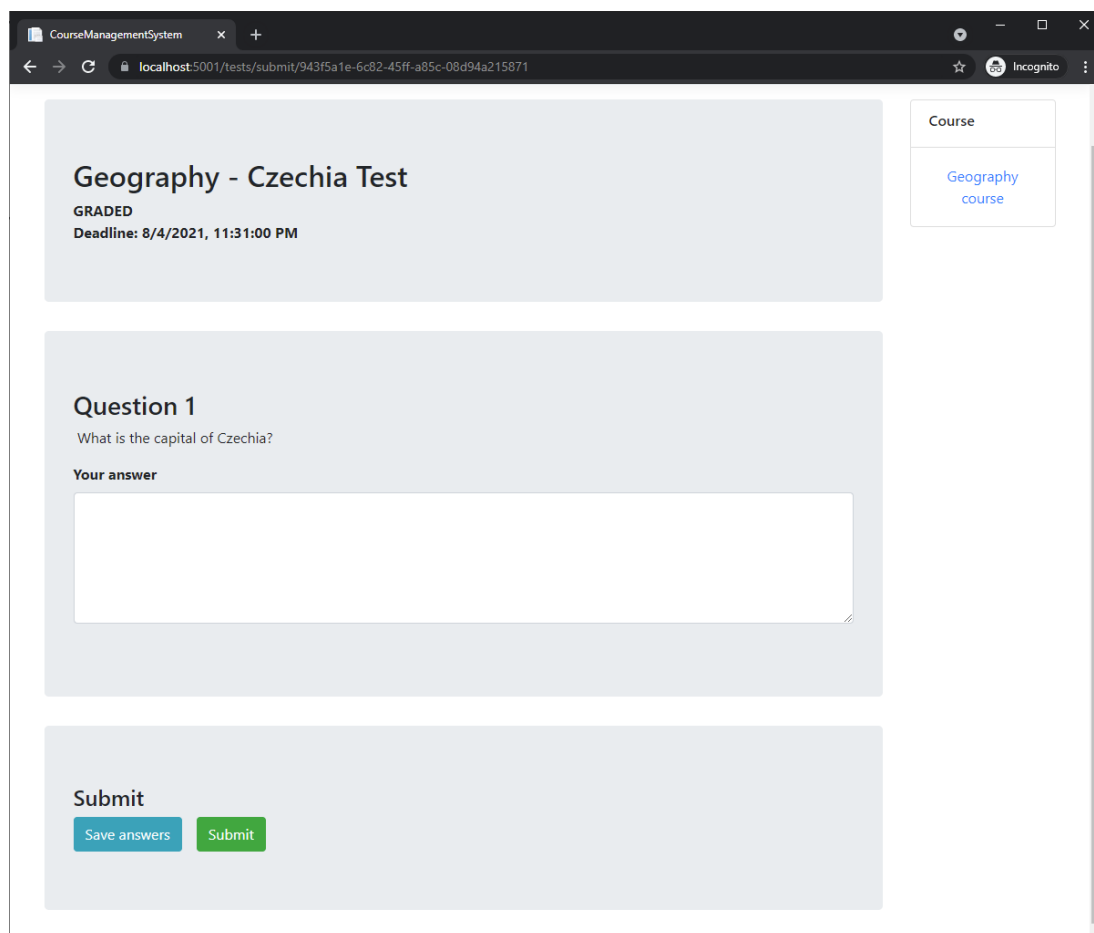
Obrázek A.3: Stránka se seznamem kurzů



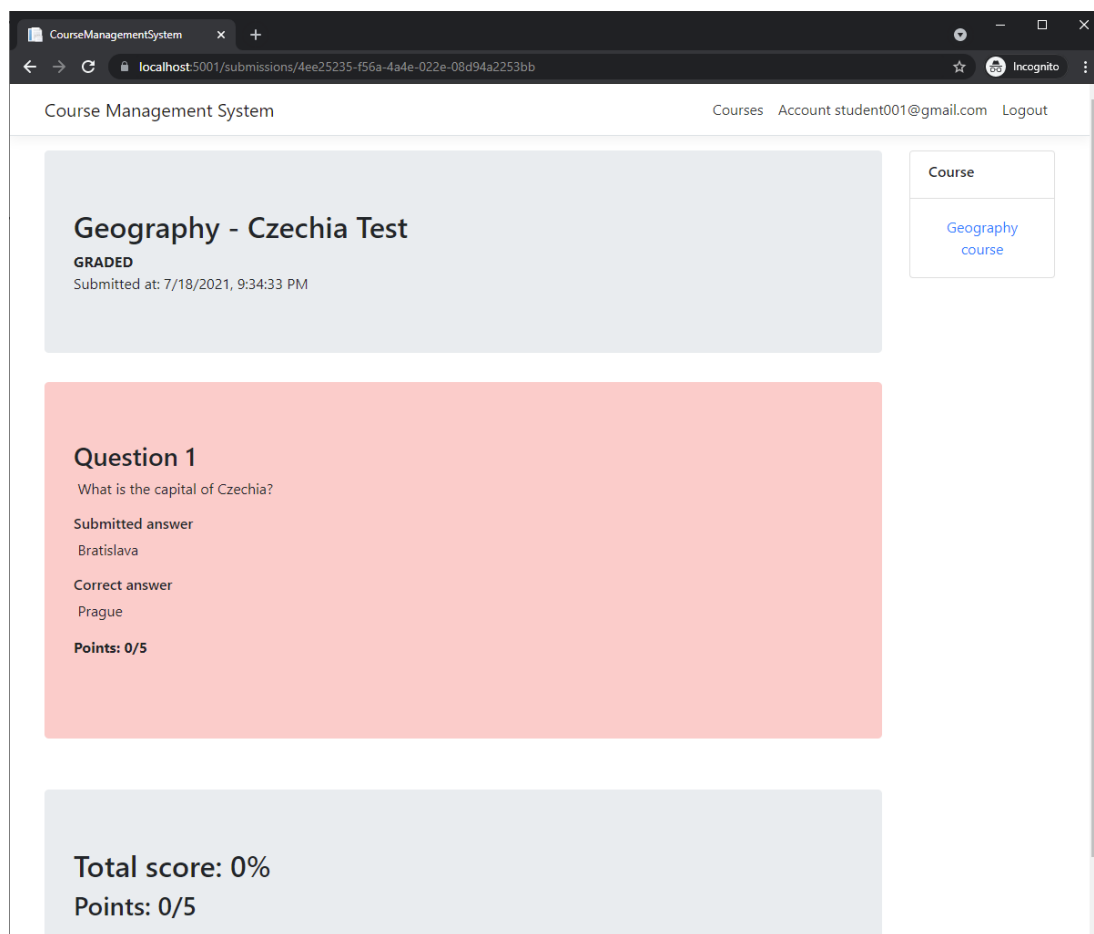
Obrázek A.4: Stránka s detailem kurzu



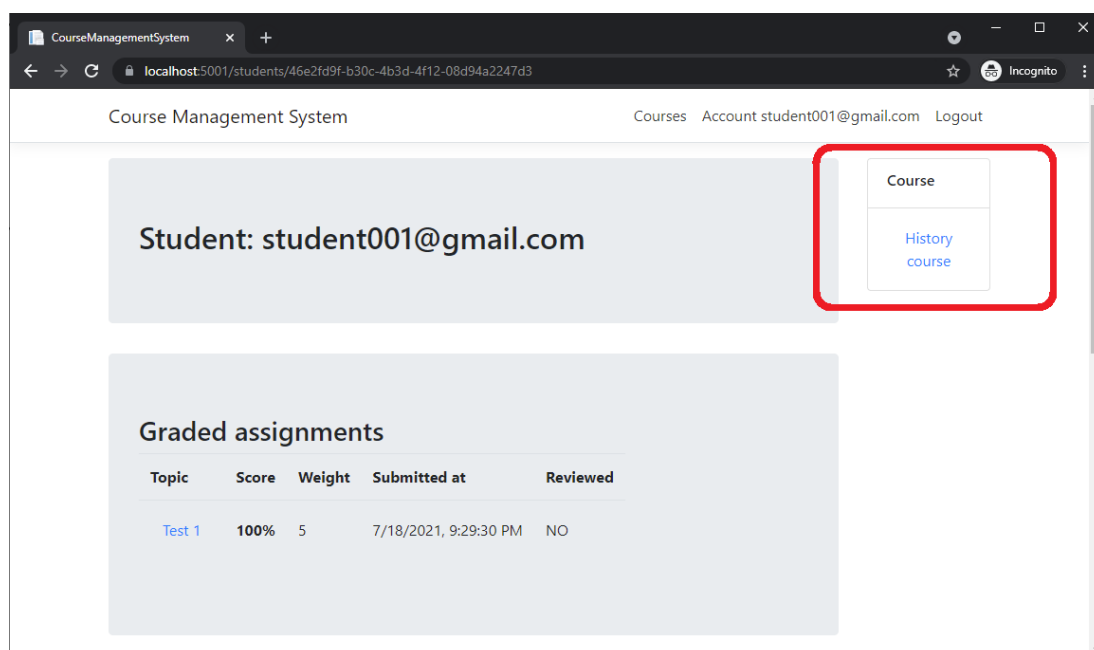
Obrázek A.5: Stránka s detailem studenta



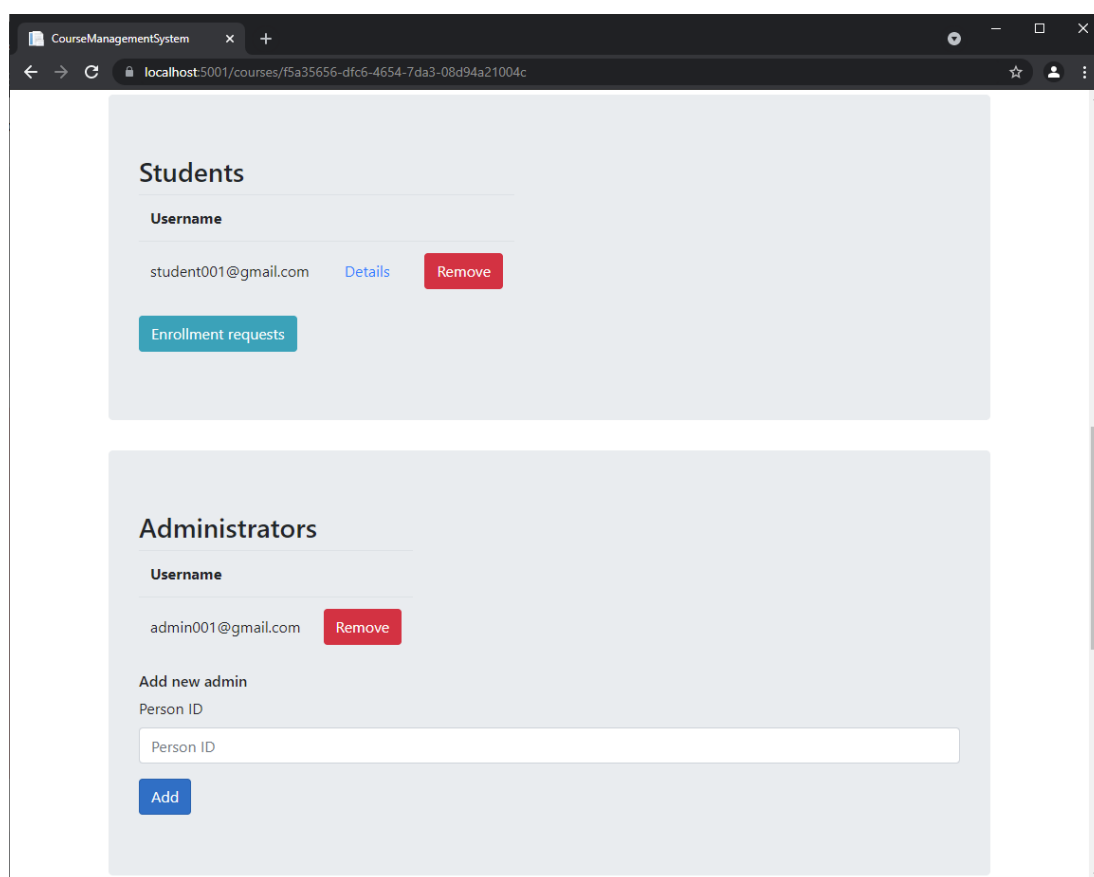
Obrázek A.6: Stránka s odevzdáním testu



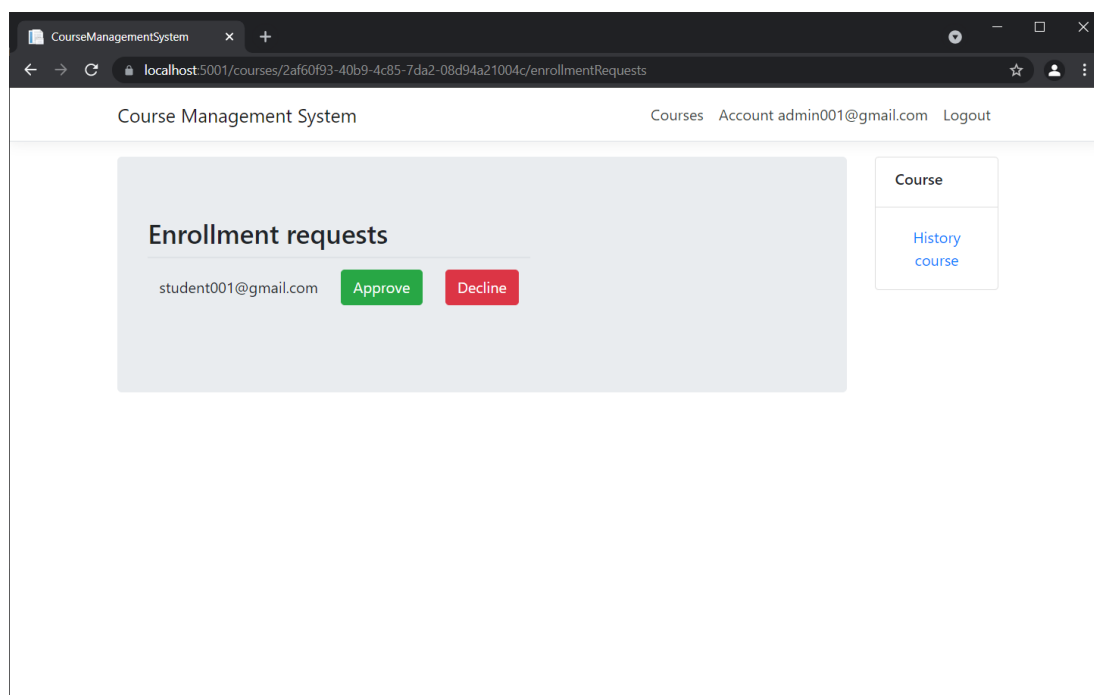
Obrázek A.7: Zobrazení vyhodnoceného testu



Obrázek A.8: Postranní menu



Obrázek A.9: Seznam studentů a administrátorů



Obrázek A.10: Seznam žádostí o zápis do daného kurzu

CourseManagementSystem

localhost:5001/tests/create/15a35656-dfc6-4654-7da3-08d94a21004c

Question count

1

Apply

Question 1

Select type of answer:

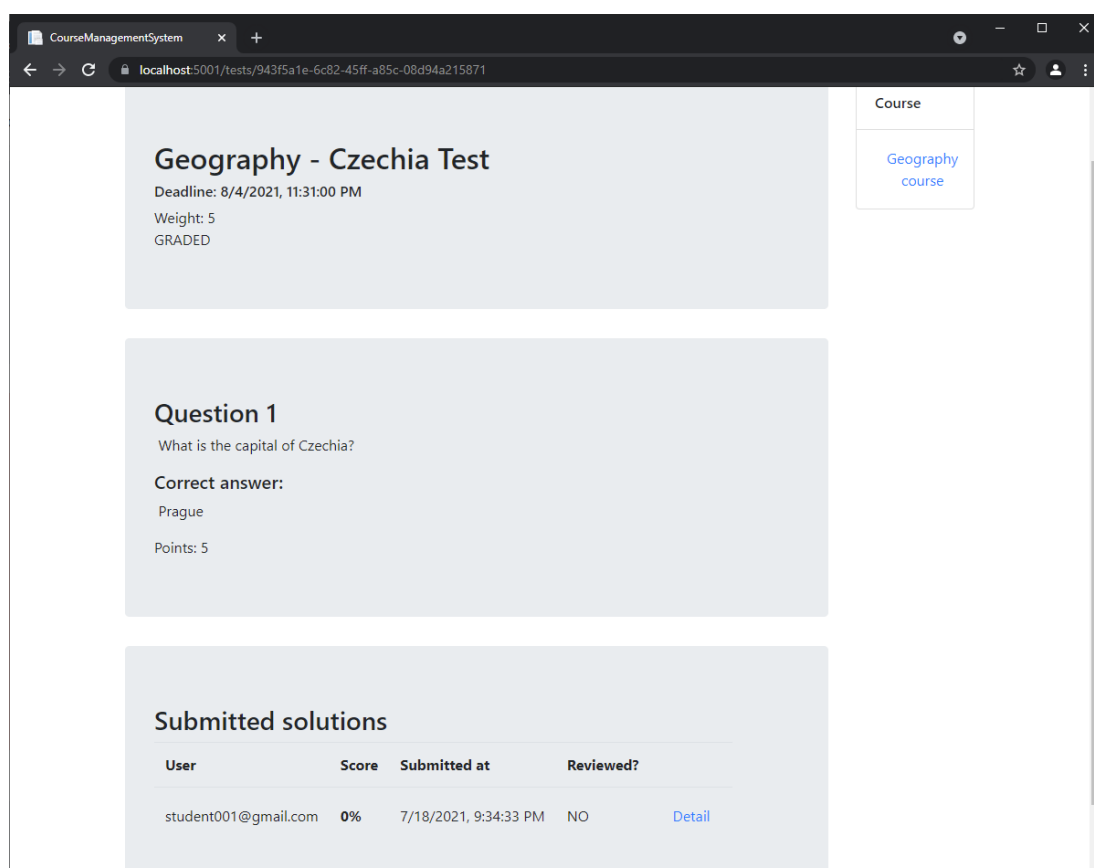
- ☒ Textual answer (textbox)
- ☐ Choice of answers (radio buttons)
- ☐ Multiple choice of answers (checkboxes)

Question text

Correct answer

Points

Obrázek A.11: Vytvoření testu



Obrázek A.12: Stránka s detaily testu

CourseManagementSystem x +

localhost:5001/tests/create/f5a35656-dfc6-4654-7da3-08d9a21004c

Question 1

Select type of answer:

- ☐ Textual answer (textbox)
- ☐ Choice of answers (radio buttons)
- ☒ Multiple choice of answers (checkboxes)

Question text

Which of these cities are located in Czechia?

Answer choices count

3

Apply

A

Prague

B

Vienna

C

Brno

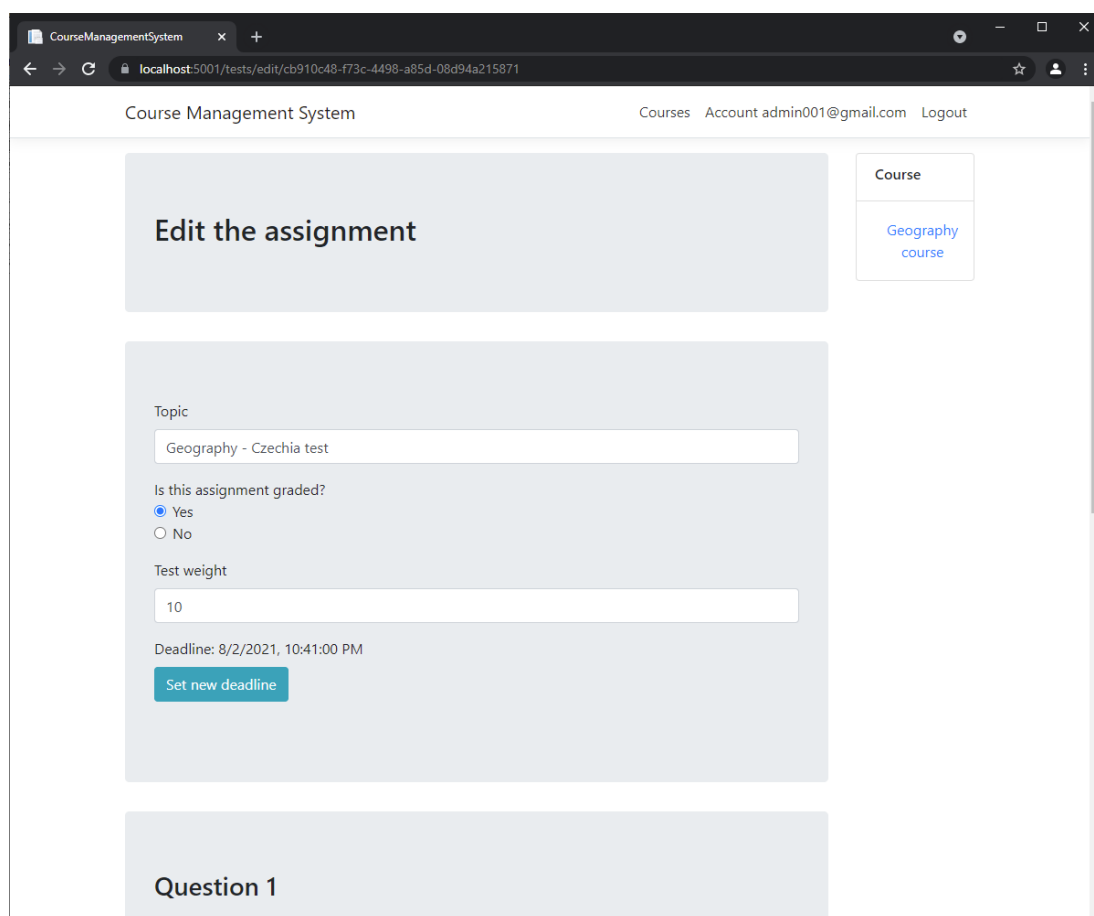
Correct answer

A,C

Points

6

Obrázek A.13: Vzorová otázka



Obrázek A.14: Editace testu, část 1

CourseManagementSystem x +

localhost:5001/tests/edit/cb910c48-f73c-4498-a85d-08d94a215871

Question 1

Select type of answer:

- ☒ Textual answer (textbox)
- ☐ Choice of answers (radio buttons)
- ☐ Multiple choice of answers (checkboxes)

Question text

What is the capital of Czechia?

Correct answer

Prague

Points

3

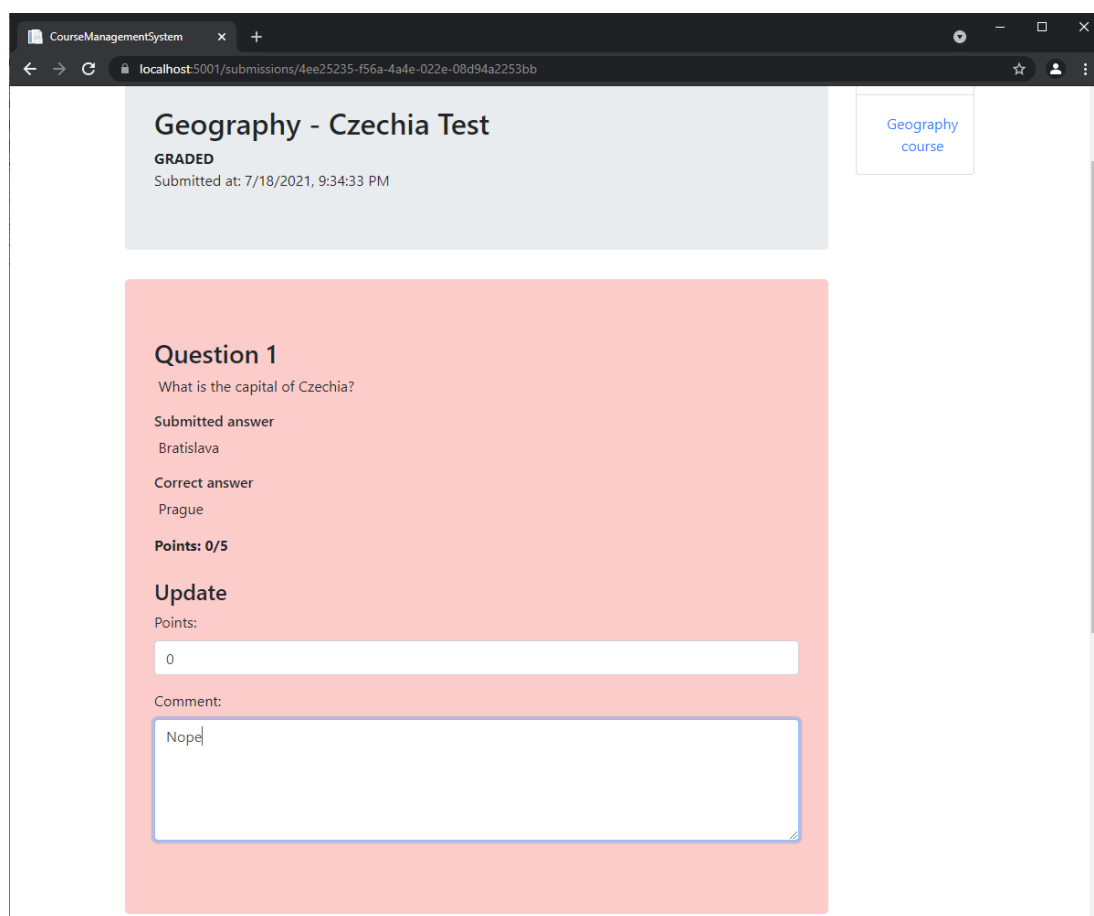
Delete question

Add new question

Save/Discard updates

Save Discard

Obrázek A.15: Editace testu, část 2



Obrázek A.16: Manuální oprava odeslaného řešení

CourseManagementSystem

localhost:5001/students/0f099c20-bb81-401b-4f13-08d94a2247d3

Other grades

Topic	Score	Weight	Comment
Activity 30.3.	100%	1	<button>Remove</button>

Total Score: 16.67%

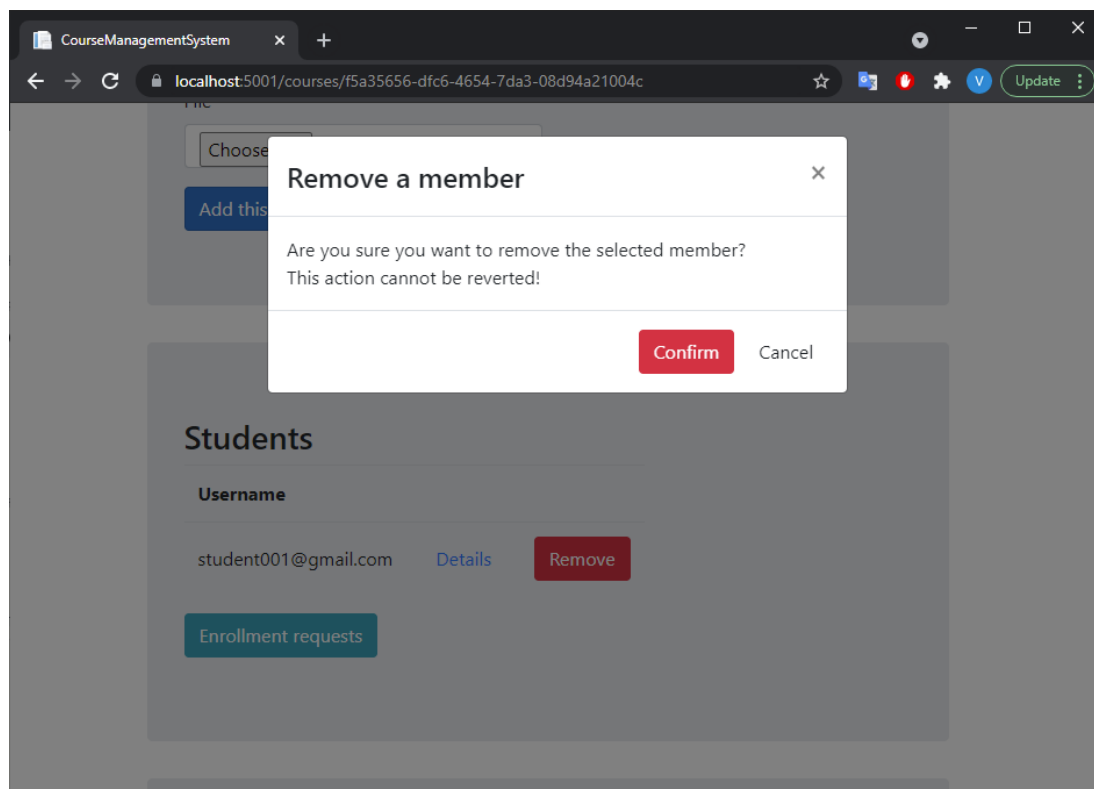
Add new grade

Topic: Score in %: Weight:

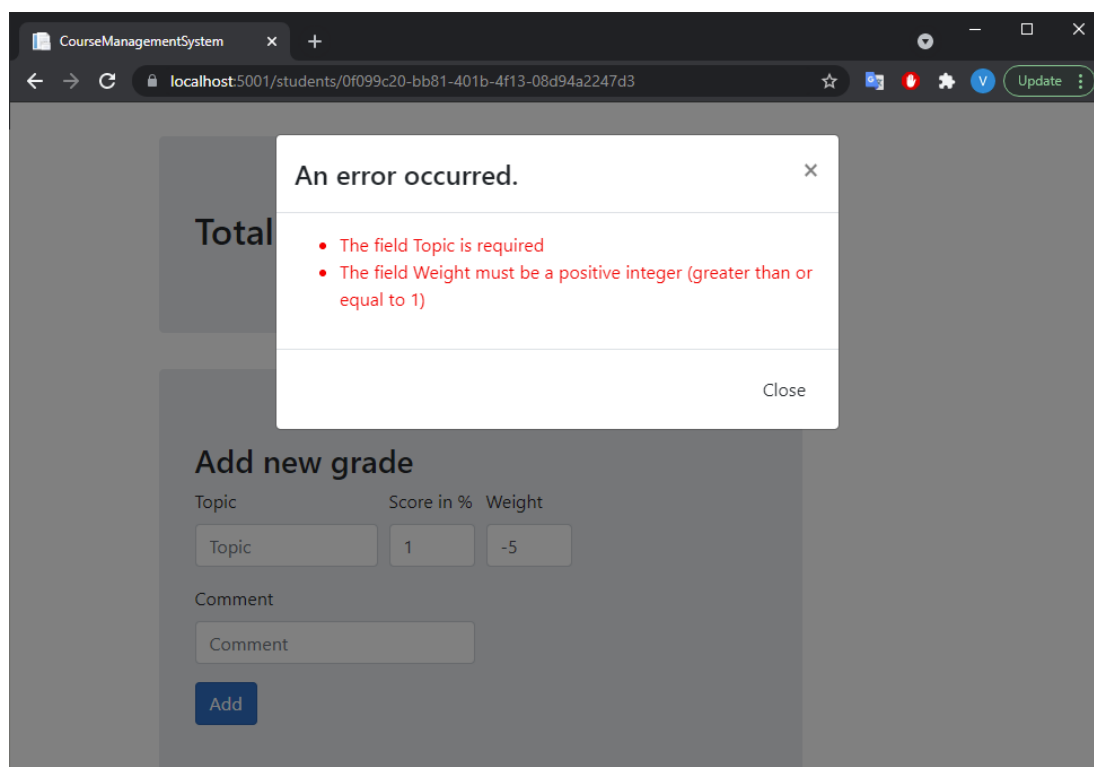
Comment:

Add

Obrázek A.17: Formulář pro přidání známky



Obrázek A.18: Potvrzovací formulář



Obrázek A.19: Formulář s chybami