МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Учреждения образования «БЕЛОРУССКИЙ

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Факультет Информационных технологий

Кафедра Информационных систем и технологий

Специальность 1-98 01 03 Программное обеспечение информационной безопасности мобильных систем

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

**к дипломному проекту на тему:**

«Фитнес-социальная сеть "SportClub"»

Дипломник Першай Ян Борисович

(Ф.И.О.)

Руководитель проекта ст. преподаватель Блинова Е.А.

(учен. степень, звание, должность, подпись, Ф.И.О.)

Заведующий кафедрой к.т.н., доц. Смелов В. В.

(учен. степень, звание, должность, подпись, Ф.И.О.)

Консультанты: к.т.н., доц. Жиляк Н. А.

(учен. степень, звание, должность, подпись, Ф.И.О.)

ст. препод. Евлаш А. И

(учен. степень, звание, должность, подпись, Ф.И.О.)

Нормоконтролер асс., Ковалевская Н. И.

(учен. степень, звание, должность, подпись, Ф.И.О.)

Дипломный проект защищен с оценкой

Председатель ГЭК к.т.н., доц. Дюбков В. К.

(учен. степень, звание, должность, подпись, Ф.И.О.)

Минск 2021

**Содержание**

реферат;

содержание;

введение;

1: постановка задач и обзор аналогов;

* 1. Аналитический обзор литературы
  2. Проблемы мотивации при ведении ЗОЖ
  3. Достоинства фитнес-социальной сети
  4. Постановка задачи
  5. Обзор среды разработки Visual Studio
  6. Обзор среды разработки Visual Studio Code
  7. Обзор платформы .NET Core
  8. Обзор языка C#
  9. Обзор мобильного фреймворка Flutter
  10. Обзор СУБД MSSQL Server
  11. Обзор облачного сервиса Azure
  12. Обзор аналогичных программных решений
      1. Веб-приложение Up4Sport
      2. Веб-приложение Facepoint
      3. Мобильное приложение Fitior
  13. Вывод по разделу

2: проектирование программного средства;

2.1 Основные технические требования к разработке

2.2 Разработка архитектуры проекта

2.3 Функциональные возможности проекта

2.4 Структурная схема мобильного приложения

2.5 Диаграмма вариантов использования

2.6 Проектирование Базы данных

2.7 Блок-схема создания поста

2.8 Вывод по разделу

3: разработка программного средства;

* 1. Технологии, используемые в серверной части приложения
  2. Реализация серверной части приложения
     1. Взаимодействие с базой данных
     2. Маппинг запросов
     3. Dependency injection
     4. Обработчики запросов
     5. Создание контроллеров
     6. Реализация аутентификации и авторизации
     7. Выгрузка фото пользователя в Azure Blob Storage

3.3 Технологии, используемые в клиентской части приложения

3.3.1 Реализация клиентской части приложения

3.3.2 Взаимодействие с серверной частью приложения

3.4 Вывод по разделу

4: анализ информационной безопасности приложения;

4.1 Реализация аутентификации и авторизации с использованием JWT-токена

4.2 Хеширование паролей в базе данных

4.3 Вывод по разделу

раздел 5: тестирование программного средства;

5.1 Тестирование серверной части приложения

5.2 Тестирование клиентской части приложения

5.3 Вывод по разделу

6: руководство пользователя;

6.1 Системные требования оборудования для запуска сервера

6.2 Необходимое программное обеспечение

6.3 Системные требования устройства для пользования мобильным приложением

6.4 Руководство по использованию мобильного приложения

6.5 Регистрация пользователя

6.6 Авторизация пользователя

6.7 Поиск и подписка на пользователей

6.8 Оценивание публикации

6.9 Добавление новой публикации

6.10 Добавление тренерской публикации

6.11 Сохранение публикации и просмотр сохраненных публикаций

6.12 Редактирование аккаунта и профиля

6.13 Выход из аккаунта

6.14 Удаление аккаунта

6.15 Вывод по разделу

7: технико-экономическое обоснование проекта

7.1 Общая характеристика разрабатываемого программного средства

7.2 Исходные данные и маркетинговый анализ

7.3 Методика обоснования цены

7.3.1 Объем программного средства

7.3.2 Основная заработная плата

7.3.3 Дополнительная заработная плата

7.3.4 Отчисления в Фонд социальной защиты населения

7.3.5 Расходы на материалы

7.3.6 Расходы на оплату машинного времени

7.3.7 Прочие прямые затраты

7.3.8 Накладные расходы

7.3.9 Сумма расходов на разработку программного средства

7.3.10 Расходы на сопровождение и адаптацию

7.3.11 Полная себестоимость

7.3.12 Определение цены, оценка эффективности

7.4 Выводы по разделу

заключение;

список использованных источников;

приложения и графическая часть

**Введение**

На сегодняшний день важно вести здоровый образ жизни. Физические нагрузки и проведение регулярных тренировок позволяют привести себя в форму, держать тело в тонусе, увеличить энергию тела, предотвратить множественные заболевания, улучшить сон, моральное состояние и многое другое. Преимущества физических нагрузок можно перечислять долго.

Для проведения регулярных тренировок важно соблюдать режим, держать дисциплину, тренировать силу воли чтобы не пропускать тренировки.

На сегодняшний день большое распространение получают фитнес-мобильные приложения. Они позволяют проводить тренировки самостоятельно, изучить тематические рекомендации от авторов приложения, напомнить пользователю о необходимости проведения тренировки по расписанию. Иногда, приложения могут заменить тренера при проведении стандартных тренировок.

Но многие популярные фитнес приложения имеют функционал, обеспечивающий набор тренировок от авторов приложения, которым необходимо следовать и не дают возможность поделиться опытом со своей стороны, показать свои успехи.

Целью моего дипломного проекта является разработка фитнес-социальной сети SportHub, предоставляющей доступ к статьям на тематику спорта и позволяющую делиться опытом путём публикации собственных статей на тему здорового образа жизни, спортивного питания и др., осуществлять взаимную подписку. В тексте публикаций можно ставить новые цели и отмечать свои успехи, благодаря чему появляется ответственность перед теми, кто наблюдает за успехами пользователя и становится легче соблюдать дисциплину и режим тренировок. В публикациях можно задать интересующий вопрос и получить ответ в комментариях от более опытных пользователей. В разделе статей имеется набор тематических статей, написанных опытными авторами и, в случае, если пользователь хочет делиться своим опытом на большую аудиторию, у него будет возможность попытаться попасть в команду авторов.

Для достижения цели сформулированы следующие задачи:

* Анализ предметной области
* Проектирование программного средства
* Разработка программного средства
* Обеспечение информационной безопасности программного средства
* Тестирование программного средства
* Создание руководства пользователя

1. **Постановка задачи и обзор аналогов**

Перед началом работы необходимо составить набор задач для решения их при разработке программного средства и провести обзор аналогов для обнаружения достоинств и недостатков в данной сфере.

**1.1 Проблемы мотивации при ведении здорового образа жизни**

Очень часто, приняв решение вести Здоровый образ жизни, что подразумевает в себе пробежки, тренировки, правильное питание, человеку необходимо соблюдать этот режим, что подразумевает в себе регулярность, постоянство выполнения физических упражнений. И если на первых порах регулярно тренироваться, следить за питанием хватает мотивации и силы воли, то со временем она угасает и человеку становится сложнее себя контролировать.

Несмотря на то, что большинство понимает, что тренировки полезны для здоровья, но возможность встретиться с друзьями, отдохнуть с семьёй, усталость после работы все же перевешивают. Опираясь на мотив «должен сделать потому что полезно» требует борьбы со своей ленью, проявление силы воли, что большинство не любит и старается избегать.

Ответственность только лишь перед собой и своей силой воли часто приводит к окончанию режима тренировок и ведению здорового образа жизни.

В этом случае очень важно себя мотивировать. Ещё важнее мотивировать себя правильно. Необходимо ставить себе правильные и конкретные цели. Отмечать успехи, вести отчет. Планировать. Таким образом, гораздо эффективнее ставить себе мотивации, цели, имеющие ключевые слова «стать», «быть».

Большую роль играет ответственность не только перед собой, но и ещё перед кем-либо. Можно договориться с другом контролировать друг друга или регулярно публиковать свой прогресс в социальных сетях. В этом случае гораздо сложнее будет бросить тренировки, показав тем самым слабую силу воли и проигрыш перед единомышленниками, которые наблюдали прогресс.

* 1. **Достоинства фитнес-социальной сети**

Развитие интернета, а в частности социальных сетей, привело к тому, что они проникли практически в каждую сферу нашей жизни. В различных тематических социальных сетях можно найти работу, общаться со знакомыми, выбрать и приобрести автомобиль, обсуждать книги, музыку, информационные технологии, бизнес, следить за спортивными событиями и обсуждать их с единомышленниками.

Очень удобно, когда для каждой сферы можно найти соответствующую социальную сеть. Таким образом, соц. сети, не имеющие определенной тематики, не будут отображать специализированный контент, предназначенный для узкой аудитории, а пользователям легче найти единомышленника.

Ниже приведены основные преимущества и недостатки создания и существования специализированной фитнес-социальной сети.

Преимущества:

* наличие конкретной тематики;
* построение своего комьюнити с течением времени;
* повышенная эффективность рекламы;
* возможность легко найти единомышленников;
* лёгкий поиск нужного контента и сообществ.

Недостатки:

* сложность привлечения пользователей из аналогичных, более развитых, не тематических соц. сетей;
* повышенная конкуренция за рекламодателя;
* отклонения от тематики соц. сети не очень уместны.

**1.3 Постановка задачи**

Главной целью дипломного проекта является разработка клиент-серверного мобильного приложения, которое обеспечит пользователям доступ к тематической спортивной социальной сети, предоставляющей доступ к статьям на тематику спорта и позволяющую делиться опытом путём публикации собственных статей на тему здорового образа жизни, спортивного питания и др., осуществлять взаимную подписку.

Большую перспективу в нынешнее время имеют именно тематические социальные сети, объединяющие в себе сообщества единомышленников.

**1.4 Обзор среды Visual studio**

Написание оптимизированного и правильного кода невозможно без надежной и удобной среды разработки. Хорошая среда разработки помогает повысить эффективность работы программиста обеспечивая мгновенную детализацию кода и помогая избегать некоторых наиболее распространенных синтаксических ошибок. Эффективные редакторы кода способны уведомить программиста об ошибках в синтаксисе непосредственно при написании кода. Многие среды разработки имеют возможность дополнительных улучшений с помощью полезных расширений. Сам процесс написания кода становится более увлекательным и комфортным для разработчика.

Microsoft Visual Studio — линейка продуктов компании Microsoft, включающих интегрированную среду разработки программного обеспечения и ряд других инструментальных инструментов. Данные продукты позволяют разрабатывать как консольные приложения, так и игры и приложения с графическим интерфейсом, в том числе с поддержкой технологии Windows Forms, а также веб-сайты, веб-приложения, веб-службы как в родном, так и в управляемом кодах для всех платформ, поддерживаемых Windows, Windows Mobile, Windows CE, .NET Framework, Xbox, Windows Phone .NET Compact Framework и Silverlight.

Visual Studio включает в себя редактор исходного кода с поддержкой технологии IntelliSense и возможностью простейшего рефакторинга кода. Встроенный отладчик может работать как отладчик уровня исходного кода, так и отладчик машинного уровня. Остальные встраиваемые инструменты включают в себя редактор форм для упрощения создания графического интерфейса приложения, веб-редактор, дизайнер классов и дизайнер схемы базы данных. Visual Studio позволяет создавать и подключать сторонние дополнения (плагины) для расширения функциональности практически на каждом уровне, включая добавление поддержки систем контроля версий исходного кода (как, например, Subversion и Visual SourceSafe), добавление новых наборов инструментов (например, для редактирования и визуального проектирования кода на предметно-ориентированных языках программирования) или инструментов для прочих аспектов процесса разработки программного обеспечения (например, клиент Team Explorer для работы с Team Foundation Server).

При разработке дипломного проекта использовалась среда разработки Visual Studio 2019. На рисунке 1.1 показана скриншот, на котором отображена среда разработки с открытым проектом и несколькими окнами основных инструментов, которые используются при разработке программного продукта:

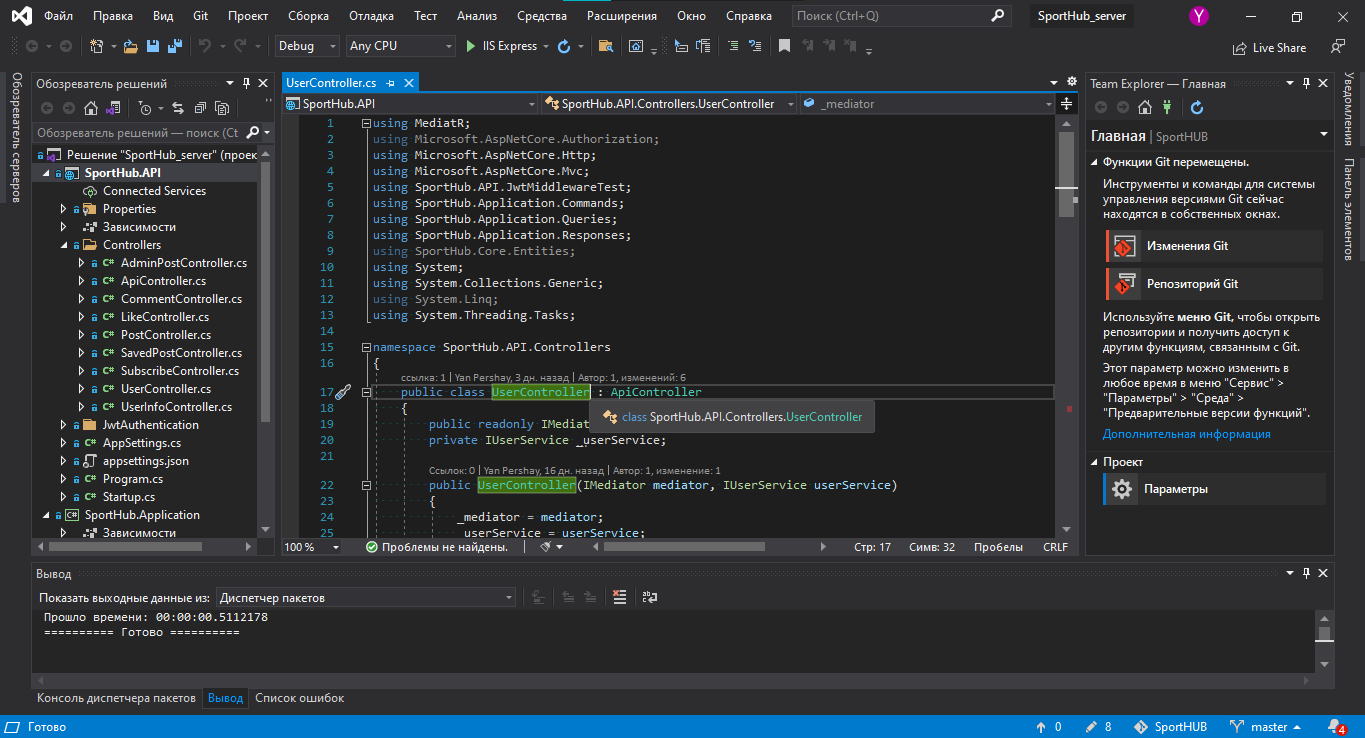


Рисунок 1.1 – скриншот среды разработки Visual Studio 2019

Основными инструментами при разработке являются:

* обозреватель решений (слева) позволяет просматривать файлы кода, перемещаться по ним и управлять ими. Обозреватель решений позволяет упорядочить код путем объединения файлов в решения и проекты;
* в окне редактора (центр) отображается содержимое файла. Здесь можно редактировать код или разрабатывать пользовательский интерфейс, например окно с кнопками или текстовые поля;
* Team Explorer (справа) позволяет отслеживать рабочие элементы и использовать код совместно с другими пользователями с помощью технологий управления версиями, таких как Git и система управления версиями Team Foundation (TFVC).

Рассмотрим несколько дополнительных и полезных функций IDE Visual Studio 2019:

* создание облачных приложений для Azure. Visual Studio предлагает набор инструментов, позволяющих с легкостью создавать облачные приложения на базе Microsoft Azure. Она упрощает настройку, сборку, отладку, упаковку и развертывание приложений и служб в Microsoft Azure прямо из IDE. Чтобы получить инструменты Azure и шаблоны проектов, при установке Visual Studio выберите рабочую нагрузку Разработка для Azure.
* подключение к базам данных. Обозреватель сервера позволяет просматривать экземпляры и ресурсы SQL Server в локальной или удаленной среде, в Azure, Salesforce.com, Microsoft 365 и на веб-сайтах, а также управлять ими. Чтобы открыть обозреватель серверов, выберите в главном меню Вид > Обозреватель серверов.
* отладка, тестирование и совершенствование кода. При написании кода требуется запустить его и проверить на ошибки и производительность. Современная система отладки Visual Studio позволяет выполнять отладку кода в локальном проекте, на удаленном устройстве или в эмуляторе устройства. Можно просматривать код с шагом в один оператор, проверяя значения переменных. Можно задать точки останова, которые срабатывают только при выполнении указанного условия. Параметры отладки можно контролировать в самом редакторе кода, не покидая окно с кодом.

**1.5 Обзор редактора кода Visual Studio Code**

Написание оптимизированного и правильного кода невозможно без надежного и удобного редактора кода. Хороший текстовый редактор помогает повысить эффективность работы программиста обеспечивая мгновенную детализацию кода и помогая избегать некоторых наиболее распространенных синтаксических ошибок. Эффективные редакторы кода способны уведомить программиста об ошибках в синтаксисе непосредственно при написании кода. Многие текстовые редакторы имеют возможность дополнительных улучшений с помощью полезных расширений. Сам процесс написания кода становится более увлекательным и комфортным для разработчика.

Visual Studio Codeявляется бесплатным кроссплатформенным оптимизированным редактором кода. Программа имеет открытый исходный код. В основе редактора лежит Electron – фреймворк для создания «нативных» десктопных приложений с помощью веб-технологий (HTML, CSS, JS) и Node.js. Он оснащен доступным набором инструментов для редактирования, отладки, выполнения задач и управление версиями, а также обладает поддержкой более 30 языков программирования и форматов файлов. Редактор легко интегрируется с другими сервисами как Unity3D, Visual Studio Online, GitHub.

Как и многие другие редакторы кода, VS Code принимает общий пользовательский интерфейс и макет проводника слева, показывая все файлы и папки, к которым у вас есть доступ, и редактор справа, показывая содержимое файлов, которые вы открыли. Пользовательский интерфейс разделен на пять областей:

* редактор. Основная область для редактирования ваших файлов. Можно открыть столько редакторов, сколько захотите, закрепив их вертикально или горизонтально;
* боковая панель. Содержит различные виды, такие как Explorer, чтобы помочь вам при работе над проектом;
* строка состояния. Информация об открытом проекте и файлах, которые вы редактируете;
* панель активности. Расположена в крайнем левом углу, позволяет переключаться между представлениями и дает дополнительные индикаторы, зависящие от контекста, например, количество исходящих изменений при включении Git;
* панель. Редактор может отображать различные панели под областью редактора для вывода или отладки информации, ошибок и предупреждений или встроенного терминала. Панель также может быть перемещена вправо для большего вертикального пространства.

Пользовательский интерфейс редактора удобный и интуитивно понятный при желании его можно видоизменять в настройках или с помощью расширений. На рисунке 1.2 показана среда Visual Studio Code с открытым проектом.

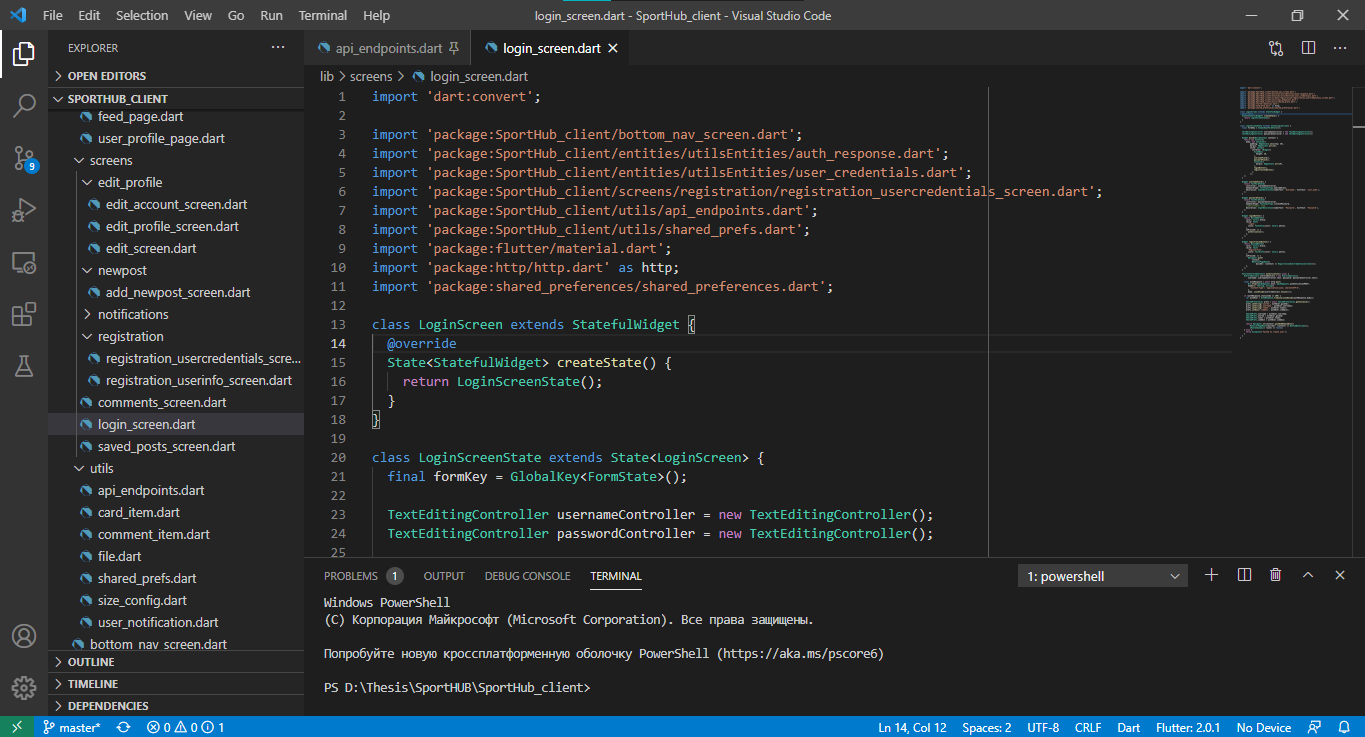


Рисунок 1.2 – Интерфейс Visual Studio Codeс открытым проектом

Каждый раз при запуске VSCode, он открывается в том же состоянии, в котором он был в последний раз. Папка, макет и открытые файлы сохраняются. Открытые файлы в каждом редакторе отображаются с заголовками вкладок в верхней части области редактора;

Рассмотрим несколько полезных и интересных функций Visual Studio Code:

* intelliSense. Это технология автодополнения и подсказок, которая дописывает название функций и переменных при вводе начальных букв;
* code Anilizer. Функционал, помогающий найти ошибки в коде;
* updates Manage*r*. Менеджер плагинов, позволяющий находить, устанавливать и обновлять пакеты или дополнения;
* views. Вкладки для отображения различной информации;
* zen-mode. Режим позволяет сосредоточиться на своем кода, скрывая весь пользовательский интерфейс, кроме редактора (без панели активности, строки состояния, боковой панели и панели), переходя на полный экран и центрируя макет редактора;
* minimap. Мини карта, являющаяся схемой кода, которая дает общий обзор исходного кода, который полезен для быстрой навигации и понимания кода.

Для Visual Studio Code существует большое количество расширений, которые можно скачать и установить прямо в редакторе.

При разработке клиентской части дипломного проекта я использовал Visual Studio Code. Загрузить и установить его можно на официальном сайте Microsoft, продукт является абсолютно бесплатным и легковесным для компьютера. Выбор был сделан в его пользу из-за быстроты разработки клиентской части дипломного проекта и возможности работы с фреймворком Flutter и языком Dart, а также большому количеству удобных расширений.

**1.6 Обзор платформы .NET Core**

.NET Core — новейшая универсальная платформа разработки, поддерживаемая Microsoft. Она работает на разных платформах и была переработана таким образом, чтобы сделать .NET быстрым, гибким и современным. Это является одним из основных вкладов Microsoft. Теперь есть возможность создавать приложения для Android, iOS, Linux, Mac и Windows с помощью .NET.

Ниже приведены основные характеристики .NET Core:

* открытый исходный код. .NET Core — это реализация с открытым исходным кодом, использующая лицензии MIT и Apache 2.
* кроссплатформенность. Приложение, реализованное в .NET Core, может быть запущено, и его код может быть повторно использован независимо от платформы. В настоящее время поддерживается три основные операционные системы (ОС): Windows, Linux, MacOS.
* модульность. .NET Core выпускается через NuGet в небольших сборочных пакетах, что позволяет разработчикам оптимизировать приложение, включая только те пакеты, которые необходимы в проекте.

**1.7 Обзор языка программирования C#**

C# (произносится как "си шарп") — современный объектно-ориентированный и типобезопасный язык программирования. C# позволяет разработчикам создавать множество типобезопасных и надежных приложений, работающих в экосистеме .NET.

C# относится к широко известному семейству языков C, и покажется хорошо знакомым любому, кто работал с C, C++, Java или JavaScript.

Основные функции языка C#, которые позволяют создавать надежные и устойчивые приложения:

* сборка мусора – автоматически освобождает память, занятую недоступными неиспользуемыми объектами;
* типы, допускающие значение null – обеспечивают защиту от переменных, которые не ссылаются на выделенные объекты;
* обработка исключений – предоставляет структурированный и расширяемый подход к обнаружению ошибок и восстановлению после них;
* лямбда-выражения – поддерживают приемы функционального программирования;
* синтаксис LINQ – создает общий шаблон для работы с данными из любого источника и возможность создания удобной выборки данных.
* поддержка асинхронности – предоставляет синтаксис для создания распределенных систем.

В C# действует единая система типов. Все типы C#, включая типы-примитивы, такие как int и double, наследуют от одного корневого типа object. Все типы используют общий набор операций, а значения любого типа можно хранить, передавать и обрабатывать схожим образом. Более того, C# поддерживает как определяемые пользователями ссылочные типы, так и типы значений. C# позволяет динамически выделять объекты и хранить упрощенные структуры в стеке. C# поддерживает универсальные методы и типы, обеспечивающие повышенную безопасность типов и производительность.

В C# особое внимание уделяется управлению версиями для обеспечения совместимости программ и библиотек при их изменении. Вопросы управления версиями существенно повлияли на такие аспекты разработки C#, как раздельные модификаторы virtual и override, правила разрешения перегрузки методов и поддержка явного объявления членов интерфейса.

Программы C# выполняются в .NET, виртуальной системе выполнения, вызывающей общеязыковую среду выполнения (CLR) и набор библиотек классов. Среда CLR — это реализация общеязыковой инфраструктуры языка (CLI), являющейся международным стандартом, от корпорации Майкрософт. CLI является основой для создания сред выполнения и разработки, в которых языки и библиотеки прозрачно работают друг с другом.

Исходный код, написанный на языке C# компилируется в промежуточный язык (IL), который соответствует спецификациям CLI. Код на языке IL и ресурсы, в том числе растровые изображения и строки, сохраняются в сборке, обычно с расширением .dll. Сборка содержит манифест с информацией о типах, версии, языке и региональных параметрах для этой сборки.

При выполнении программы C# сборка загружается в среду CLR. Среда CLR выполняет JIT-компиляцию из кода на языке IL в инструкции машинного языка. Среда CLR также выполняет другие операции, например, автоматическую сборку мусора, обработку исключений и управление ресурсами. Код, выполняемый средой CLR, иногда называют "управляемым кодом", чтобы подчеркнуть отличия этого подхода от "неуправляемого кода", который сразу компилируется в машинный язык для определенной платформы.

Обеспечение взаимодействия между языками является ключевой особенностью .NET. Код IL, созданный компилятором C#, соответствует спецификации общих типов (CTS). Код IL, созданный из кода на C#, может взаимодействовать с кодом, созданным из версий .NET для языков F# , Visual Basic, C++ и любых других из более чем 20 языков, совместимых с CTS. Одна сборка может содержать несколько модулей, написанных на разных языках .NET, и все типы могут ссылаться друг на друга, как если бы они были написаны на одном языке.

В дополнение к службам времени выполнения .NET также включает расширенные библиотеки. Эти библиотеки поддерживают множество различных рабочих нагрузок. Они упорядочены по пространствам имен, которые предоставляют разные полезные возможности: от операций файлового ввода и вывода до управления строками и синтаксического анализа XML, от платформ веб-приложений до элементов управления Windows Forms. Обычно приложение C# активно используют библиотеку классов .NET для решения типовых задач.

**1.8 Обзор мобильного фреймворка Flutter**

Flutter — комплект средств разработки и фреймворк с открытым исходным кодом для создания мобильных приложений под Android и iOS, а также веб-приложений с использованием языка программирования Dart, разработанный и развиваемый корпорацией Google.

Первая версия выпущена в 2015 году под названием «Sky», работала только для Android-приложений. Основная заявленная особенность — высокая графическая производительность (возможность рендеринга 120 фреймов в секунду). Полная поддержка создания веб-приложений появилась в версии 2.0 (март 2021 года), также разрабатывается поддержка создания настольных приложений для Windows, macOS и Linux и Google Fuchsia (в виртуальной машине Dart с JIT-компилятором).

Из-за ограничений на динамическое выполнение кода в App Store, под iOS Flutter использует AOT-компиляцию. Широко используется такая возможность платформы Dart, как «горячая перезагрузка», когда изменение исходного кода применяется сразу в работающем приложении без необходимости его перезапуска.

Основные составляющие комплекта — платформа Dart, движок Flutter, библиотека Foundation, наборы виджетов и средства разработки (Flutter DevTools).

Движок Flutter написан преимущественно на C++, поддерживает низкоуровневый рендеринг с помощью графической библиотеки Google Skia, имеет возможность взаимодействовать с платформозависимыми SDK под Android и iOS.

Библиотека Foundation, написанная на языке Dart, содержит основные классы и методы для создания приложений Flutter и взаимодействия с движком Flutter.

Дизайн пользовательского интерфейса приложений Flutter предполагает использование виджетов, описываемых как неизменяемые объекты какой-либо части пользовательского интерфейса. Все графические объекты, включая текст, формы и анимацию, создаются с помощью виджетов; комбинированием простых виджетов создаются сложные виджеты. С фреймворком поставляется два основных набора виджетов — Material Design (стиль Google) и Cupertino (стиль Apple). При этом создавать приложения Flutter можно и без виджетов, напрямую вызывая методы библиотеки Foundation для работы с канвой.

**1.9 Обзор СУБД MSSQL Server**

Microsoft SQL Server — система управления реляционными базами данных (РСУБД), разработанная корпорацией Microsoft. Основной используемый язык запросов — Transact-SQL, создан совместно Microsoft и Sybase. Transact-SQL является реализацией стандарта ANSI/ISO по структурированному языку запросов (SQL) с расширениями. Используется для работы с базами данных размером от персональных до крупных баз данных масштаба предприятия; конкурирует с другими СУБД в этом сегменте рынка.

**1.10 Обзор облачного сервиса Azure**

Облачные службы Azure являются примером концепции платформа как услуга (PaaS). Так же, как и служба приложений Azure, эта технология предназначена для поддержки масштабируемых, надежных и недорогих в эксплуатации приложений. Облачные службы Azure размещаются так же, как и службы приложений на виртуальных машинах (ВМ). Однако над виртуальными машинами доступен больший контроль. На виртуальных машинах, использующих облачные службы Azure, можно установить собственное программное обеспечение, а затем получить удаленный доступ к нему.

Дополнительный контроль, помимо прочего, усложняет использование. Если вам не требуются возможности дополнительного контроля, как правило, гораздо быстрее и проще запустить и выполнить веб-приложение в веб-приложениях службы приложений, чем в облачных службах Azure.

Существует два типа ролей облачных служб Azure:

* Веб-роль: автоматически развертывает и размещает приложения с помощью IIS.
* Рабочая роль: не использует IIS и запускает приложение автономно.

Ключевыми особенностями облачных сервисов Azure являются:

* масштабирование и управление. При использовании облачных служб Azure пользователь не создает виртуальные машины. Вместо этого предоставляется файл конфигурации, сообщающий Azure, сколько ресурсов ему требуется, например три экземпляра веб-роли и два экземпляра рабочей роли. Платформа создаст их самостоятельно. Пользователю нужно выбрать размер для резервных виртуальных машин, но не требуется явно создавать их самостоятельно. Если приложение сталкивается с высокой нагрузкой, есть возможность запросить дополнительные виртуальные машины, после чего Azure создаст необходимые экземпляры. В случае спада нагрузки можно завершить работу этих экземпляров и перестать оплачивать их.
* мониторинг. Кроме того, облачные службы Azure обеспечивают мониторинг. Как и модель виртуальных машин, эта модель обнаруживает неисправный физический сервер и перезапускает выполняемые на нем виртуальные машины на новом компьютере. Однако модель облачных служб Azure также обнаруживает не только аппаратные сбои, но и неисправные виртуальные машины и приложения. В отличие от виртуальных машин, она использует агент внутри каждой веб-роли и рабочей роли, что позволяет в случае сбоя запустить новые виртуальные машины и экземпляры приложений.

**1.11 Обзор аналогичных программных решений**

В настоящее время представлено не так много социальных сетей на спортивную тематику, особенно в форме мобильных приложений. Преимущественно – это новостные спортивный сайты, веб-приложения с наличием возможности вести собственный профиль и осуществлять коммуникацию.

**1.11.1 Веб-приложение Up4Sport**

Одной из известных социальных сетей на спортивную тематику является Up4sport. Она представлена в форме веб-приложения (сайта).

Сайт представляет большой функционал по погружению в спортивную тематику. После регистрации пользователь получает возможность создать свой личный спортивный блог, наблюдать за спортивными блогами других пользователей, найти для себя тренера или же партнёра среди пользователей сети, присоединиться в тематические группы к единомышленникам, следить за новостями и отслеживать спортивные события в своем городе.

Скриншот главной страницы сайта представлен на рисунке 1.3:

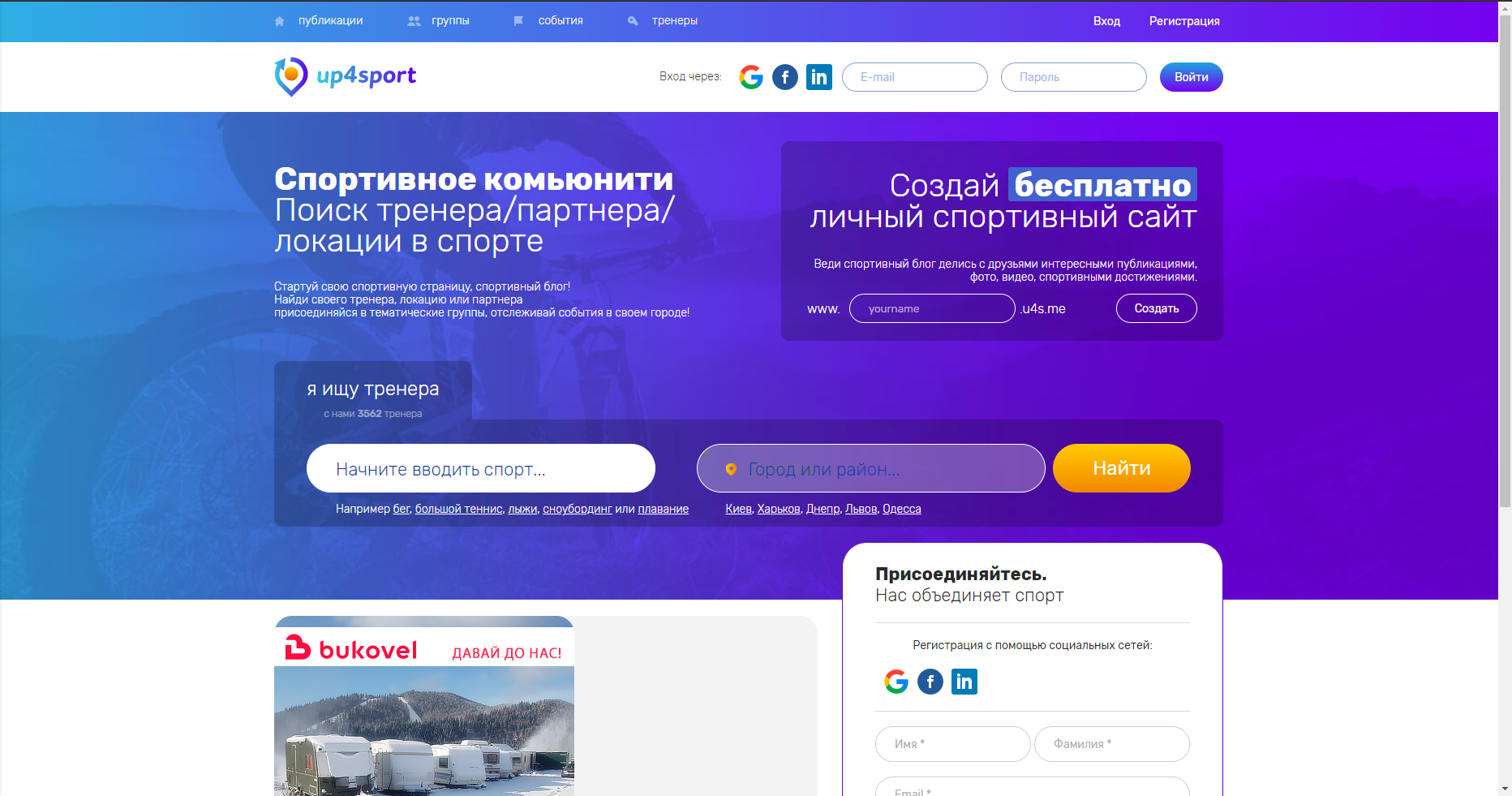


Рисунок 1.3 – Главная страница up4sport

Плюсы социальной сети up4sport.com:

* возможность создания блога с уникальным веб-адресом;
* возможность наблюдать за конкретным видом спорта;
* возможность найти тренера или партнера;
* возможность наблюдать за новостными событиями своего города;

Минусы:

* отсутствие мобильной версии социальной сети;
* ведение блога подразумевает в себе соблюдения определенных правил публикуемого контента;

Up4sport отличный представитель социальных сетей на спортивную тематику, но большим минусом является именно отсутствие мобильной версии приложения.

**1.11.2 Веб-приложение FacePoint**

Следующей социальной сетью на спортивную тематику является FacePoint – путеводитель по спорту. Она представлена в форме веб-приложения (сайта).

Сайт является одной из первых созданных социальных сетей в России, Украине и Беларуси, направленной на объединение всех любителей спорта. У пользователей есть возможность объединяться на одном проекте и общаться на актуальные темы, просматривать блоги, новости, видео, фотогалерею, общаться на форуме и др.

Скриншот главной страницы сайта представлен на рисунке 1.4:

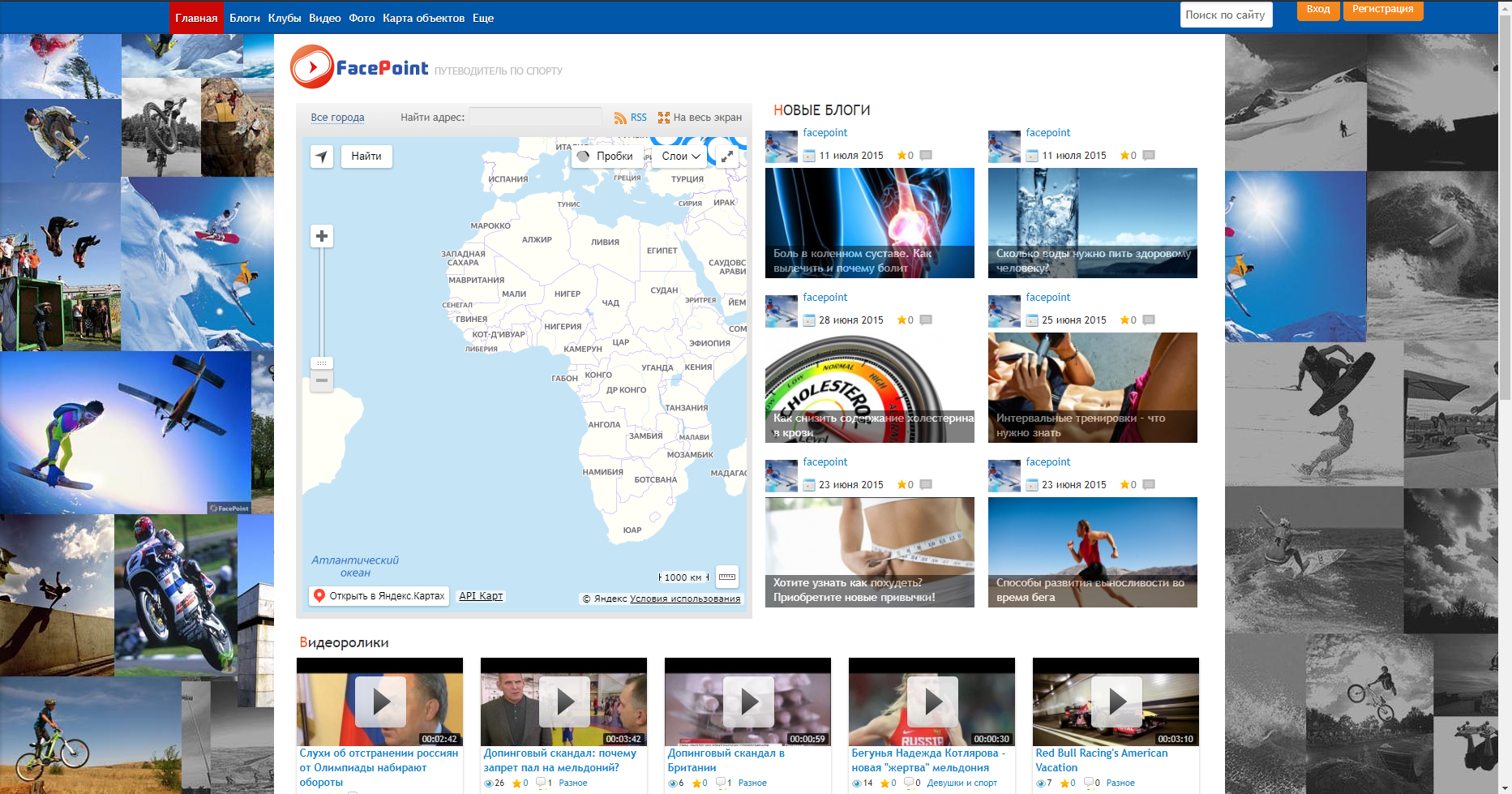


Рисунок 1.4 – Главная страница FacePoint

Плюсы социальной сети facepoint.ru:

* возможность наблюдать за конкретным видом спорта;
* возможность создать и вести собственный блог;
* большое количество новостей и статей;
* возможность наблюдать за тематическими блогами;

Минусы:

* сайт не активен последние несколько лет;
* имеет устаревший дизайн;
* регистрация осуществляется только по приглашениям;
* отсутствие мобильной версии социальной сети;

FacePoint – отличный пример спортивной социальной сети, но главной ее проблемой является то, что сайт утратил популярность, практически не осталось активных пользователей, а следовательно остановилось и развитие проекта.

**1.11.3 Веб-приложение Fitior**

Мобильное приложение Fitior является отличным представителем современной и многофункциональной спортивной социальной сети.

Приложение Fitior предназначено для тех, кто бегает, плавает, ездит на велосипеде, ходит в тренажерный зал — и хочет это делать веселее. С ним можно найти единомышленников в спорте или посмотреть, где и каким спортом занимаются ваши друзья сейчас, рассказать о своих успехах, вести фотожурнал тренировок, открыть для себя новые места и новые спортивные занятия. Сейчас в Fitior более 45 видов спорта, включая одиночные, групповые и игровые.

Скриншот приложения представлен на рисунке 1.5:

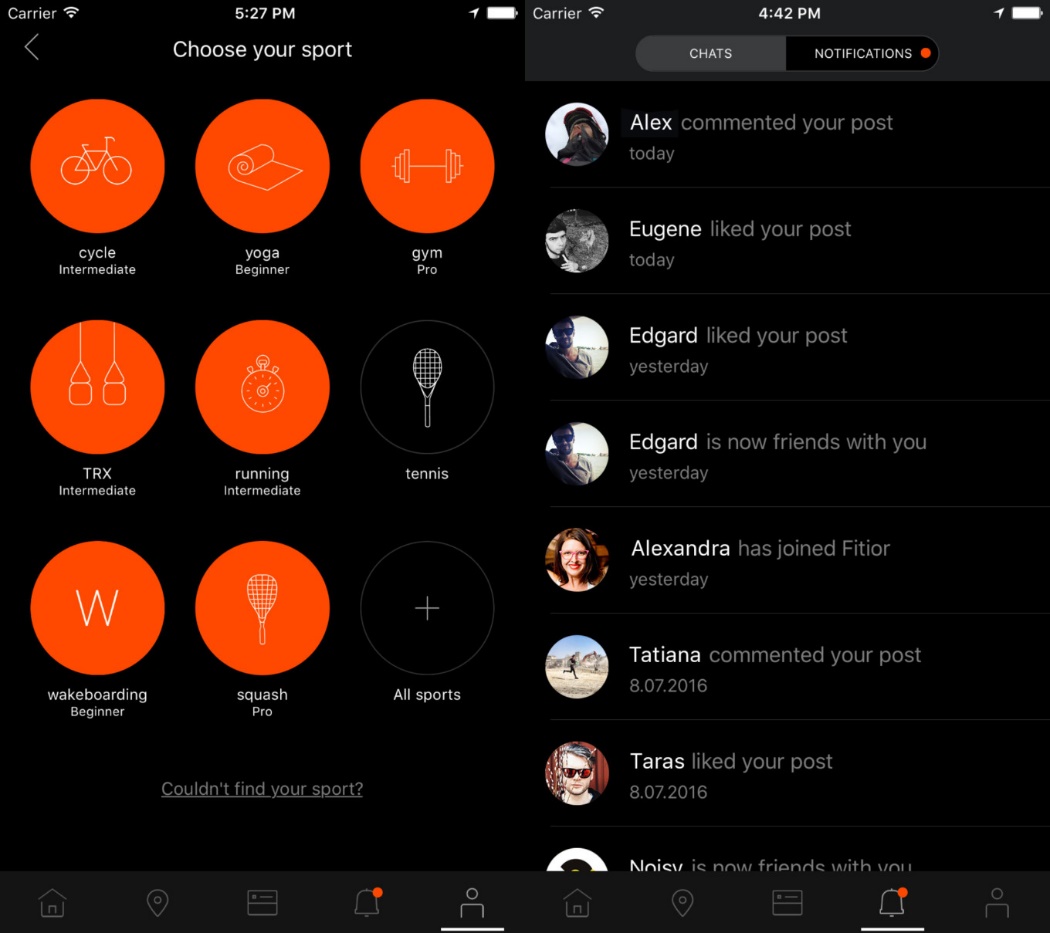


Рисунок 1.5 – приложение Fitior

Плюсы мобильного приложения Fitior:

* возможность поиска единомышленников по виду спорта и по дистанции;
* возможность создания собственного профиля с фото и выбором интересующих видов спорта;
* возможность ведения чата;
* возможность ведения ленты активности;

Минусы:

* отсутствие поддержки на ОС Android;

Fitior – современная и перспективная спортивная социальная сеть, но большим минусом является именно отсутствие поддержки на распространенную ОС Android.

**1.12 Вывод по разделу**

В ходе написания первой главы были сформулированы цели и задачи для разработки дипломного проекта. Сформулирована основная проблематика, натолкнувшая на создание проекта с тематикой спортивной социальной сети. Был подобран и описан основной стек технологий, который будет использоваться при разработке клиентской и серверной части проекта. Сделан обзор на существующие аналоги, где были выделены их преимущества и недостатки, которые необходимо учитывать при разработке программного средства.

Подводя итоги, можно сказать, что информации, накопленной в данном разделе, достаточно для начала проектирования и разработки программного средства.

1. **Проектирование программного средства**

Главной задачей дипломного проекта является создание клиент-серверного мобильного приложения, предоставляющего функционал спортивной социальной сети. Целью проектирования является определение свойств системы на основе сформулированных требований.

При проектировании приложения требуется учесть множество факторов, влияющих на работоспособность создаваемого приложения. Ключевыми критериями являются: удобство и понятность интерфейса, гибкость использования интерфейса, быстрота и эффективность работы приложения и простота в использовании. Для корректного проектирования системы требуется поэтапная реализация проекта.

Этапы проектирования системы:

* предварительные исследования;
* формулировка концепции проекта;
* разработка технического задания;
* проектирование архитектуры серверной части проекта;
* разработка дизайна клиентской части проекта;
* программная реализация системы;
* интеграция клиентской и серверной части;
* устранение недостатков;
* тестирование приложения.

**2.1 Основные технические требования к разработке**

Мобильное приложение обеспечивает функционал спортивной социальной сети. Были поставлены следующие цели для разработки и реализации:

* обладать удобным интерфейсом;
* обладать несколькими пользовательскими ролями;
* возможность создания и редактирования профиля пользователя;
* авторизация пользователя;
* возможность создания собственных публикаций с выбранными изображениями;
* возможность осуществления подписки на пользователей;
* возможность просмотра статей тренера и создания таковых при наличии роли тренера;
* возможность просмотра личного профиля и профилей других пользователей;
* возможность оценивания публикации лайком и комментарием;
* возможность добавления публикации в избранное.

Была произведена оценка требований, обзор наиболее подходящих для реализации проекта технологий. Серверная часть проекта реализовывается на платформе .NET Core. Клиентская часть реализовывается с помощью мобильного фреймворка Flutter. Для хранения данных используется СУБД MS SQL Server 2019. Изображения будут храниться в Azure Storage Blob.

* 1. **Разработка архитектуры проекта**

От выбора архитектуры сервера зависит простота разработки приложения и эффективность работы. Программу с хорошей архитектурой проще расширять, тестировать, отлаживать, а код становится более понятным и читабельным. Для сервера была выбран вид архитектуры .NET приложений «Чистая архитектура (Clean architecture)».

* 1. **Функциональные возможности проекта**

Для моделирования функционала системы важно составить диаграмму вариантов использования, описывающую функциональность и поведение приложения, позволяющее заказчику, разработчику или конечному пользователю лучше понимать сущность приложения.

В результате была разработана диаграмма вариантов использования, на которой изображен функционал разрабатываемого программного средства. С её использованием будет происходить дальнейшая разработка приложения. Диаграмма вариантов использования представлена на рисунке 2.1 и в приложении А:

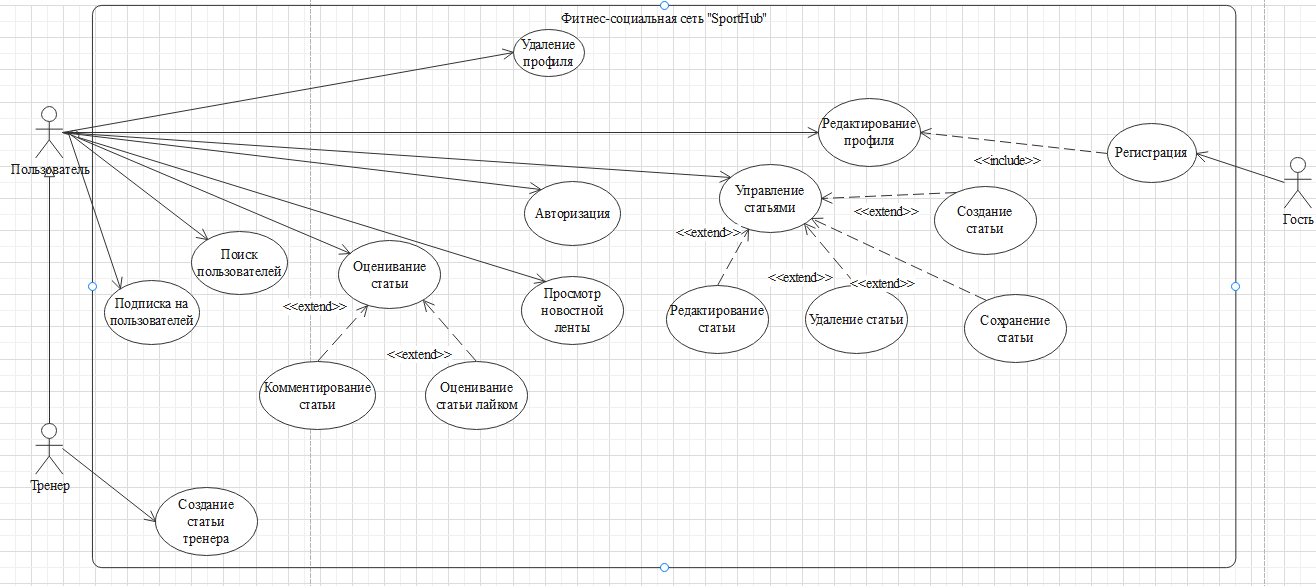


Рисунок 2.1 – Диаграмма вариантов использования

В ходе проектирования программного средства было выявлено 3 типа актеров: пользователь, тренер и гость. Каждая из ролей имеет определенные права и доступы к функциям приложения.

Пользователь – данная роль обладает доступом к основному функционалу приложения. Пользователь может выполнять следующие функции:

* авторизация;
* просмотр публикаций в ленте;
* поиск пользователей по имени;
* подписка на пользователя и отписка;
* оценивание статьи путём добавления лайка и комментария;
* удаление публикации;
* сохранение публикации в заметки;
* создание публикации;
* просмотр публикаций тренера
* редактирование профиля.

Тренер – пользователь, который наряду с функционалом пользователя, имеет возможность создавать публикации тренера, доступные всем пользователям на специальной вкладке с тренировками. Публикации тренера – это статьи с полезным материалом на тематику спорта.

Гость – это потенциальный пользователь, незарегистрированный в системе. Он может только создать профиль путём регистрации.

* 1. **Структурная схема программного средства**

Потом.

* 1. **Проектирование базы данных**

Для реализации хранения данных приложения была выбрана реляционная СУБД Microsoft SQL Server 2019, использующая SQL в качестве языка запросов. Она достаточно популярна, надёжна и удобна в использовании.

Для администрирования базой данных использовался графический клиент Microsoft SQL Server Management Studio.

Одним из ключевых моментов проектирования является создание схемы базы данных. Она включает в себя описание содержания, структуры, и ограничений целостности, используемые при создании и поддержке базы данных.

В проекте была разработана схема базы данных, состоящая из 8 таблиц. Логическое изображение структуры базы данных с таблицами, их полями, а также с отмеченными первичными и вторичными ключами представлено на рисунке 2.3 и в приложении Б:

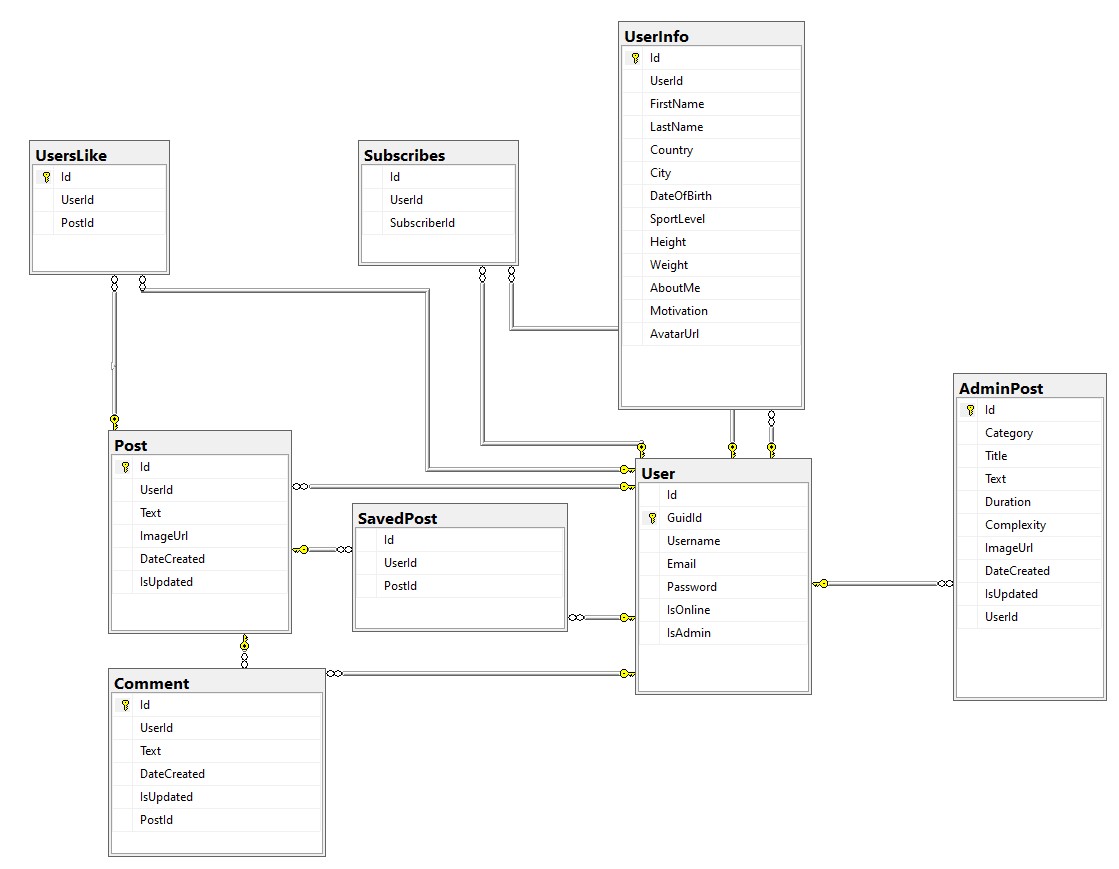


Рисунок 2.3 – логическая схема базы данных

Таблица «Users» хранит в себе ключевые данные о пользователе, необходимые для аутентификации и авторизации в приложении. В ней находятся следующие поля:

* GuidId – уникальный идентификатор пользователя, первичный ключ.
* Username
* Email
* Password
* IsTrainer

Все поля данной таблицы являются обязательными.

Таблица UsersInfo содержит дополнительную информацию о пользователях, большую часть из которой можно заполнять по желанию. В ней находятся следующие поля:

* Id
* UserId
* FirstName
* LastName
* Country
* City
* DateOfBirth
* SportLevel
* Height
* Weight
* AboutMe
* Motivation
* AvatarUrl

Таблица Posts содержит в себе данные пользовательских публикаций. Она включает в себя следующие поля:

* Id
* UserId
* Text
* ImageUrl
* DateCreated

Здесь все поля, кроме поля Text являются обязательными.

Таблица “Likes” содержит в себе информацию о лайках на публикациях пользователей. Она включает в себя следующие поля:

* Id
* UserId
* PostId

Все поля являются обязательными.

Таблица “Comments” содержит в себе комментарии, которые пользователи могут оставлять под публикациями. Она содержит в себе следующие поля:

* Id
* UserId
* Text
* DateCreated
* PostId

Все поля являются обязательными.

Таблица “SavedPosts” содержит в себе публикации, которые пользователи сохранили себе в заметки. Она включает в себя следующие поля:

* Id
* UserId
* PostId

Все поля являются обязательными.

Таблица “Subscribes” содержит в себе записи, определяющие подписки пользователей друг на друга. Она включает в себя следующие поля:

* Id
* UserId – идентификатор пользователя;
* SubscriberId – идентификатор подписчика данного пользователя.

Все поля являются обязательными.

Таблица «TrainerPosts» содержит в себе публикации, сделанные тренером. Она включает в себя следующие поля:

* Id
* Title
* Text
* Duration
* Complexity
* ImageUrl
* DateCreated
* UserId

Все поля являются обязательными.

* 1. **Блок-схема создания публикации**

Блок-схема – это способ графического описания алгоритма или процесса, в котором шаги отображаются отдельно в виде блоков различной формы, соединенных между собой линиями, которые указывают направление последовательности действий.

На рисунке 2.4 отображена блок-схема создания пользователем новой публикации:

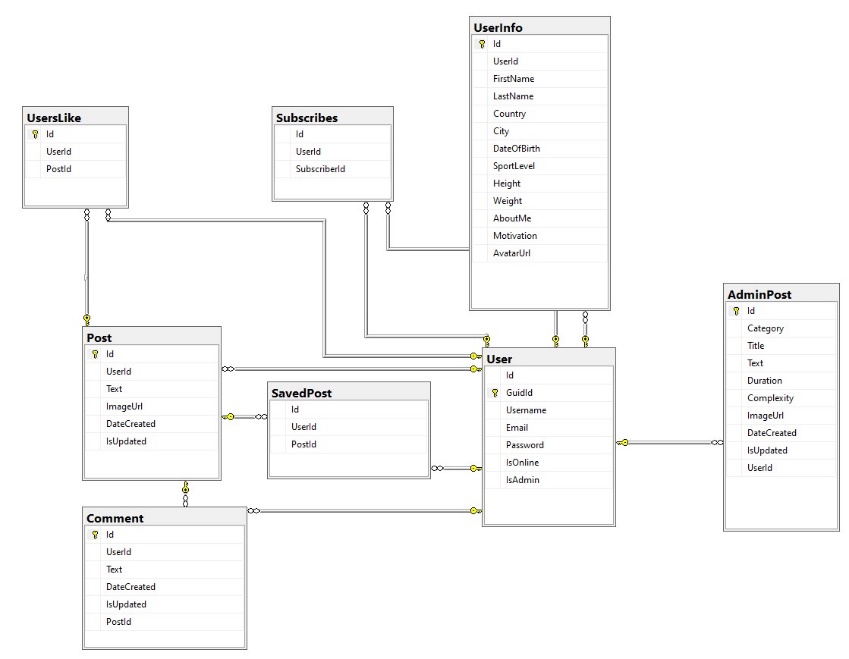


Рисунок 2.4 – блок схема создания новой публикации

Процесс создания публикации авторизованным пользователем начинается с нажатия на иконку «+» в нижнем меню. Открывается страница добавления нового поста. Для добавления изображения в публикацию нужно нажать на картинку с иконкой «Фото». Снизу появится меню выбора: выбрать фото из галереи или сделать снимок с камеры. После выбора фотографии или создания нового снимка открывается окно, позволяющее отредактировать изображение: повернуть, обрезать. Готовое изображение помещается в соответствующий контейнер для предпросмотра публикации. После этого, по желанию, пользователь может набрать текст для публикации или оставит изображение без подписи.

Для отправки публикации на сервер нужно нажать кнопку «Отправить», после чего, в случае успешной публикации откроется экран с новостной лентой, где будет отображена новая публикация.

* 1. **Структура серверной части программного средства**

Серверная часть будет реализована с использованием платформы .NET Core путем создания REST API с использованием проекта типа ASP.NET Web API. Функционал сервера основан на виде архитектуры «Чистая архитектура (clean architecture)».

Приложения, использующие принципы инверсии зависимостей и проблемно-ориентированного проектирования, имеют схожую архитектуру. На протяжении многих лет она носила самые разные названия. Сначала это была шестигранная архитектура, на смену которой пришла архитектура портов и адаптеров. На современном этапе она называется многослойной или чистой архитектурой. В этой электронной книге используется термин "чистая архитектура".

В рамках чистой архитектуры центральным элементом приложения являются его бизнес-логика и модель. В этом случае бизнес-логика не зависит от доступа к данным или другим инфраструктурам, то есть стандартная зависимость инвертируется: инфраструктура и детали реализации зависят от ядра приложения. Эта функциональность достигается путем определения абстракций или интерфейсов в ядре приложения, которые реализуются типами, определенными в слое инфраструктуры. Такую архитектуру обычно рисуют в виде серии окружностей с общим центром, которая внешне напоминает срез луковицы. На рисунке 2.5 показан пример такого стиля представления архитектуры:

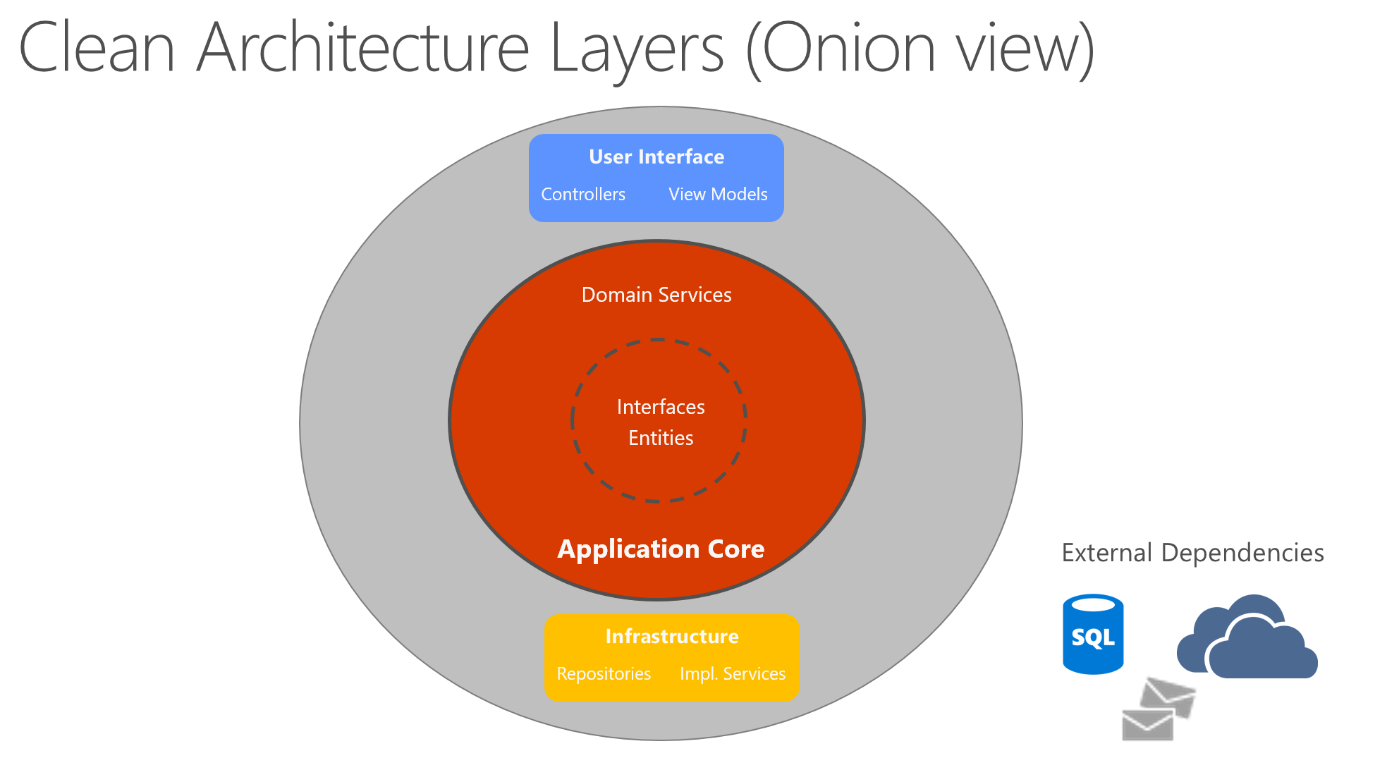


Рисунок 2.5 – чистая архитектура

В решении с чистой архитектурой для каждого проекта четко определены обязанности. Фактически, каждому проекту будут принадлежать определенные типы, а в проектах будут представлены соответствующие этим типам папки. На рисунке 2.6 показана структура решения проекта серверной части:

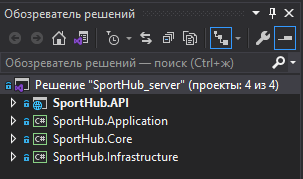


Рисунок 2.6 – структура проекта серверной части

* SportHub.Core – слой ядро приложения. Представляет из себя проект типа «Библиотека классов». Ядро приложения содержит бизнес-модель, которая включает в себя сущности, службы и интерфейсы. Такие интерфейсы включают абстракции для операций, которые будут выполняться с использованием архитектуры, включая операции доступа к данным или файловой системе, сетевые вызовы и т. д. В некоторых случаях службы или интерфейсы, определенные в этом слое, должны работать с типами, не являющимися типами сущностей, которые не имеют зависимостей от пользовательского интерфейса или инфраструктуры. Они могут определяться как простые объекты передачи данных.

Скриншот структуры слоя ядра представлен на рисунке 2.7:

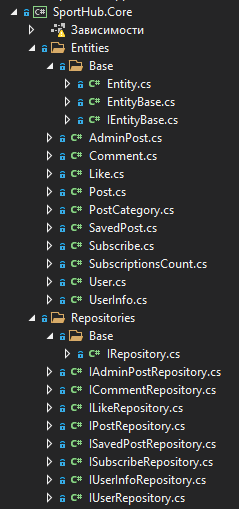


Рисунок 2.7 – слой ядро

* SportHub.Infrastructure – слой инфраструктуры. Представляет из себя проект типа «Библиотека классов». Как правило, проект инфраструктуры включает реализацию доступа к данным. В типовом веб-приложении ASP.NET Core эта реализация включает Entity Framework (EF) DbContext, любые определенные объекты Migration EF Core, а также классы реализации доступа к данным. Наиболее распространенный подход к абстрагированию кода реализации доступа к данным заключается в использовании конструктивного шаблона репозитория.

Помимо реализации доступа к данным, проект инфраструктуры должен также включать реализации служб, которые должны взаимодействовать с инфраструктурными задачами. Эти службы должны реализовывать интерфейсы, определенные в ядре приложения. Таким образом, инфраструктура должна содержать ссылку на проект ядра приложения.

Скриншот структуры слоя инфраструктуры представлен на рисунке 2.8:

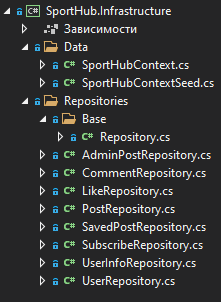
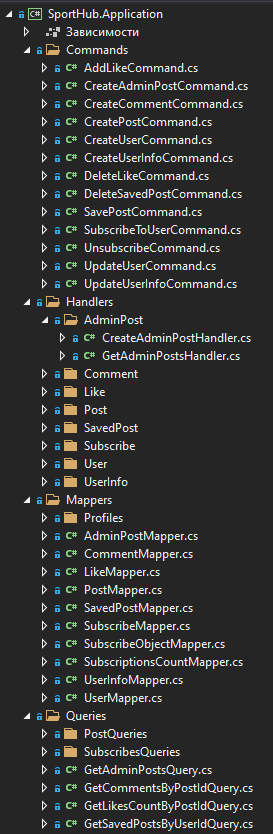


Рисунок 2.8 – слой инфраструктуры

* SportHub.Application – слой приложения. Представляет из себя проект типа «Библиотека классов». В этом проекте запросы отделяются от команд. Проект представляет собой уровень приложения и содержит всю бизнес-логику. В этом проекте реализуется CQRS (разделение ответственности за запросы команд), где каждый вариант использования представлен одной командой или запросом. Этот уровень зависит от уровня ядра, но не зависит от любого другого уровня или проекта. В этом проекте реализовываются команды, запросы, формы ответов, осуществляется маппинг запросов.

Скриншот структуры слоя приложения представлен на рисунке 2.9:



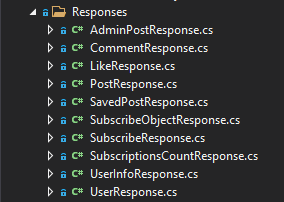


Рисунок 2.9 – слой приложения

* SportHub.API – уровень пользовательского интерфейса (АПИ). Представляет из себя проект типа «ASP.NET Web API». Слой пользовательского интерфейса в приложении ASP.NET Core выступает в качестве точки входа для приложения. Этот проект должен ссылаться на слой приложения, а его типы должны взаимодействовать с инфраструктурой строго через интерфейсы, определенные в ядре приложения. В слое пользовательского интерфейса не должны разрешаться прямое создание экземпляров для типов слоя инфраструктуры, а также их статические вызовы.

Скриншот структуры слоя пользовательского интерфейса представлен на рисунке 2.10:

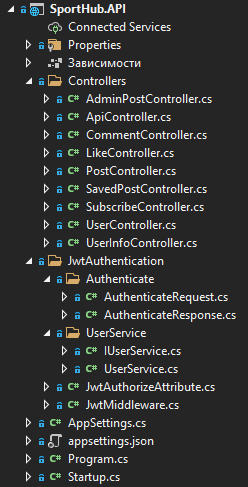


Рисунок 2.10 – слой пользовательского интерфейса

* 1. **Структура клиентской части программного средства**

Клиентская часть системы будет реализована с использованием фреймворка для мобильной разработки Flutter и языка программирования Dart. Структура классов проекта клиентской части представлена на рисунке 2.11:

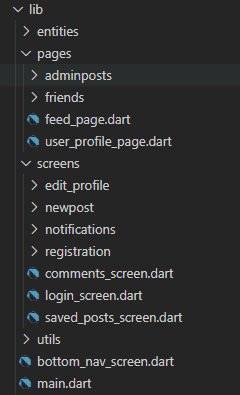
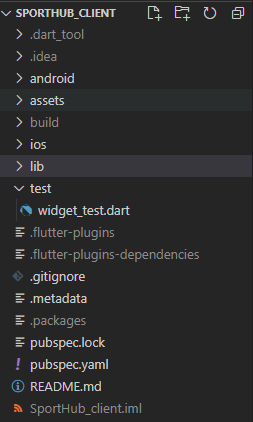


Рисунок 2.11 – структура проекта клиентской части

Проект содержит в себе следующие папки с классами:

* папка entities – папка с классами сущностей;
* папка pages – папка, содержащая классы с разметкой страниц приложения;
* папка screens – папка, содержащая классы с разметкой отдельных экранов приложения;
* папка utils – папка с вспомогательными классами;
* отдельные, более общие, классы.

Также, flutter проект всегда содержит отдельные папки с надстройками для android и iOS, а также конфигурационный файл pubspec.yaml, в котором в проект подключаются дополнительные библиотеки, и несколько стандартных системных конфигурационных файлов. Полная структура проекта клиентской части представлена на рисунке 2.12:



Риунок 2.12 – структура проекта клиентской части

* 1. **Вывод по разделу**

После определения стека используемых технологий, следующим важным этапом является проектирования архитектуры приложения. Этот этап позволяет заранее предвидеть и решать потенциальные проблемы, которые могут возникнуть при разработке и масштабировании приложения, а также спланировать разработку более быстрого и эффективного приложения.

В данном разделе были подробно описаны шаги проектирования сервера, представляющего собой REST API, для работы с данными, и клиентской части, использующей фреймворк для разработки кроссплатформенных мобильных приложений Flutter.

Приведены функциональные возможности проекта и структура приложения. Также в данной главе были описаны три основные роли в системе: пользователь, тренер и гость. Определены основные сценарии взаимодействия этих видов пользователей с системой. Схема вариантов использования представлена в приложении А. Логическая схема базы данных представлена в приложении Б. Была разработана и описана блок-схема добавления новой публикации, представленная в приложении В.

1. **Разработка программного средства**

В первую очередь программа, должна решать поставленные задачи и хорошо выполнять свои функции, причем в различных условиях. Сюда можно отнести такие характеристики, как надежность, безопасность, производительность, удобство в использовании.

**3.1 Технологии, используемые в серверной части приложения**

В первом разделе был определен стек технологий серверной и клиентской части системы. Технологии, с помощью которых происходила разработка серверной части программного средства, представлены в таблице 3.1.

Таблица 3.1 – Технологии серверной части приложения

|  |  |
| --- | --- |
| Название | Назначение |
| .NET Core | Модульная платформа для разработки программного обеспечения |
| REST API | Подход к построению архитектуры API с передачей данных по протоколу HTTP |
| MS SQL Server 2019 | Система управления реляционными базами данных. |
| Entity Framework | Объектно-ориентированная технология доступа к данным с использованием LINQ |

Для взаимодействия с СУБД MS SQL Server использовался инструмент MS SQL Server Management Studio. Для написания кода использовалась среда разработки Visual Studio 2019. Для тестирования API использовался специальный инструмент Postman. При необходимости, в проект добавлялись NuGet пакеты с нужным функционалом.

* 1. **Реализация серверной части приложения**

В данном разделе будут рассмотрены элементы, технологии и принцип работы серверной части программного средства.

* + 1. **Взаимодействие с базой данных**

Для непосредственного доступа к базе данных и её таблицам использовался графический клиент MS SQL Server Management Studio и язык SQL.

При создании базы данных использовался подход Code First. Подход к обеспечению связи между проектом и базой данных, подразумевающий в себе создание моделей данных путём объявления классов в проекте, создания контекста в проекте, объявления коллекций данных соответствующего типа, настройки ограничений целостности и спецификаций конкретных таблиц, обеспечения связей между сущностями в контексте. Далее приложение связывается с базой данных с помощью строки соединения. При первом запуске программы автоматически создаётся база данных со всеми таблицами и ограничениями целостности.

Настройка подключения к Базе данных происходит в классе Startup.cs. Строка подключения хранится в конфигурационном файле appsettings.json. Скриншот примера строки подключения представлен на рисунке 3.1:



Рисунок 3.1 – строка подключения к базе данных

Связь с базой данных позволит работать с таблицами Базы данных путём обращения к контексту базы данных и создания LINQ запросов с использованием Entity Framework.

Для работы с базой данных созданы классы репозиториев, взаимодействующие с контекстом и позволяющие получать данные из Базы данных и добавлять их туда.

Изначально имеется интерфейс IRepository, содержащий в себе сигнатуры основных методов манипуляции данными, а именно: получение всех объектов таблицы, получение по идентификатору, добавление, удаление, обновление объектов базы данных. Класс Repository реализует эти методы. Наличие интерфейса и соответствующего ему класса с реализацией его методов необходимо для использования такого подхода, как Dependency Injection.

Для создания специфичных для сущностей методов создаются отдельные интерфейсы, наследующиеся от базового IRepository и присущие им классы реализации, наследующиеся от базового Repository.

**3.2.1 Маппинг**

Маппинг в проекте необходим для улучшения качества и количества кода путём проецирования одной модели на другую. Для маппинга использовался пакет NuGet AutoMapper.

Приведу пример использования маппинга в проекте.

Возникают задачи получения объекта Пользователь и его данных. Сущность Пользователь хранит в себе определенные поля, включая поле «Пароль». Скриншот класса пользователя с основными полями представлен на рисунке 3.2:

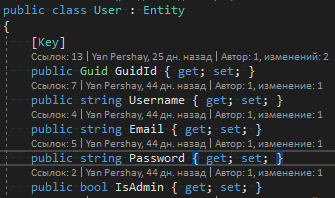


Рисунок 3.2 – класс пользователя

Небезопасно при каждом запросе к данным пользователя возвращать пароль. Для этого настраивается класс ответа, на который потом будет проецироваться класс сущности. Класс ответа, соответствующий сущности, называется как сущность, но в конце добавляется постфикс “Response”. Пример класса ответа представлен на рисунке 3.3:

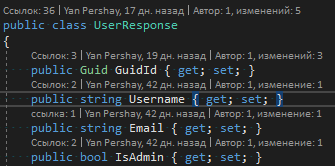


Рисунок 3.3 – класс ответа

Здесь определены поля, которые будут возвращаться при запросах, подразумевающих получение сущности пользователя. Поле с паролем не включено в ответ.

После этого настраивается профиль маппинга. Здесь указывается, какой класс соответствует какому классу. Пример класса профиля указан на рисунке 3.4:

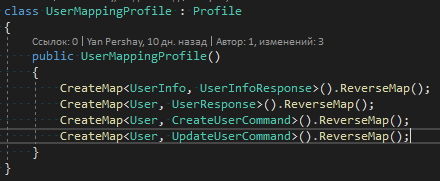


Рисунок 3.4 – класс профиля

В самом классе маппера происходит конфигурация маппера с использованием профиля маппинга. Пример класса маппера отображен на рисунке 3.5:

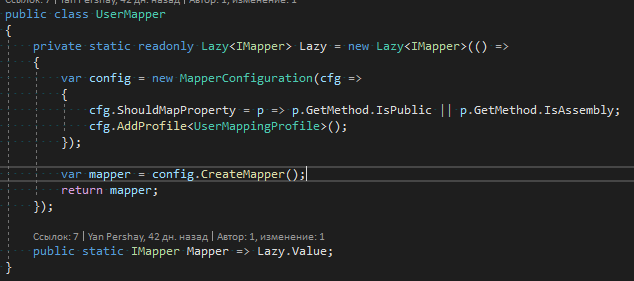


Рисунок 3.5 – маппер

В классе обработчика происходит маппинг запроса, в результате которого данные запроса преобразуются в необходимый тип сущности, который обрабатывается методами репозитория для манипуляции данными с базой данных. Пример метода обработки запроса с использованием маппинга представлен на рисунке 3.6:

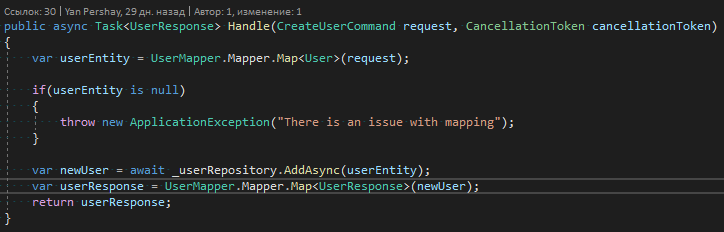


Рисунок 3.6 – использование маппера

В данном методе объект с данными пользователя, отправленный для создания нового экземпляра, с помощью маппера преобразуется в тип сущности пользователя, и методом репозитория добавляется новый объект в базу данных, а после этого маппер преобразует новый объект в форму, соответствующую ответу на запрос.

Таким образом, маппинг является важной частью при создании безопасного, быстрого и компактного приложения.

**3.2.3 Dependency injection**

Dependency Injection – это программный шаблон, который реализует принцип объектно-ориентированного программирования "Инверсия управления (Inversion Of Control)". Реализация этого шаблона подразумевает снижения "связанности кода", соответственно, получается код, который легче использовать повторно и сопровождать, то есть, изменение компонент одной части приложения не вызывает ошибок в другой части или необходимости значительных каскадных изменений.

Данный подход играет большую роль в проекте. Он используется при работе с репозиториями, позволяющими работать с данными базы данных. После создания интерфейсов и соответствующим им реализаций, зависимости добавляются в классе Startup.cs при конфигурации сервисов с помощью метода AddTransient<>() или AddScoped<>(). Скриншот объявления зависимостей представлен на рисунке 3.7:

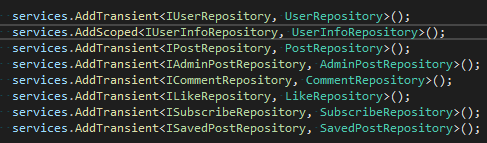


Рисунок 3.6 – использование маппера

**3.2.4 Обработчики запросов**

Обработчики запросов – ключевые элементы при создании API. Они позволяют обеспечить обработку запросов, использовать по назначению тело или параметры запроса.

В проекте работа с телом запроса при POST запросах происходит при помощи команд (command), работа с фильтрацией при GET запросах с параметрами происходит при помощи запроса (query). Они реализуют интерфейс IRequest<>.

Сам класс запроса реализует интерфейс IRequestHandler<>, использующий в качестве параметров типа класс команды (или запроса) и класс ответа (response). Обязателен для реализации метод Handle, в который передаются данные запроса. В методе происходит маппинг данных запроса и манипуляция данными с использованием классов репозитория. Пример класса обработчика по созданию нового пользователя представлен на рисунке 3.7:

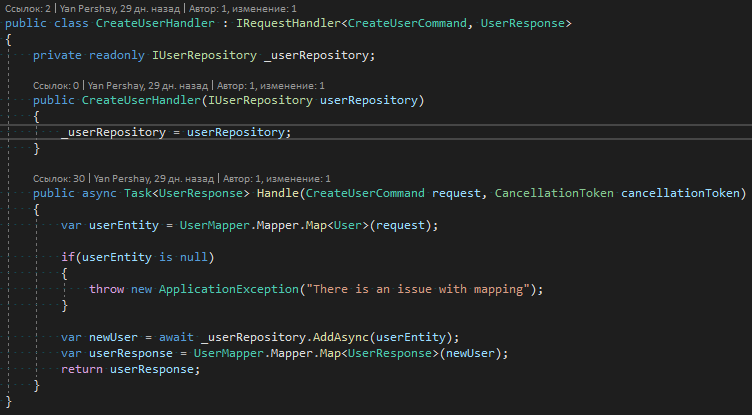


Рисунок 3.7 – класс обработчика

В проекте API в классе Startup.cs при конфигурации сервисов, при использования пакета NuGet MediatR регистрируются обработчики запросов, как на рисунке 3.8:

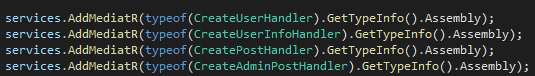


Рисунок 3.8 – регистрация обработчиков

После этого с помощью метода Send() медиатор отправляет соответствующий запрос в обработчике в контроллере. Пример обработчика запроса по добавлению нового пользователя в базу данных представлен на рисунке 3.9:

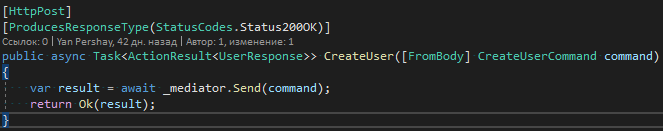


Рисунок 3.9 – добавление нового пользователя в контроллере

**3.2.6 Реализация аутентификации**

Для реализации аутентификации используется JWT-токен. JSON Web Tokens – это стандарт аутентификации, который работает путем назначения и передачи зашифрованного токена в запросах, который помогает идентифицировать пользователя, вошедшего в систему, вместо сохранения пользователя в сеансе на сервере и создания файла cookie. JWT– это JSON в котором может храниться, например адрес почты пользователя. Но этот JSON подписывается секретным ключом, что не позволяет адрес почты изменить, но позволяет его прочитать.

JWT-токен состоит из трех частей:

* Header - объект JSON, который содержит информацию о типе токена и алгоритме его шифрования;
* Payload - объект JSON, который содержит данные, нужные для авторизации пользователя;
* Signature - строка, которая создается с помощью секретного кода, Headera и Payload. Эта строка служит для верификации токена.

В проекте JWT-аутентификация реализовывалась с использованием классов, указанных на рисунке 3.10:

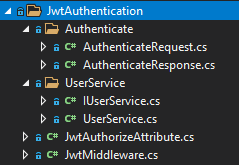


Рисунок 3.10 – классы аутентификации

Для того, чтобы запросы всего контроллера или определенные запросы требовали авторизации, необходимо использовать атрибут [Authorize] или создать собственный атрибут с аналогичной целью. В своем проекте я создал собственный атрибут. Для этого создаётся класс, наследуемый от класса “Attribute” и реализующий интерфейс IAuthorizationFilter. Скриншот кода класса представлен на рисунке 3.11:

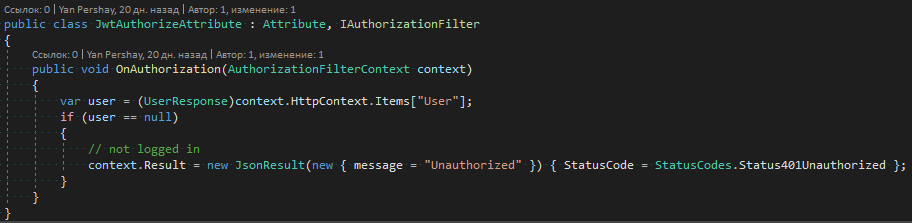


Рисунок 3.11 – класс атрибута

Далее необходимо создать собственное Middleware. Оно будет проверять, есть ли токен в заголовке авторизации входящего запроса, проверяет токен, извлекает данные из него. Если в заголовке запроса нет токена или если какой-либо из вышеперечисленных шагов завершился неудачно, то к контексту http не привязан ни один пользователь, и запрос может получить доступ только к общедоступным маршрутам. Авторизация выполняется с помощью настраиваемого атрибута авторизации, который проверяет, подключен ли пользователь к контексту http, если авторизация не удалась, возвращается код 401 Unauthorized.

Класс в проекте, реализующий middleware, называется JwtMiddleware. Он регистрируется как собственное middleware в классе Startup.cs с помощью метода UseMiddleware<>().

После этого необходимо написать пользовательский сервис, который будет доставать из токена пользовательские данные, возвращать соответствующего пользователя, генерировать токен. При успешной аутентификации Authenticate() метод генерирует JWT с использованием класса, который генерирует токен с цифровой подписью с использованием секретного ключа, хранящегося в appsettings.json . Токен JWT возвращается клиентскому приложению, которое должно включать его в заголовок HTTP-авторизации последующих запросов на безопасные маршруты.

Пример получения токена в случае успешной авторизации представлен на рисунке 3.12:

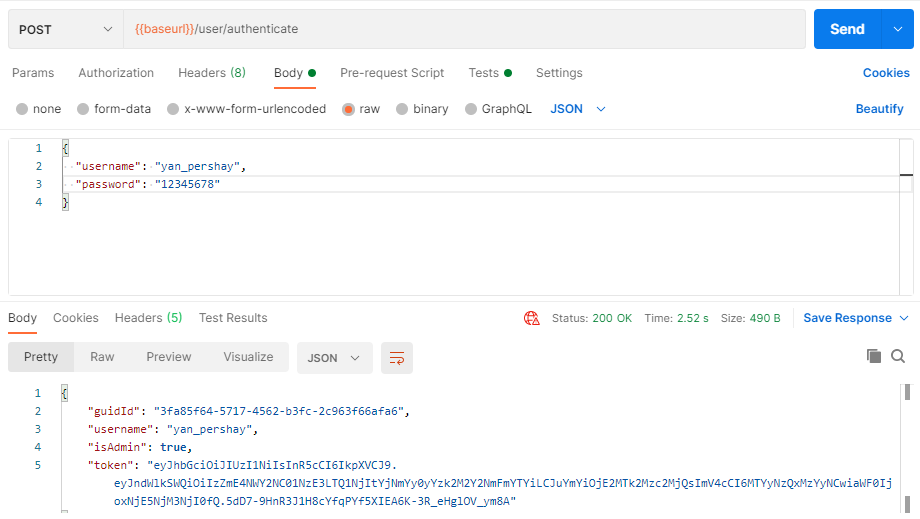


Рисунок 3.12 – успешная аутентификация и получение токена

Таким образом, проблема аутентификации и авторизации пользовательских запросов решается в проекте с помощью технологии JWT-токенов.

**3.2.7 Выгрузка фото пользователя в Azure Blob Storage**

Для хранения изображений профилей пользователей и изображений из пользовательских публикаций используется Azure Blob Storage.

Blob Storage в Azure — это сервис, позволяющий хранить неструктурированные данные в облаке, обеспечивая простой доступ к ним из любого ресурса Azure — VM, Wep App и т.д. Кроме того — к любому ресурсу (блобу) в хранилище можно получить доступ по HTTP/HTTPS, используя Access keys. Структура хранилища Azure Blob представлена на рисунке 3.13:

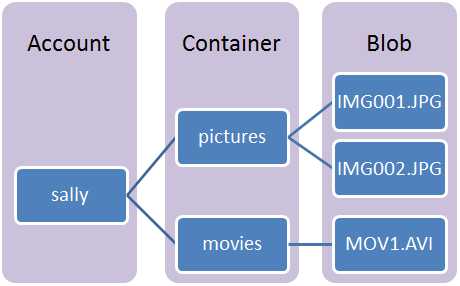


Рисунок 3.13 – сруктура хранилища Azure Blob

Средства Visual Studio предоставляют широкий спектр возможностей при работе с сервисами Azure. Для работы непосредственно с блобом используется пакет NuGet Azure.Storage.Blobs.

Для загрузки изображения в блоб нужно создать Azure Storage Account. После этого создаётся контейнер, в котором хранятся блобы с изображениями.

.NET предоставляет функционал, позволяющий программно загружать изображения. При создании контейнера, Azure предоставляет строку соединения, которая используется при обращении к блобам и без которой нет возможности работать с хранящимися там данными.

Данные в блоб загружаются посредством отправки HTTP POST запроса, в теле которого в формате form-data лежит файл изображения. Код метода отправки изображения в блоб представлен на рисунке 3.14:

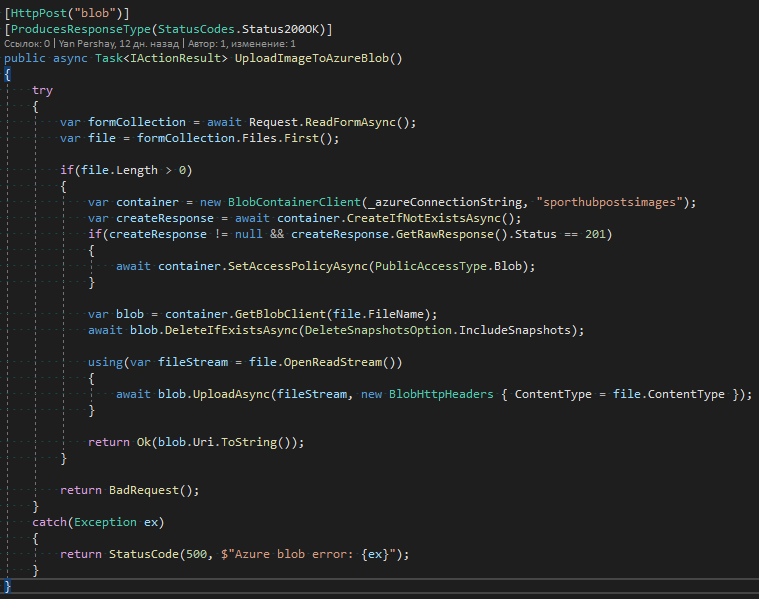


Рисунок 3.14 – код отправки изображения в блоб

На рисунке 3.15 представлен пример, как выглядит контейнер с изображениями, привязанный к программному средству:

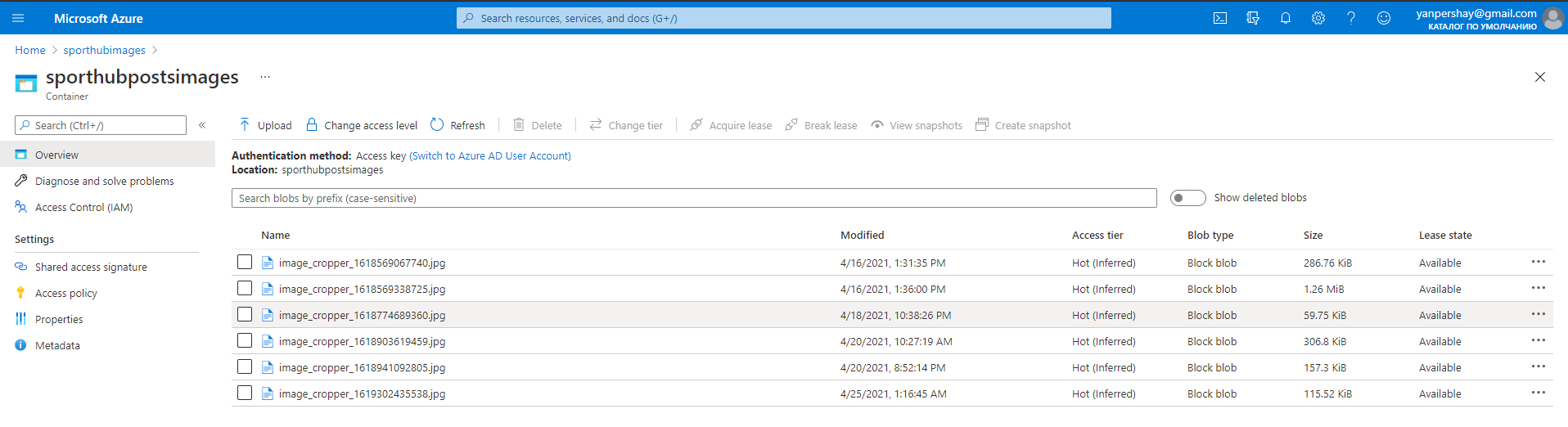


Рисунок 3.15 – контейнер с изображениями

* 1. **Технологии, используемые в клиентской части приложения**

Технологии, с помощью которых происходила разработка клиентской части программного средства представлены в таблице 3.2:

Таблица 3.2 – Технологии клиентской части приложения

|  |  |
| --- | --- |
| Название | Назначение |
| Flutter | бесплатное кроссплатформенное средство от Google с открытым исходным кодом для быстрой разработки мобильных приложений для iOS и Android |
| Dart | Язык программирования, созданный Google. Dart позиционируется в качестве замены/альтернативы JavaScript. |

Для написания клиентской части кода использовалась среда разработки Microsoft Visual Studio Code с установленным пакетом поддержки Flutter.

* + 1. **Реализация клиентской части приложения**

Реализация клиентской части приложения подразумевает в себе создание UI и функционала приложения на языке Dart.

Все экраны приложения являются виджетами, UI создаётся путём построения виджетов, состоящих из контейнеров, колонок, строк и пр. Главный метод в виджете – build(). В нём прописываются все составляющие дизайна страницы. Пример простого метода build() с разметкой представлен на рисунке 3.16:



Рисунок 3.16 – пример построения виджета

Метод возвращает объект Scaffold – это виджет, который способен расширить и заполнить доступное пространство или экран. Он предоставляет API для отображения основных виджетов приложения, таких как Container, Column, Row, Image, FloatingActionButton, AppBar, BottomNavigationBar и др.

В теле Scaffold находится виджет Container – виджет, который также может содержать только один вложенный элемент, но при этом предоставляет дополнительные возможности по настройке фона, позиционирования и размера вложенных виджетов.

Виджет Column может содержать в себе несколько элементов, расположенных вертикально.

Виджет TextFormField представляет собой текстовой поле ввода.

На рисунке 3.17 отображен код для создания кнопки перехода на страницу регистрации:

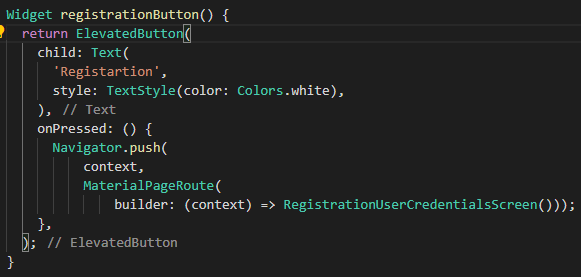


Рисунок 3.17 – код создания кнопки

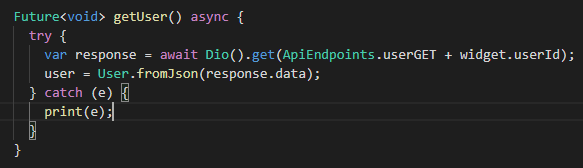
Метод обработки нажатий, onPressed(), в данном коде перенаправляет на страницу регистрации с помощью метода push() класса Navigator.

Аналогичным образом создаётся разметка на всех экранах клиентского приложения.

**3.3.2 Взаимодействие с серверной частью приложения**

Клиент-серверная архитектура подразумевает собой взаимодействие клиента и сервера.

В моем дипломном проекте клиент и сервер взаимодействуют посредством HTTP запросов (GET, POST, PUT, DELETE). Для отправки HTTP запросов с клиента использовался пакет Dio. Пример отправки HTTP GET запроса получения данных пользователя представлен на рисунке 3.18:



Риунок 3.18 – GET запрос на сервер

Ответ приходит в JSON формате. Его необходимо преобразовать в объект сущности пользователя на стороне клиента, идентичный сущности пользователя на стороне сервера. Скриншот класса сущности пользователя представлен на рисунке 3.19:

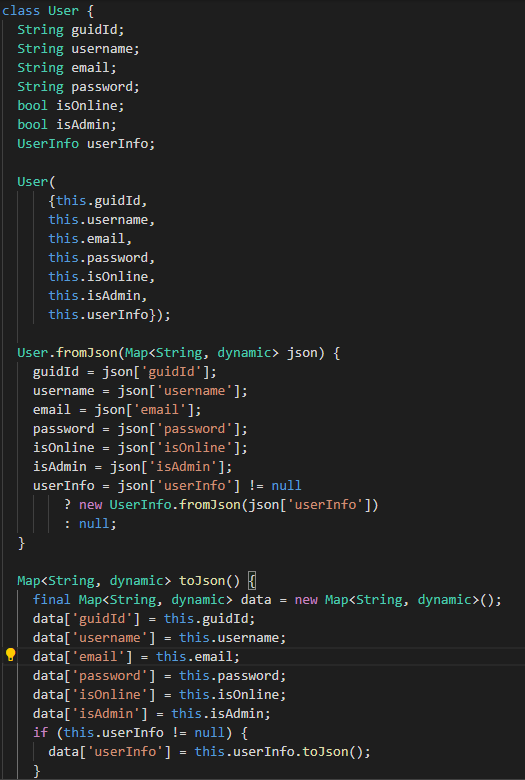


Рисунок 3.19 – класс User

Здесь объявлены поля, соответствующие сущности пользователя и есть два метода: toJson() – конвертирует объект в JSON формат для отправки на сервер и fromJson() преобразует JSON строку в объект.

Возвращаясь к рисунку 3.18, мы преобразуем данные ответа в объект User и можем спокойно взаимодействовать с ним и обращаться к его полям. Это нужно для того, чтобы отображать информацию объектов в приложении.

На рисунке 3.20 показан пример отправки HTTP POST запроса на сервер, добавляющий объект подписки в Базу данных и позволяющий подписаться на пользователя:

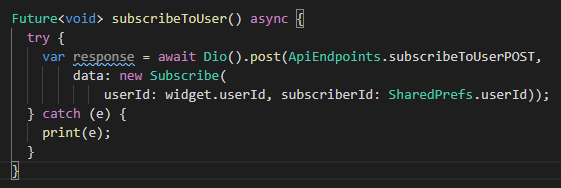


Рисунок 3.20 – HTTP POST запрос

После отправки данного запроса в Базе данных появляется новый объект.

Таким образом, взаимодействие между клиентом и сервером настроено путём HTTP запросов и работы с данными, приходящими в ответе.

**3.4 Вывод по разделу**

В данной главе была подробно описана разработка серверной и клиентской части приложения.

Для серверной части были описаны технологии, примененные для ее разработки. Рассмотрены этапы разработки и настройки ключевых моментов, таких как взаимодействие с базой данных, маппинг, dependency injection, создание обработчиков запросов, и др.

Для клиентской части также приведен перечень использованных технологий. Описан процесс создания UI клиентского мобильного приложения и процесс взаимодействия и обмена данными между клиентом и сервером.

Благодаря рассмотренным компонентам реализованного приложения можно представить общий процесс работы.