



**Софийски университет „Св. Кл. Охридски”**

**Факултет по математика и информатика**

*Катедра „Софтуерни технологии”*



# **ДИПЛОМНА РАБОТА**

на тема

**„Система за синтез и визуализация на  
текст с разнообразен произход  
(Ultimate Speaker) „**

**Дипломант: Асен Георгиев Асенов**

**Специалност: Разпределени системи и мобилни технологии**

**Факултетен номер: M24072**

**Научен ръководител:  
доц. д-р Милен Петров**

София, 2015г.

# Съдържание

Глава 1. Увод.....	3
1.1. Актуалност на проблема и мотивация.....	3
1.2. Цел и задачи на дипломната работа.....	4
1.3. Очаквани ползи от реализацията.....	5
1.4. Структура на дипломната работа.....	6
Глава 2. Преглед на системи и инструменти за синтез и анализ на учебни материали.....	8
2.1. Основни дефиниции.....	8
2.2. Подходи и методи за решаване на проблемите.....	8
2.3. Съществуващи решения.....	11
2.4. Избор на критерии за сравнение и сравнителен анализ на методите и готовите решения.....	14
2.5. Изводи.....	15
Глава 3. Използвани технологии за практическото решаване на проблема.....	16
3.1. Изисквания към използваните средства.....	16
3.2. Видове технологии, начин и място за използването им - сравнителен анализ.....	16
3.3. Избор на средствата.....	21
3.4. Изводи.....	22
Глава 4. Анализ.....	24
4.1. Концептуален модел.....	24
4.2. Потребителски (функционални) изисквания.....	24
4.3. Качествени (нефункционални) изисквания.....	26
4.5. Изводи.....	28
Глава 5. Проектиране.....	29
5.1. Обща архитектура.....	29
5.2. Модел на данните.....	39
5.3. Диаграми.....	43
5.4. Потребителски интерфейс.....	50
5.5. Администраторски интерфейс.....	59
Глава 6. Реализация, тестване и внедряване.....	62
6.1. Реализация на модулите.....	62
6.2. Планиране на тестването.....	67
6.3. Модулно и системно тестване.....	68
6.4. Анализ на резултатите от тестването и начин на отразяването им.....	75
6.5. Експериментално внедряване.....	76
Глава 7. Заключение.....	78
7.1. Обобщение на изпълнението на началните цели.....	78
7.2. Насоки за бъдещо развитие и усъвършенстване.....	78
Използвана литература.....	79

Приложения.....	81
Приложение 1: Функция за обработване качването на файлове.....	81
Приложение 2: Скрипт за пакетиране на финалната програма.....	90
Приложение 3: Страница за показване на онлайн презентации.....	93

## Глава 1. Увод

Дипломната работа има за цел разработването на уеб базирана система, предоставяща неограничени възможности на потребителите, желаещи да трансформират разнообразен набор от текстови във аудио файлове и презентации във виртуални такива, с вграден звук. Основните функции на системата са:

- Четене на *HTML*, *TXT*, *PDF*, *DOC* файлове, генериране и възпроизвеждане на аудио записи (*WAV*) от прочетеното.
- Разчитане на *PPT*, *PPTX* презентации и визуализирането им в Уеб вариант, с вграден прочит на страниците.
- Добавяне на рейтинг към конкретен прочит.
- Предоставяне на възможност за търсене във файловете, намиращи се в системата.
- Поддръжка на потребителски акаунти – регистрация, вход, изход, споделяне на файлове.
- Всички операции се изпълняват посредством *Restfull* заявки към сървъра.

Продукта ще бъде разширим, позволявайки обогатяване, чрез добавянето на допълнителни файлови формати, гласове за четене, варианти за визуализиране на презентационните документи, възможност за командване на системата чрез глас (*SpeechToText*), което на практика прави възможностите му неограничени. За реализиране на системата трябва да се използват технологии и езици за програмиране, които не са платформено зависими, като така ще се премахне ограничението да се използва само конкретна операционна система, което дава допълнителна свобода на потребителите. За съхранение на системни настройки, файловете за прочит, генерираните аудио файлове и променените презентации ще се ползва база от данни. За визуализация на презентациите ще се използва готово решение, което да позволява лесна интеграция и посредством което ще се улесни разработването на системата. За четене на различни видове текст ще се използват готови синтезатори на глас, който трябва да са безплатни и да работят на всички операционни системи.

### 1.1. Актуалност на проблема и мотивация

За момента съществуват няколко подобни продукта, предоставящи четене на *pdf*, *doc*, *ppt*. Основните недостатъци на тези системи са:

1. Голяма част от тях са платени и използването им е ограничено, което представлява трудност за крайния потребител
2. Всеки продукт поддържа определени файлови формати, което означава че ако искаме да използваме широк набор от файлове, ще се наложи инсталирането на повече от един продукт (евентуално заплащането на допълнителни лицензи). Също така всяка система разполага със собствен глас за четене и е възможно да чуваме разлики в прочита на отделните

файлове. Всичко това представлява затруднение за крайния потребител.

Съществуването на много продукти, предоставящи възможност за трансформиране на текст във звук, ни навежда на факта, че има потребителски интерес. Това е добър начален стимул, като идеята е да се избегнат всички недостатъци на подобни продукти, за да се създаде конкурентна система, която да превъзхожда останалите. Създаването на безплатна система, ще разшири кръга на евентуалните потребители, като няма да има финансова ограниченост. Така има възможност продукта да се популяризира сред учебните институции, с цел по-бързо и лесно научаване на конкретен въпрос. Друга алтернатива е популяризирането му сред хората с увреждания, за които четенето е физически невъзможно. Друго предимство е възможността за разширяване на продукта, с което на потребителя се дава свобода да използва и променя програмата, като така я адаптира за личните си нужди. Множеството приложни области, са добра предпоставка за бързо популяризиране и разрастване на продукта.

Възможността за създаване на система, представляваща цялостно безплатно решение, което да превъзхожда останалите и да предоставя на потребителя неограничени възможности, ме мотивира да започна разработката.

## 1.2. Цел и задачи на дипломната работа

*UltimateSpeaker* има за цел да предостави на потребителите лесен и удобен начин за генериране на прочит и визуализация на разнородни файлове. Системата може да се използва от потребители с увреждания или просто от хора, който не могат да отделят много време за стоене пред компютъра. Запис от прочита може да бъде прослушван докато пътувате, работите, разхождате се в парка и всичко което ще ви е необходимо е обикновен MP3 плеър. Така ще се улесни възприемането, а ученето на лекции и материали ще се превърне в приятно занимание.

За да се създаде описаната система е нужно да се изпълнят следните задачи:

1. Избор на инструмент за синтез на текст. Той трябва да е с безплатен лиценз и да е платформено независим. Поддръжката на голям брой езици е предимство. Да се разгледат и характеристики на различните гласове – като интонация, произношение и т.н.
2. Подбор на подходящи инструменти за разработване на проекта. Езика за програмиране на сървърната част ще е *Java (JDK 7)*, среда за разработка *Eclipse* и система за контрол на файловете *GIT*. Подбор на система за компилиране и пакетиране на готовия продукт, операционна система за разработване.
3. Избор на допълнителни продукти, нужни за съхранение на потребителските данни и сървърните настройки, за разработване на клиентската част, за визуализация на качените и обработени презентации и др.
4. Изграждане на бизнес логиката на продукта, използвайки софтуерни шаблони за програмиране, с цел улесняване поддръжката и разширяването на системата.

5. Избор и интегриране на инструменти за извличане на текст от разнородни видове файлове *HTML*, *PDF*, *DOC* и *PPT*. Възможността за разширяване на поддържаните файлове е предимство.
6. Разработване на *Rest API*, през което да се осъществяват всички действия с програмата. Избор на инструмент, който да поддържа *JAX-RS* стандарта за разработване на *Restfull* уеб сервиси. Използването на тази технология ще махне ограничението за използване на конкретен клиентски софтуер, което прави системата по-гъвкава.
7. Тестване на системата по време на разработка (*Unit Testing*). Създаване на автоматични тестове, които да се изпълняват при всяко компилиране и пакетиране на готовия продукт, с цел своевременно откриване на тривиални проблеми.
8. Автоматизиране инсталирането и конфигурирането на системата и използваните допълнителни продукти. Създаване на платформено зависими инсталатор, ако е необходимо, които да изпълняват специфичните за всяка операционна система операции.
9. Изпълнение на различни видове тестове на готовото приложение, под различни операционни системи, с различни по обем и вид файлове, за продължителен период от време и т.н.
10. Документиране на системата – създаване на различни видове документации, предназначени както за обикновения потребител, така и за хората, който ще искат да разширят и обогатят системата. Документиране на поддържаните операции чрез *Restfull* заявки.

### 1.3. Очаквани ползи от реализацията

Изграждането на безплатна система за прочит и визуализиране на разнородни файлове има перспектива за бързо популяризиране. Евентуалният интерес може да бъде разгледан в три основни насоки:

Първата от тях е използването на продукта в образователните институции, за подпомагане разбирането и запомнянето на определено количество информация. Тъй като голяма част от преподаватели се ориентират към електронното преподаване и информацията се предоставя както вербално така и на електронен носител, това предразполага последващото и използване в *UltimateSpeaker*. Прослушвайки генерирания прочит, на електронния урок, представлява нов начин за учене – наподобяващ разказването на даден урок от учител/професор по време на учебно занятие и предполага естественото възприемане на информацията от обучаващия се. Така на потребителя се дава възможност още веднъж да пресъздаде учебния час и така по-лесно да запомни нужната информация. Също се отнася и ако сте пропуснали дадено занятие, и искате да го възпроизведете на ново. Друг полезен пример за използване на продукта е когато сме заети с нещо, което ангажира зрението ни и не можем да използваме времето за учене. Прослушването на генерирания прочит на желаната информация, може да ни помогне в такива ситуации, като така ще можем да отделяме по-голяма част от времето си за учене, което ще благоприятства по-качественото ни развитие. Така по-качественото обучение е едно от основните

ползи, очаквана след реализирането на продукта.

Втората насока, в която може да се използва системата е при хора с увреждания. Тъй като съществуват много безплатни приложения, подпомагащи работата на незрящите хора с компютри, не е много сигурно колко популярен може да стане продукта в тези среди. Като основно предимство може да се разгледа възможността за прочит на огромен брой разнородни файлове, които други подобни системи може да не поддържат. Разбира се тук не можем да използваме като предимство еднаквия глас за всички прочити, тъй като системата за прочит на работния плот, ще използва друг глас и това може да създаде неудобство на потребителя. Използването на системата в тази сфера е възможно и правилното популяризиране може да доведе до успех и в тази насока.

Последното направление, в което се очаква програмата да придобие популярност е използването и от обикновени потребители. Тъй като те са най-многобройна част в интернет пространството, се очаква частта на ползватели да е сравнително голям. Всеки потребител би искал да спести време от безкрайното седене пред компютъра или електронния четец, в четене на различни видове електронна информация или книги. Това както отнема част от времето ни, в което можем да се занимаваме с други неща, така и уморява очите ни, което води до последваща физическа умора и главоболие. Използването на системата позволява да прослушваме желаната електронна информация и в същото време можем да караме кола, да се разхождаме в парка и какво ли още не, като така ще спестяваме часове, които да използваме за любимото си занимание, а в същото време не се лишаваме от новата информация, която сме искали да прочетем.

Трите възможности за реализиране на ползи от проекта са предпоставка за успех на продукта, тъй като дори една или две от тях да се провалят, все пак ще има сфера, в която системата е придобила популярност, а от там може да се направи опит за развити в останалите насоки. Като цяло системата има за цел да даде възможност на потребителите да отделят допълнително време за възприемане на нова информация, като същевременно извършват неангажиращи съзнанието им задачи. Така потребителя може да оптимизира свободното си време, което е една от задачите, която всеки от нас се опитва да изпълни.

## 1.4. Структура на дипломната работа

Дипломната работа е разделена на няколко основни части, накратко обяснени по-долу:

- **Увод** – кратко описание на разработваната система и проблема, който тя решава. Дефиниране на стъпките, който трябва да бъдат изпълнени за реализирането на програмата. Обобщаване на очакваните резултати след завършване и предоставяне системата на крайните потребители.
- **Преглед на предметната област** – разглеждане на основните дефиниции и термини при изграждането на дистрибутирани системи, от тип клиент-сървър, използващи „TextToSpeech“ технологията. Разглеждане и сравнение на съществуващи решения. Изваждане на изводи от събраната информация.

- **Използвани технологии и платформи** – описание на изискванията към използваните средства за практическото решаване на проблема. Преглед и сравнителен анализ на технологиите и платформите, които ще се използват от системата. Резултат и извод от направения избор.
- **Анализ** – описание и структуриране на функционалните и нефункционални изисквания към продукта. Разглеждане на концептуалния модел на системата и бизнес процесите в нея.
- **Проектиране** – представяне архитектурата на системата и модела на съхраняваната информация. Оформяне на диаграми и поведенчески модели. Представяне на потребителския интерфейс и спомагателните модули.
- **Реализация, тестване и внедряване** – Реализиране на отделните модули, интегриране с различни операционни системи, планиране и създаване на тестови сценарии, анализ на резултатите от тестовете и внедряване на готовата система.
- **Заклучение** – Обобщение на изпълнените задачи и цели. Насоки за бъдещо развитие, разширяване и усъвършенстване на продукта.
- **Използвана литература** – списък с използваната литература и ресурси през целия процес по създаване на дипломната работа.



## Глава 2. Преглед на системи и инструменти за синтез и анализ на учебни материали

*UltimateSpeaker* е система от типа клиент сървър, която може да се причисли към класа „*TextToSpeech (TTS)*“ програми. Най-просто те получават текст в електронен вариант и на база полученото, генерират прочит. Сървърната част позволява разширяване до дистрибутиран вид, което позволява поддържане на по-голяма натовареност с добавянето на нови компютри в групата на сървърите.

### 2.1. Основни дефиниции

***TextToSpeech (TTS)*** – това са клас от приложения за синтезиране на глас, използвани за създаване на прочит на текста от електронен документ. Създадения прочит предоставя възможност за четене на хората със зрителни увреждания или просто може да бъде използван като алтернатива на обикновеното четене. Програмите от този клас обикновено се използват заедно с приложенията за разпознаване на глас – *Voice recognition (SpeechToText)*.

***SpeechToText (voice recognition)*** – програмите от този тип обработват звуков запис и го трансформират в текст. Тези програми са особено полезни при генериране на огромно количество текст в електронен формат, без много време прекарано в писане. Използват се още и от хората, които имат физически затруднения да използват клавиатура.

**Дистрибутирана система** – това е система която позволява увеличаване на работния капацитет чрез добавяне на нови производствени мощности (допълнително компютри). Предимството на този вид програми е практически неограниченото увеличаване на евентуалната натовареност, което прави приложението изключително гъвкаво и адаптируемо към клиентските изисквания.

**Извличане на текст (*Content extraction*)** – процеса на извличане на информацията, съдържаща се в определен вид файл и представянето и като обикновен текст.

### 2.2. Подходи и методи за решаване на проблемите

Ще разгледаме някои от основните проблеми, които възникват при разработването на системи за трансформиране на текст към звук. Всеки от тях има няколко възможни решения, които ще анализираме и подберем най-подходящите за разработване на възможно най-иновативна и конкурентна програма.

#### 2.2.1 Синтез на глас

Основен проблем при генерирането на прочит на конкретен файл е избора на синтезатора на глас. Единият вариант да напишем такъв сами, но това само по себе си е продължителен процес, включващ както компютърни така и физични умения, и може да представлява отделна дипломна работа. Нашата задача тук не е да разработваме подобен синтезатор и за това минаваме на второто възможно решение – използване на готов инструмент, предоставящ желаните

функционалности. Голяма част от синтезаторите предлагани на пазара имат безплатна версия за хора с увреждания или за лично ползване, но използването им в нашата програма е възможно единствено след закупуване на лиценз. Те имат предимство с по-високото си качество на генерирания глас (интонация, произношение, гладкост на четене и т.н.). Хубавата новина е, че съществуват и безплатни инструменти, които стават все по-конкурентно способни и използването им набира популярност. Един от най-известните такива е синтезатора на операционната система *Windows*, който предоставя на потребителя възможност за избор на глас и конфигурирането му. Проблема при този синтезатор е че е платформено зависим и използването му през друга програма включва извикване на системни команди. Но съществуват и други безплатни инструменти, от които може да се подбере такъв, който да отговаря на изискванията за платформена независимост, възможност за конфигуриране, качество на синтезирания глас и д.р.

След решаването на този проблем, на дневен ред идва следващия – а именно какво точно ще синтезираме.

### **2.2.2 Извличане на информация**

Извличането на информация е огромен дял в компютърната наука, занимаващ се основно с подбиране на стойностната част от даден документ и индексирането и за последващо търсене и сортиране. В това с включва сваляне на документа, извличане на съдържанието му, отделяне на важната част от това съдържание и последващото и обработване. Ние се интересуваме основно от частта с извличане съдържанието на документа. Това е процес, който е специфичен за всеки отделен тип документ – *PDF*, *DOC*, *XML*, *TXT*, *PPT*.... От колкото повече типове документи успеем да извлечем информация, толкова по-добре ще е за нашето приложение, тъй като ще задоволи нуждите на по-голям брой потребители. Тъй като това е популярна операция, съществуват множество библиотеки, позволяващи извличането на информацията от конкретен файл. Проблема е, че повечето от тях предоставят извличане на информация само от конкретен тип документи – от *PDF*. (*Apache PDFBox*, *XpdfText*), от *DOC* (*DocRipper*), *PPT*(*catppt*). Съществуват решения, поддържащи голяма част от популярните типове документи - *Apache POI*, *Apache Tika*, *textract*, *IDOL OnDemand text extraction API*. Избора на инструмент, поддържащ повече файлови формати, качество на процеса по извличане на текста, възможност за разширяване е ключово за успеха на разработваното приложение.

### **2.2.3 Достъп на крайния потребител**

Системата е от типа клиент-сървър, от където възниква въпроса как точно клиента че се свързва със сървъра или по какъв начин сървъра ще предоставя достъп до поддържаните функционалности.

Първият и най-лесен вариант е сървъра да се инсталира директно на клиентската машина и да работи заедно с клиентска част. Така комуникацията може да е директна, тъй като двете програми ще работят в общ процес и няма да се изисква допълнителна организация на комуникацията. Този подход внася ограничение във възможността за поддържане на повече потребители и такива с отдалечен достъп до машината.

Вторият и най-често използван подход е хостването на сървърната част на публичен сървър и предоставяне на достъп на потребителите чрез уеб браузър. Това е доста удобно и изисква възможно най-малко от крайния потребител. Именно това е причината голяма част от съществуващите системи да използват този вариант. Единственото което не ми харесва при този вариант е голямото ограничение, което се налага на крайния потребител. Той няма възможност да разшири системата или да напише друг клиент, по-удобен за него. Като цяло потребителя няма никакъв друг достъп, освен предоставения му от уеб браузъра.

Третия вариант е предоставяне на достъп чрез уеб сервиси. Тук съществуват много варианти, тъй като това е доста популярна сфера и технологиите които могат да бъдат използвани постоянно се увеличават. Най-широко използваните уеб сервиси са *SOAP (Simple Object Access Protocol) Web Services* и *RestFull Web Services*. Като *SOAP* е остаряваща технология и все по-често бива пренаписвана с цел използването на *Restfull*.

#### **2.2.4 Натовареност и скалируемост**

Всяка система е до някаква степен ограничена от ресурсите, които и са предоставени, което налага ограничение във възможната натовареност и количеството информация което може да обработва едновременно. Съществуват два основни метода за добавяне на допълнителна изчислителна мощ и увеличаване възможностите на системата.

Първият от тях е вертикално скалируема система (*scale up*). При нея се подобряват възможностите на системата чрез добавяне на повече ресурси на системата – *RAM, CPU*. Проблемата при този тип системи е, че този процес е също краен, тъй като количеството *RAM* и производителността на процесора на системата са ограничени и не можем да ги увеличаваме до безкрай.

Втория начина за увеличаване на производствения потенциал на програмата е разработването и като хоризонтално скалируема система (*scale out*). Тук за да обработване на по-голямо количество информация едновременно, добавяме нов компютър, който да комуникира със съществуващите и да вземе от тях част от работата. При този тип системи практически няма ограничение на броя компютри, които можем да добавяме. Единствения недостатък е допълнителното натоварване при комуникацията между отделните компютри и разпределянето на задачите. Но това натоварване е незначително в сравнение с ползата, от добавянето на нова изчислителна машина.

#### **2.2.5 Търсене**

С разрастването на системата, те ще започне да съхранява хиляди файлове и намирането на конкретен такъв започва да става трудоемка операция. Тука на помощ идва възможността за търсене в имената или съдържанието на документите. Съществуват множество библиотеки, създадени специално за оптимизиране на процеса на търсене и лесното интегриране с други системи. Най-популярните от тях са - *Apache Lucene, Apache SOLR Search, Apache Eleastic Search*. Основната разлика между тях е годината на създаване и аналогично простотата на използването им. Също така има значение дали системата е

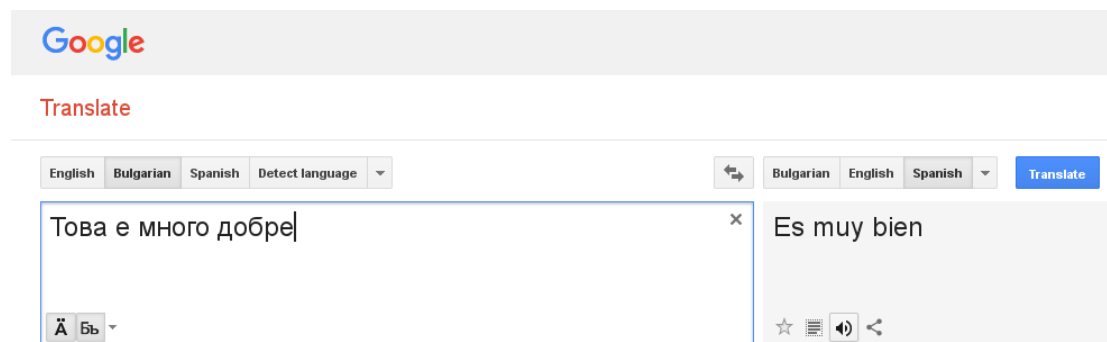
дистрибутирана или работеща само на един компютър.

## 2.3. Съществуващи решения

Синтеза на глас е технология, която търпи постоянно развитие и подобрене. Системите, които я използват, се променят и разширяват, като целта е да се наподобят възможно най-много естествения говор, с което да се пригледат машините да изпълняват човешки функции. Ще разгледаме някои от съществуващите системи, които използват един или друг модел за решение на описаните проблеми. Разликите в подходите идват от желания резултат, който иска да бъде постигнат.

### 2.3.1. Google Translate<sup>[1]</sup>

Една от най-популярните и опростени системи, предоставяща трансформиране на текст до звук, е преводача на *Google*. Той поддържа голям брой езици, които имат почти перфектно произношение. Изглежда по начина, показан на Изображение 1. Проблемът тук е че не можем да сваляме генерираните прочит. Това е решено с предоставяне на потребителя достъп до синтезатора на глас чрез уеб сервиси. Това предоставя част от желаната функционалност, но потребителят трябва да си напише програма, която да използва тези уеб сервиси. Също така трябва да има постоянна интернет свързаност, което налага определени ограничения. Също така тази система не предоставя синтез за български език. И като цяло предоставяните услуги от *Google Translator* се от високо качество, но са сравнително ограничени и се нуждаят от разширяване.

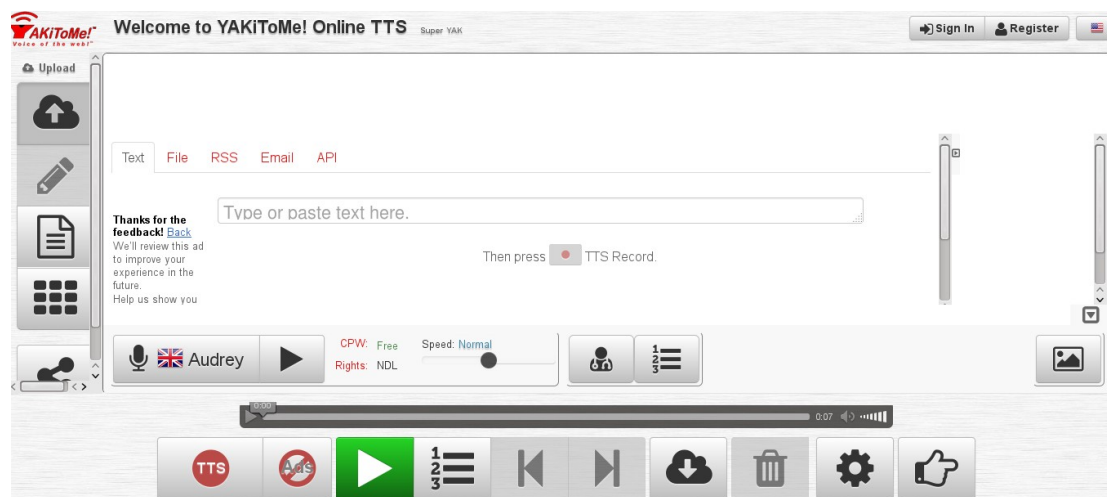


Изображение 1: Изглед на преводача на Google

### 2.3.2 YakiToMe!<sup>[2]</sup>

*YAKiToMe!* е безплатна онлайн система за трансформиране на текст в реч, изглеждаща по начина, показан на Изображение 2. Тя изцяло е безплатна за всички регистрирани потребители. След като се регистрираш може да качваш документи (*PDF*, *TXT*, *DOC*) и системата конвертира съдържанието им до аудио в *mp3* формат. След което можем да сваляме този файл на локалния компютър. Освен файлове, системата позволява трансформиране от емайл, *RSS feeds*, книги. Поддържа се също така голям брой езици, включващи Английски, Испански, Немски, Френски, Руски, Португалски и други. Не се поддържа български, което е сериозен недостатък. На потребителите е предоставен достъп

до *Restfull API*, с което може да се използват ресурсите на системата. Предлагат се конфигуриране на говора, което е добре при такъв тип системи, тъй като всеки потребител може да желае различна скорост или глас за четене.



Изображение 2: Изглед на TTS системата YAKIToMe!

Като цяло системата изглежда доста прилично и предоставя богат набор от функционалности. Но като начало, ако използваш безплатната версия постоянно се появяват различни ограничения, има дразнещи реклами и като всяка програма, която предлага платен и безплатен вариант, по всякакъв начин се опитват да те накарат да си заплатиш определена сума. Освен това не се предлага възможност за инсталиране на системата на локалния компютър, за лично ползване, което налага ограничения на начина на ползване. Също така, не е възможно добавяне на функционалности от страна на потребителя. Системата е добра отправна точка, която след определени модификации би могла да се превърне в доста полезен продукт.

### 2.3.3 *iSpeech*<sup>[3]</sup>

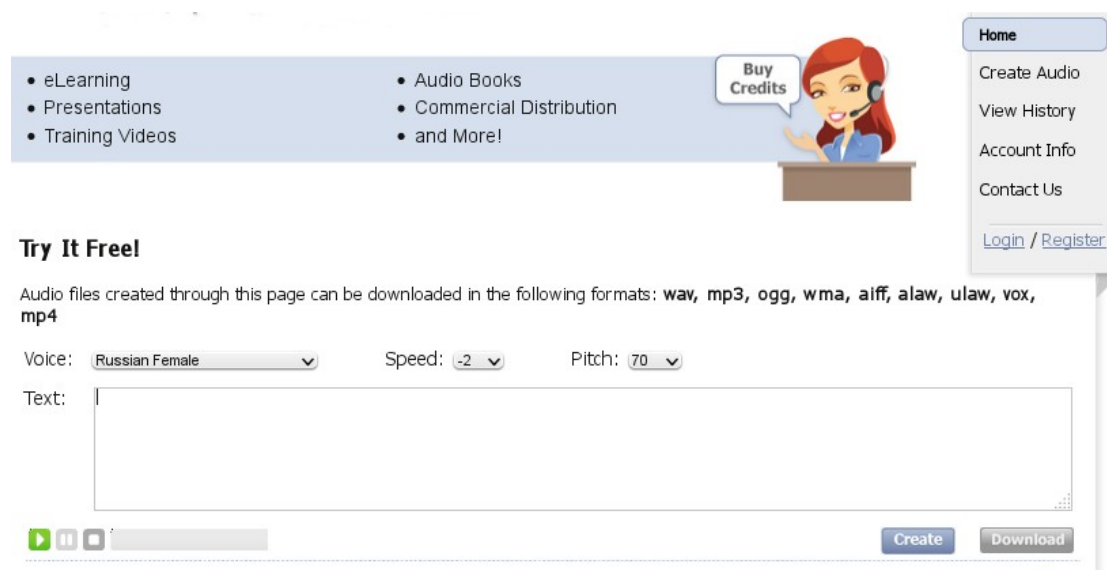
*iSpeech* е платформа предоставяща много възможности на своите потребители, изглеждаща по начина, показан на Изображение 3. Броя на приложенията, които *iSpeech* създава постоянно расте, като сферите на приложение са разностранни – обучение, шофиране, имитация на гласове и др. Платформата им за конвертиране на текст към звук, предоставя определени настройки – скорост на четене, височина на самия глас.

В сайта са описани основните предимства на тази платформа:

- Първият *TextToSpeech (TTS)* продукт използващ облак (*SaaS*), очакващ патент
- Най-бързият, качествен и мощен *TTS* правен някога
- Възможно най-натурално звучащите гласове на пазара
- Без необходимост от инсталация за използване на *TTS*

- Безплатно използване на програмния интерфейс за тестването
- Огромен брой приложения за телефони
- Много поддържани файлови формати: *wav, mp3, ogg, wma, aiff, alaw, ulaw, vox, mp4*

Проблемът е, че те са достъпни само за регистрирани потребители, заплати определена такса за ползване. Безплатните приложения са ограничени на брой думи. Гласовете не поддържат Български, като най-добре четящия глас на кирилица е руския, но при четене има руски акцент.



Изображение 3: Изглед на TTS системата iSpeech

#### 2.3.4 SpokenText<sup>[4]</sup>

*SpokenText* е също така популярна и надеждна платформа за конвертиране на файл към текст, изглеждаща по начина, показан на Изображение 4. Използването му става със създаване на безплатен акаунт, валиден 7 дни, с който може да се тестват функционалностите на системата, но не е пригоден за дълготрайно използване, тъй като има ограничение на размера на качения файл, записа съдържа рекламни материали в началото и в края, броя на записите е 5 на ден.

Като цяло след заплащане функционалностите изглеждат сравнително прилични. Поддържаните файлови формати са – *Microsoft Word* и *PowerPoint*, текстови формати(*txt*), уеб страници и новини. Поддържа се конвертиране на няколко файла едновременно, но все пак има ограничение на размера (20-40 mb). Поддържаните езици са Английски, Немски, Френски и Испански, с разновидности по пол и акцент.

Дизайна е сравнително опростен и ориентацията е лесна. Възможностите за разширение са почти никакви и не забелязах друг начин за използване, освен

чрез уеб браузър, което налага драстични ограничения за допълнителни разработки.

### Select a Voice

Voice Mike (American English - premium quality) ▾

Speed Normal Speed ▾ Volume (%) \* 100

### Enter text to be recorded

Recording Name \*

Text to Convert \*

0 of (500000 max)

### Options

- ☐ Do not delete text or document after recording it
- ☐ Send me an email when this recording is ready
- ☐ Respond to voice tags?

**Record**

Изображение 4: Изглед на TTS системата SpokenText

## 2.4. Избор на критерии за сравнение и сравнителен анализ на методите и готовите решения

От описаните методи, използвани за решаване на конкретна проблемна област, ще видим какво можем да използваме в нашето приложение, като така ще улесним последващия анализ и имплементация.

Поради ограниченото време и насоката на нашия продукт, възможността за собственооръчно писане на каквито и да било модули, които ще отнемат изключително много време, отпада. За това трябва да изследваме внимателно съществуващите решения и библиотеки, за да видим кое от тях можем да използваме и да изберем най-доброто. В следващата глава ще направи детайлен анализ на съществуващите синтезатори на глас, библиотеки за извличане на информация, методи за предоставяне на отдалечен достъп до операциите на

системата, възможностите за търсене и т.н. Основната ни цел е те да са безплатни, платформено независими, да предлагат възможност за разширяване (евентуално да са с отворен код) и да предлагат възможност за инсталация в дистрибутиран вид.

Сега ще се опитаме да направи сравнителен анализ на разгледаните в предната точка системи, които предоставят желаните от нас функционалности. Ще ги сравним, посредством таблица критерии/оценка, като оценката ще е число от едно до десет - Таблица 1. Така в последствие по-лесно ще можем да си извадим изводите, и да преценим какво трябва да се променим в нашата система, за да може тя да е конкурентоспособна и да избегне проблемите и грешките, допуснати при вече съществуващите системи.

Критерии за оценка	<i>Google Translate</i>	<i>YakiToMe!</i>	<i>iSpeech</i>	<i>SpokenText</i>
Отдалечен достъп	8	10	10	0
Offline използване	0	0	8	0
Отворен код	3	2	2	0
Безплатно ползване	10	3	3	5
Възможности за разширяване	0	0	0	0
Търсене в файловете	0	0	0	0
Интуитивен интерфейс	10	9	6	10
Качество на генерирания глас	10	10	10	10

Таблица 1: Сравнителен анализ на готовите решения

## 2.5. Изводи

Както виждаме, разгледаните системи имат няколко проблемни точки, в който нашата система може да ги изпревари значително. Тя задължително трябва да предоставя възможност за отдалечен достъп, като за това да се използва най-новите технологии, с цел задоволяване на всички потребности на потребителя. Системата ще позволява достъп от уеб браузър и възможност за локално инсталиране, като така ще удовлетвори потребителите със слаба интернет свързаност. *UltimateSpeaker* ще е с отворен код, изцяло безплатна, а от там и разширима, като така ще привлече по-голям брой като обикновени потребители така и разработчици, желаещи да модифицират системата за своите нужди. *UltimateSpeaker* ще предоставя и възможност за търсене във качените документи, което не е възможно в нито едно от съществуващите решения. Интерфейсът трябва да е възможно най-опростен, като така целим да не натоварваме потребителя и да го задържим възможно най-дълго. Единственото място, в което можем да отстъпим по качество, е това на генерирания прочит, тъй като предлаганите безплатни синтезатори не са на най-високо ниво.



## Глава 3. Използвани технологии за практическото решаване на проблема

В тази глава подробно ще разгледаме всички използвани средства (технологии и платформи) при създаването на *UltimateSpeaker*. Ще започнем с основните изисквания към тях, ще анализираме и сравним възможните варианти, ще изберем какво да използваме и накрая ще приключим с извод.

### 3.1. Изисквания към използваните средства

Използваните технологии трябва да отговарят на няколко основни изисквания, за да бъдат класифицирани като подходящи за използване в нашия продукт:

- Платформено независими
- Безплатни и с отворен кодовата
- Възможност за разширение
- Да могат да се използват в дистрибутирана среда

Оценявайки всеки един инструмент, по тези основни характеристики и други специфични за проблема който решава, ще направим класификация и ще изберем най-подходящия, който в последствие ще използваме.

### 3.2. Видове технологии, начин и място за използването им - сравнителен анализ

#### 3.2.1 Избор на синтезатор за глас.

Развитието на двете основни технологии свързани с гласова интерпретация - *Text-to-speech* и *Speech-to-text* доведе до излизането на пазара на множество продукти предлагащи различна имплементация. Инструментите които привлякоха вниманието ми са следните:

- Синтезатор *SpeechLab* („Гергана“)<sup>[5]</sup>

Продуктът *SpeechLab*, с неговия глас „Гергана“, е първия висококачествен синтезатор на българска реч. Въпреки че към момента има още две алтернативи, гласа „Гергана“ си остава най-предпочитания от масата незрящи, особено за работа (поради добрия баланс между пъргавост и отчетливост). Като негов недостатък може да се изтъкне липсата на поддръжка на по-рядко използвани знаци от *Unicode* кодовата таблица, като например знакът за неравенство ( $\neq$ ), и др. подобни. Освен с четенето на текстове на български, *SpeechLab* се справя прилично добре и с четенето на текстове на английски, което си е предимство.

*SpeechLab* се разпространява безплатно, но само за хората със зрителни увреждания в България. Хората със зрителни увреждания получават безплатен индивидуален лиценз за некомерсиално ползване на *SpeechLab* 2.0 от Фондация "Хоризонти" или от Съюза на слепите в България.

Инсталирането на **SpeechLab** е много лесно. Стартира се изпълнимия файл на инсталиращата програма, щрака се няколко пъти на бутона **Next**, след това на бутона **Install**, а накрая – на бутона **Finish** и инсталирането е завършено. Препоръчително е след края на инсталацията да рестартирате компютъра. След това гласа „Гергана“ („*Gergana*“) ще бъде наличен за избор в екрана за настройка на текст-към-реч в контролния панел на *Windows*, както и в настройките за *SAPI5* в съответния екранен четец.

- **Синтезатор *Innoetics Irina* („Ирина“)**<sup>[6]</sup>

Гласът „Ирина“ е разработен от гръцката фирма „*Innoetics*“. Негово основно предимство е естествеността на звученето на гласа. Платен е (към текущия момент – 39 евро за един самостоятелен лиценз); макар и достатъчно отчетлив и приятен за слушане на текст на български, гласа „Ирина“ не се справя толкова добре с отчетливостта при четене на текстове на английски.

- **Синтезатор *eSpeak* (и с български глас)**<sup>[7]</sup>

Многоезичният речев синтезатор ***eSpeak*** е едно напълно безплатно и с отворен код решение за прочитане на текстове на глас на множество езици. Негов главен недостатък е в качеството на изходната реч – повечето потребители (особено тези свикнали с по-висококачествените речеви синтезатори), намират качеството на ***eSpeak*** за незадоволително. Едно от предимствата му е в пъргавостта (времето за реакция) при работа. Това обаче е за сметка на отчетливостта (разбираемостта) му. Друго негово предимство е това, че може коректно (макар и в повечето случаи – на английски) да произнася доста по-голям набор от знаци от **Unicode** кодовата таблица, в сравнение със **SpeechLab**.

Сдобиването с ***eSpeak*** става чрез изтегляне на инсталационния му пакет от официалния му уеб сайт: <http://espeak.sourceforge.net>, от раздела „**Download**“.

### 3.2.2 Избор на инструмент за извличане на текст от различни файлове

Извличане на текст от файл е сравнително популярна операция и е добре да се разгледа възможността да се използва готов инструмент, позволяващ желаните трансформации. Дори да не поддържа всички възможни файлови формати, ще е нужно да пишем алгоритъм единствено за липсващите такива, което значително ще улесни разработването на системата. Съществуват няколко готови библиотеки, предоставящи желаните функционалности.

***Apache POI***<sup>[9]</sup> е инструмент позволяващ манипулация на широк спектър от файлови формати, основно използвани в *Windows* операционните системи. Хубавата част е че е разработен специално за *Java*, което улеснява използването му в конкретната система. Също така ***Apache POI*** е специално пригоден за работа с файлове от офис пакета на *Microsoft* (*Excel files*, *Word files*, *PowePoint files*, *Publisher files* и други). Но след преглед на документацията, установих че самите разработчици препоръчват използването на ***Apache Tika***, за професионално извличане на информация, тъй като тя предлага и много други

полезни функции, надхвърлящи многократно тези на **Apache POI**.

**Apache Tika**<sup>[10]</sup> е инструмент със свободен лиценз, позволяващ анализ и извличане съдържанието и метаданните на огромен набор от файлове, включително популярните *PDF* и *PPT*. Този инструмент използва и разширява възможностите на **Apache POI**, като добавя допълнителна възможност за разпознаване на език, съдържание, тип на файла и много други. Броя на файловете формати, поддържани от този инструмент, е огромен, което ще направи разширяването на **UltimateSpeaker** изключително лесно. Има възможност за дефиниране и добавяне на собствени формати и анализатори, което на практика е всичко от което се нуждаем.

### 3.2.3 Избор на начин за достъп от крайния потребител.

За да бъде възможно най-гъвкава и удобна за използване, системата трябва да позволява:

- Инсталиране на клиентската машина, за офлайн достъп
- Инсталиране и хостване на системата на публичен сървър и позволяване на публичен достъп през уеб браузър.
- Достъп до системата чрез уеб сервизи

За да удовлетворим и трите възможни варианта, системата трябва да предоставя два отделни компонента – клиент и сървър. Сървърът ще предоставя достъп до функционалностите си чрез уеб сервизи, а клиента ще използва тези сервизи за да визуализира състоянието на системата. При тази конфигурация ще имаме следните решения:

1. При инсталиране на клиентската машина, ще се слага като клиентската, така и сървърната част. Така клиента ще може да избира дали да се върже към публичния сървър или към локалния, като локалния ще вдига уеб сервизите на локален адрес, от където клиента ще може да ги достъпи, дори при ограничен интернет достъп.
2. На публичния сървър ще бъде инсталиран както клиента така и сървъра, с цел да се предостави достъп на клиентите както през уеб браузъра (без да инсталират нищо) така и през клиентския софтуер, който да се връзва към уеб сервизите.
3. Сървърната част ще предоставя достъп чрез уеб сервизи, като тока ще отпаднат всякакви ограничения откъм клиентската част.

Тъй като *Restfull* уеб сервизите са най-популярен, използван и интуитивен метод за предоставяне на отдалечен достъп, те ще бъдат използвани при създаването на *UltimateSpeaker*. Целта е да се избегне обвързване с остарели технологии, които създават излишно обвързване с технология и затрудняват разработката. Комуникацията между бизнес логиката и потребителския интерфейс ще става с помощта на **Java JAX-RS** имплементация. Разгледах предимствата и недостатъците на най-популярните такива, и достигнах до следните изводи:

**Jersey**<sup>[11]</sup> е широко използвана имплементация на **JAX-RS**, създадена от **SUN**

*Microsystems* в последствие поддържана от *Oracle*, която разширява допълнително спецификациите с цел по-лесното разработване на **ReSTful** клиент и сървър. Позволява допълнително разширяване в зависимост от потребностите на всеки потребител. Включва поддръжка на *Oauth*, *Atom*, *MVC*, *FastInfoset*. Предлага възможност за интеграция с *Apache HTTP Client*, *Guice*, *Spring*, *MOXy* и много други.

**RestEasy**<sup>[12]</sup> е проект на *Jboss* който е изцяло сертифицирана имплементация на **JAX-RS** спецификацията. Може да работи със всеки един уеб сървър (*Jboss*, *Tomcat* и др.). Има внедрена имплементация за тестване на създадената **Restfull** система. Предоставя допълнителна възможност за лесно писане на клиентска част, която да си комуникира със създадения **Restfull** сервис. Използва различни видове сървърна кеш с цел бързодействие. Има богат набор от трансформатори за *XML*, *JSON*, *YAML*, *Fastinfoset*, *Multipart*, *XOP*, *Ato* и др. Използва *JAXB* сериализация на обекти в *XML*, *JSON*, *Jackson*, *Fastinfoset* и *Atom*, като също така има абстракции за основните колекции съдържащи *JAXB* обекти. Автоматично компресиране/декомпресиране в клиентската и сървърната част, използвайки *GZIP*. Предоставя асинхронна абстракция на *HTTP(Comet)* за *Jboss* и *Tomcat*. Използва асинхронно изпълнение на задачите. Много богат, лесен и удобен начин за прихващане на заявките. Поддържа криптиране и дигитален подпис с помощта на *S/MIME* и *DOSETA*. Включва още много други възможности като например *EJB*, *Seam*, *Guice*, *Spring* и *Spring MVC*.

**Restlet**<sup>[13]</sup> е имплементация помагаща разработването на програмни интерфейси, който следват архитектурата на *REST*. Много мощен, но в същото време сравнително сложен инструмент. Възможност за разработване на *REST* приложения от ниско ниво. Позволява голяма част от описаните възможности на другите инструменти, като в основната имплементация е включена както сървърна така и клиентска част. Предимството тук е, че можем да използваме този инструмент без уеб сървър, което ни позволява да избегнем обвързването и настройването на конкретен сървър, което би опростило значително имплементацията. Също така *Restlet Framework*-а работи на голям набор от платформи - *Java SE/RE*, *OSGI Environment*, *Google App Engine*, *Google Web Toolkit*, *Android*.

При избор на технология за създаване на клиентската част от програмата, трябва да се вземе в предвид какво ще предоставя сървъра и какво точно се очаква от клиента. След като сървъра ще използва *Restfull* уеб сервиси, единственото което клиента трябва да прави е да изпраща *Ajax* заявки и да показва статуса на системата. Това може лесно да бъде направено без използването на сложни уеб сървъри, които да пускат и спират клиентското приложение. Не ни е нужно нищо повече от прост *HTML*, *CSS* и *JavaScript*. Така клиентското приложение ще стане изключително опростено, а разширяването му много лесно. За улеснение на имплементацията могат да бъдат използвани различни *JavaScript* и *CSS* библиотеки и скриптове, които да скриват голяма част от логиката от крайния потребител. Възможни библиотеки, подходящи за разработваната система включват:

1. **Bootstrap**<sup>[14]</sup> – използван за лесно подравняване на страницата, без използване на таблици, позволяващ динамично оразмеряване
2. **Jquery**<sup>[15]</sup> – библиотека улесняваща и разширяваща използването на голям брой JavaScript функции. Към самата библиотека има множество плъгини, който добавят някаква функционалност:
  - **JQuery UI**<sup>[16]</sup> – комбинация от множество визуални компоненти, използвани при комуникация с потребителя, ефекти, теми и др.
  - **JQuery Form**<sup>[17]</sup> – това е плъгин, който позволява HTML формите да използват AJAX, което може да бъде полезно при имплементиране на качване на файлове.
  - **JQuery Raty**<sup>[18]</sup> – това е плъгин, улесняващ създаването на рейтинги. Той може да бъде използван при разработването на рейтинги за качените файлове и техния прочит.
  - **JQuery UploadFile**<sup>[19]</sup> – плъгин, който позволява качването на файлове чрез избиране или **Drag&Drop**.
3. **Reveal**<sup>[20]</sup> – това е библиотека за показване на онлайн презентации. Съществуват много решения, на този проблем – **impress.js**<sup>[21]</sup>, **www-lectures**<sup>[22]</sup>, **deck.js**<sup>[23]</sup>, **html-slideshow**<sup>[24]</sup> и т.н.,

Избора тук не е от голямо значение, тъй като на потребителя се предоставя целия код на приложението и ако на него не му хареса или предпочита да използва друга библиотека за конкретна операция, нищо не го спира да промени съществуващата имплементация.

### 3.2.4 Избор на система за съхранение на данни.

Всяка система има нужда от база от данни. Това е подсигушено място, където програмата може да запазва всякаква информация, с цел по-лесен и бърз достъп, по-оптимизирано откъм размер на файловата система, възможност за дистрибутиране на информацията на няколко машини и т.н. Съществуват много варианти на бази от данни – платени, безплатни, локални, външни и т.н. Като цяло всеки един производител се стреми да предостави възможно най-доброто на своите клиенти, и основните разлики са в броя на поддържаните потребители и поддържания обем на запазена информация. Като цяло това е модул, който може да бъде заменен лесно и за това избора ще се ориентира към по-познат продукт, от колкото към най-качествен, с цел улесняване на разработката. За да премахне голяма част от изискванията към базата от данни, ще разделим информацията, като така ще минимизираме размера на запазваната информация. Тъй като основната информация представлява същинския файл, от който ще извличаме информация, самата извлечена информация и генерирания прочит. Това е статична информация, която няма да се променя за конкретен файл. За това тези файлове ще се съхраняват директно на файловата система, с цел намаляване размера на базата от данни. В самата база ще се пазят единствено пътища до съответните файлове. Именно по тази причина ще се ориентираме към база от данни, която е възможно най-лека и бърза, в която да могат лесно да

се съхраняват сравнително малки по обем данни.

### 3.2.5 Избор на технология за търсене.

Предоставяне на потребителите възможност за търсене е основно предимство, което нашата система ще има пред останалите подобни решения. Търсенето е изключително полезно за бързото намиране на конкретен файл, ако имаме множество такива или просто сме забравили къде какво се съдържа. Търсенето стана неизменна част от новите системи и потребителите са свикнали да го използват до такава степен, че като срещнат система предоставяща огромно количество информация, но без възможност за търсене, са пренасочват към друга подобна платформа.

Като знаем основните критерии за сравнения и разгледаме популярните библиотеки предоставящи тази функционалност, можем да изберем измежду следните готови приложения (всичките са базирани на *Java* с цел по-лесното интегриране):

1. ***Apache Lucene***<sup>[27]</sup> – това е ядрото, предоставящо основните функционалности по индексване и търсене във файловете. Сравнително стар и стабилен проект на *Apache*, но не особено лесен за използване, тъй като предоставя само основната функционалност и трябва да се дописват довършителните неща. Именно поради тази причина *Apache* разработва следващите два продукта, които усъвършенстват този.
2. ***Apache SOLR Search***<sup>[28]</sup> – изключително бърза и удобна за ползване платформа, предоставяща всички възможности на *Apache Lucene*, надграждайки ги с цел улесняване на използването им. Платформата е надеждна, скалируема, позволяваща дистрибутиране на индексите, репликация, разпределяне на натоварването между отделните системи, автоматично възстановяване при грешки и много други. Това е платформата, използвана от множество уеб сайтове по света. Единственият и недостатък е, че дистрибутирането става малко по-сложно, и особено в по-старите версии не е особено надеждно.
3. ***Apache Elastic Search***<sup>[29]</sup> – най-новата платформа за търсене на *Apache*, използваща отново *Apache Lucene*, но изградена на различен принцип от *Apache SOLR*. Тъй като *SOLR Search* е стара платформа и поддържа изключително много стари неща, поддържането и в крак с новостите е проблем. Именно за това се появява и *Elastic Search* – изграден като дистрибутиран индекс от самото начало, интегриращ се лесно посредством *RestAPI* заявки, позволяващ анализ в реално време, поддържащ много мощно търсен в целия текст на документа (*full-text search*) и много други.

### 3.3. Избор на средствата

**Синтезатор на глас** - наличието на Български език в *eSpeak*<sup>[8]</sup> и възможността за използването му без заплащане на лиценз наклони везните в

негова посока. Архитектурата на системата трябва да позволява замяна на избрания инструмент, като единственото което трябва да се направи е да се добави имплементация за нов синтезатор на глас и да се смени инициализирането на синтезатора при старт на системата.

**Библиотека за извличане на информацията** - след като дори в документацията на *Apache POI* се препоръчва използването на *Apache Tika* за по-професионално решаване на проблема с извличане на информация от текст и опита ми в работата с този продукт, предопредели избора ми. *UltimateSpeaker* ще използва *Apache Tika* за извличане на информацията от файловете. При необходимост съществуващите имплементации могат да бъдат променени или разширени, с цел оптимизиране на работата им и адаптирането им към нуждите на нашата система.

**Технология за предоставяне отдалечен достъп до сървър** – тъй като вече решихме, че ще използваме *Restfull* уеб сервиси и факта, че възможните решения са приблизително еднакво удобни и лесни за употреба, ще взема субективно решение при този избор. Имам богат опит в работата с *Restlet* имплементацията и съм изключително доволен от възможностите които предоставя, за това ще използвам нея за разработване на *Restfull* частта на *Ultimate Speaker*.

**Клиентска част на приложението** – както споменахме вече, клиентската част е направен с цел да покаже възможностите на приложението и няма задължителен характер. Потребителя има свобода да разработи свое собствено клиентско приложение, за това използваните тук технологии не са от голямо значение. Единствено се ограничаваме до използването на *HTML*, *CSS* и *JavaScript*, с цел избягване на допълнително обвързване с уеб сървъри.

**База от данни** - Тя трябва да е достъпна възможно най-бързо и с цел оптимизиране на търсенето и сортирането на всички файлове, избрах да използвам имплементация на *SQLite*<sup>[25]</sup>. Спрях се на *Xerial*<sup>[26]</sup> имплементацията, защото включва компилирана версия на *SQLite* за основните платформи (*Windows*, *Mac OS*, *Linux*), както и *JDBC* драйвер за връзка към базата, в един единствен архив. Така се избягва обвързаността с определена платформа, като в същото време използването на базата е изключително опростено, понеже всичко се съхранява просто в един файл на файловата система и няма отделен сървър, който трябва да се пуска преди да можеш да работиш с базата. Друго добро качество на *SQLite* е, че може да използва изключително малко памет, което го прави добро решение за платформи с ограничени ресурси – като таблети, телефони и много други.

**Платформа за търсене** – от разгледаните платформи и факта, че търсим най-новата и бърза такава, с цел максимално да удовлетворим клиентите и факта, че голяма част от фирмите и сайтовете, използващи *Apache SOLR Search* започват да използват *Elasticsearch*, накланя везните към избора ми за система за търсене. Също така имам познания при работата с *Elasticsearch* и с цел улесняване на имплементацията, ще се спрем на него при разработване на модула за търсене.

### 3.4. Изводи

При избора на технологии и средства се съобразяваме с основните ни

критерии за оценка и в последствие избираме най-добрия, най-новия или най-познатия от възможните инструменти. Така гарантираме, че нашата система ще е в крак с новостите, много по-лесно ще бъде конфигуриране за конкретните потребителски нужди и ще задоволи на максимум изискванията на клиентите – за производителност, лекота на използване и удобство.



## Глава 4. Анализ

Анализа е съществена част от създаването на системата. Той има ключова роля за последващото удовлетворяване на потребителските изисквания. Тук трябва да определим от какво се нуждае нашата система и да го вземем в предвид при проектирането.

### 4.1. Концептуален модел

Системата трябва да е разделена на два основни модула – клиентски и сървърен. Тази архитектура е изключително популярна и може да удовлетвори различни потребителски изисквания. Клиентската част трябва да е възможно най-олекотена, за да можем да предоставим възможност за комуникация на клиенти с ограничени ресурсни възможности (включително таблети, телефони). Сървърната част ще се грижи за комуникацията с клиентите и обработването на техните заявки. При желание, потребителя може да инсталира и двата компонента на един и същ компютър и така той ще притежава пълното приложение и няма да се налага осигурява постоянен достъп до сървъра.

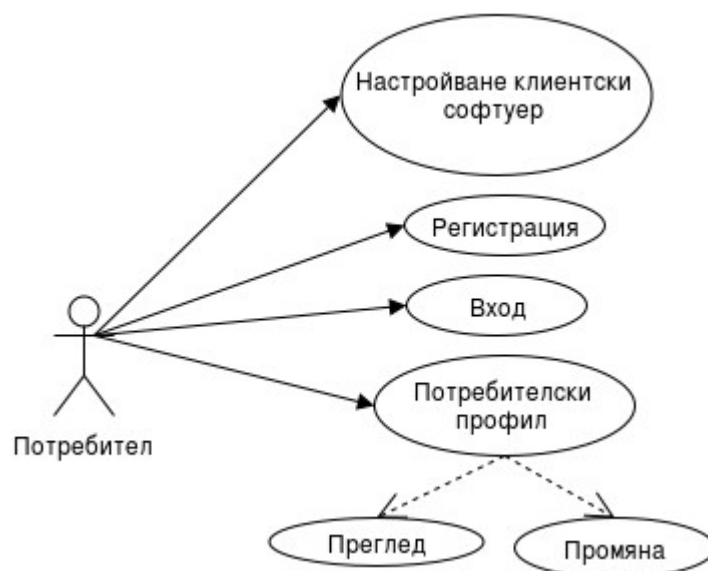
Комуникацията между клиента и сървъра ще се извършва с *Restful* заявки. Така се премахва обвързаността с конкретна клиентска имплементация и се дава възможност на потребителите да разработят свое приложение или да разширят вече съществуващо такова, да използва и нашата система. Също така промените в сървърната част могат да останат невидими за клиентите, с което правим поддръжката много по-лесно осъществима.

### 4.2. Потребителски (функционални) изисквания

Всеки един потребител на системата, трябва да може да изпълнява серия от действия, някои от които свързани по между си. Може да се обмисли създаване на потребителски групи/роли, като всяка една група да има определени права – най-простите такива групи са администратори и потребители. При евентуално такова разделение, изискванията за различните групи ще са различни. За момента системата е нужно да поддържа само едната от тези групи – потребители, за това сега ще опишем изискванията за нея, а при нужда, ще разработим модел за нови групи от потребители. При платените системи има разделение по функционалности, ката колкото повече права иска един клиент, толкова повече трябва да заплати, но нашата система е безплатна и такова разделение няма да има.

Ще разгледаме основните изисквания, които системата трябва да удовлетвори за групата на обикновените потребители. Като за начало трябва да се определи кой може да стане потребител на системата и тъй като тя е безплатна, то тогава всеки един клиент, който има достъп до сървъра, трябва да може да използва възможностите му. Тук идва и първото и основно изискване, което трябва да бъде изпълнено – регистрация на потребител. След като се регистрира, потребителя трябва да може да влезе в системата и да започне да я използва. Преди идентифициране на потребителя, системата трябва да предоставя само ограничени функционалности, като регистрация, вход и евентуално настройка на клиентската част от програмата (примерно комуникация със сървъра). След

идентификация, потребителя трябва да има пълен достъп до предлаганите от системата операции, включително и промяна на индивидуални настройки. Процеса по регистрация/вход е визуализиран в потребителския случа, показан на Графика 1. Последователността е от горе на долу, което значи че не можем да имаме вход, преди регистрация, регистрация преди да сме настроили връзката със сървъра и т.н.



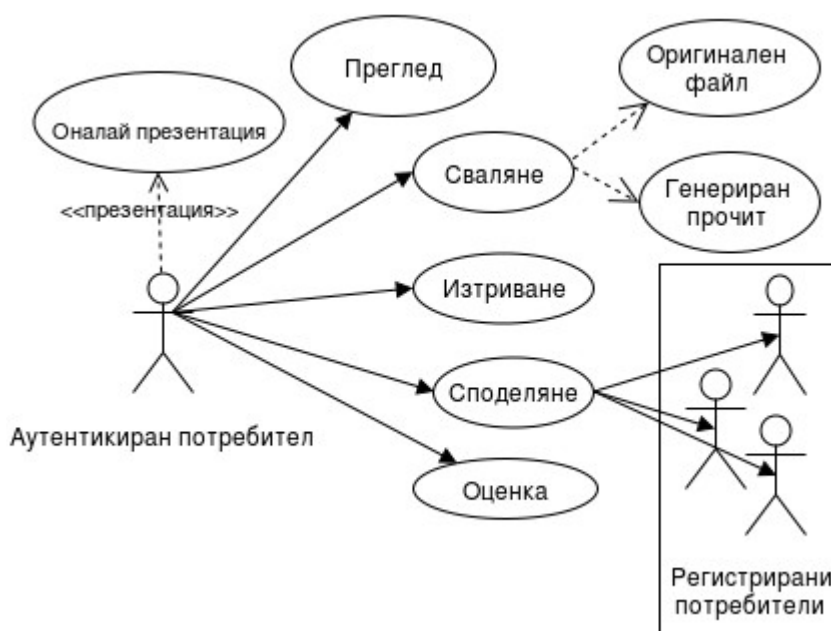
Графика 1: Потребителски случа - регистрация/вход в системата

След като сървърната част е разпознала потребителя, той трябва да има достъп до функционалностите на програма, които могат да бъдат разграничени в три основни групи – качване на файлове, преглеждане на всички файлове до който имаме достъп и търсене. Ще разгледаме всяка една група и ще опишем на кратко какво ще очаква потребителя от нея.

Качването на файл е сравнително проста операция, от гледна точка на клиента. Потребителя трябва да поне две възможности за качване на конкретен файл/файлове – избор от локалния диск и „*Drag&Drop*“, тъй като те са доста популярни и навлязоха като нормален начин за предоставяне на информация. Възможно е също така да се предостави на потребителя поле , в което да въведе свободен текст, който да бъде качен в системата като файл. Тази операция няма да бъде илюстрирана като потребителски случа, тъй като включва просто едно действие от старана на потребителя, предоставяне на файла на системата.

Преглеждането на файлове трябва да позволява на потребителя лесно и удобно да разгледа всички свой файлове, като под свой можем да разбираме качени лично от него и евентуално споделени от други потребители. Визуализацията трябва да позволява на потребителя да предприеме определен набор от действия, върху файловете който вижда – сваляне, споделяне, изтриване, евентуално преглеждане на съдържанието в онлайн презентатор, добавяне на рейтинги и бележки. Някой от операциите са зависими от типа на

файла, тъй като онлайн презентатора трябва да е възможен само за презентационни файлове. Преглеждането на файлове е визуализирано в потребителския случай, показан на Графика 2. Както се вижда, споделянето също е зависима операция, защото ако няма други регистрирани потребители в системата, няма да има с кого да споделим файла.



Графика 2: Потребителски случай - преглед на файлове

Трета група потребителски функционалности е търсенето. Това е жизнено важна операция в системата, тъй като тя дава огромно предимство пред останалите системи с подобно предназначение. Потребителя трябва да може да търси по имена на файлове или по тяхното съдържание. Системата трябва да поддържа търсене на фрази и евентуално търсене с маска (*wildcard*). Трябва да се направи видимо за потребителя къде са били съвпаденията на търсените термини, с цел бързо определяне дали даден резултат този, който потребителя търси. Резултатите от търсенето трябва да позволяват на потребителя сваляне на намерения файл.

Това са основните функционалности, които системата трябва да реализира и да предостави по удобен и интуитивен начин на потребителя. Сега ще обърнем малко по-голямо внимание на нефункционалните изисквания към продукта.

### 4.3. Качествени (нефункционални) изисквания

Това са изисквания, които системата трябва да изпълни с цел, както за да удовлетвори потребителите, така и за да има предимство пред останалите подобни системи.

Ще започнем с изискването за преносимост на приложението. То трябва да може да работи на всички популярни операционни системи – *Windows* и *Unix*. За да се изпълни това условие, средствата използвани за разработка трябва да са

системно независими. За това системата ще бъде разработвана основно използвайки езика за програмиране *Java*. Трябва да се внимава по време на разработка, тъй като има доста разлики, между двата класа системи и трябва да се проведат тестове на поне една версия на *Windows* и една на *Unix*. При избора на готови библиотеки за използване, условието за преносимост е със задължителен характер. Премахвана на ограничението за работа на специфична операционна система, продукта ще може да задоволи всички потребители, независимо от предпочитаната от тях операционна система.

Програмата трябва да позволява два начина на използване – онлайн и офлайн. Това значи, че потребителите трябва да могат да избират да инсталират само клиентското приложение и да се свържат с публично оповестен сървър, или да инсталират и двете части на програмата, като така да я използват без достъп до интернет. Това изискване трябва да се удовлетвори при спазване на архитектурата – клиент-сървър.

Като всяко едно приложение от клиент-сървър тип, трябва сериозно да се помисли за сигурността на предаваната информация. Комуникацията между двете части на програмата трябва да е криптирана, като така ще се затрудни възможно най-много евентуалното подслушване на трафика и кражбата на важна информация. Може да се обмисли поддръжка на различни начина за вход в системата – с парола, със сертификат, аутентикация чрез *LDAP* сървър и т.н.

Приложението трябва да позволява разширение до възможност за инсталиране на сървърната част в дистрибутиран вид. Така програмата ще може да е хоризонтално скалируема – което значи, че при прекалено голямо натоварване, към съществуваща инсталация може да се добави нов компютър, който да поеме част от натоварването на съществуващите сървъри. За тази цел използваните външни приложения трябва да поддържат използване в дистрибутирани системи. За целта на дипломната работа, системата ще работи само на една машина, но подготовката и за евентуално разширяване, трябва да се вземе в предвид по време на проектирането и разработката.

Системата трябва да е разширима и безплатна за използване. За тази цел кода на приложението ще е отворен и публично достъпен. Всеки който желае, може да го сваля и промени така, че да отговаря на индивидуалните му изисквания. Удовлетворявайки това изискване, тази система ще стане една от малкото подобни, които предлагат такава свобода на своите потребители.

Голяма част от системите, предоставящи подобни функционалности са уеб базирани, са с доста модерен и удобен интерфейс. За да можем да се конкурираме с тях, клиентската част на приложението трябва да е лесна за използване, интуитивна и опростена. За да може да се използва както на обикновен компютър, така и на телефон/таблет – клиентското приложение трябва ще е уеб базирано, разработено използвайки най-новите технологии, с цел работа на различни уеб браузъри и иновативна визия.

Друга важна характеристика, която трябва да се опита да удовлетвори нашето приложение, е качеството на генерирания глас. Тъй като това е система, приспадаща към класа на *textToSpeech* системите, важна характеристика е колко лесен за разбиране ще е генерирания глас. Важно е също така потребителя да

има възможност да променя някои от характеристиките на този глас – като сила, интонация, скорост на четене и т.н. Това се налага, тъй като всеки клиент може да има различни предпочитания за гласа, с който иска да слуша прочитите на своите файлове.

Като последно изискване, но не на последно място, ще посочим качеството на кода на приложението. При разработка трябва да се спазват основните правила за качествен програмен код, където е възможно да се прилагат шаблони за програмиране, да се пишат тестове на програмните единици и т.н. Всички тези неща ще спомогнат за улесняване поддръжката на приложението, което е неразделна част от жизнения цикъл на всяка една система.

#### 4.5. Изводи

Резултатите от анализа на всеки един софтуерен продукт, се използват при проектирането на системата. За да улесним процеса на проектиране, ще представим обобщението от анализа във вид на таблица, съдържаща по един ред за всеки вид изискване (функционално/нефункционално). Ако този ред е удебелен, то това е задължително изискване, в противен случай то е с пожелателен характер. Така ще знаем какво трябва задължително да включим при разработката, и кое можем да обмислим допълнително. Резултатите от анализа са представени в Таблица 2.

<b>Функционални изисквания</b>
Разделение потребителите на групи
<b>Регистрация/Вход в системата</b>
<b>Настройване на сървър/клиент</b>
<b>Индивидуални настройки за потребителя</b>
<b>Качване на файлове - Избор от локален файл + „Drag&amp;Drop“</b>
Качване на файлове - Качване от текстово поле
<b>Сваляне оригинал/прочит, изтриване, споделяне, онлайн преглед, оценка на файлове.</b>
Добавяне на бележки към прочит
<b>Търсене в свободен текст и фрази</b>
Търсене с <i>Wildcard</i> заявки
<b>Нефункционални изисквания</b>
<b>Системна независимост, Онлайн/офлайн използване, Сигурност на комуникацията, Отворен код, Разширяемост, Безплатно приложение, Уеб базирана клиентска част, Качествен програмен код</b>
Дистрибутираност, Високо качество на генерирания глас

Таблица 2: Резултати от анализа на системата

## Глава 5. Проектиране

В тази глава ще се спрем на структурата на система, модулите който я изграждат, тяхната функция, каква е тяхната комуникация. Ще разгледаме различните видове интерфейси, който предлага системата, каква стратегията използва за съхранение на данни и като цяло детайлен преглед на всеки един компонент, изграждащ програмата.

### 5.1. Обща архитектура

Архитектурата на системата е от вида Модел-Изглед-Контролер(*model, view, controller* или *MVC*). Това е направено с цел лесната замяна на който и да е от трите компонента, като така е възможно най-лесно всеки потребител ще може да пригоди системата според личните си нужди.

#### 5.1.1 MVC

Това е архитектурен шаблон за програмиране, който цели разделяна на интерфейса на приложението от бизнес логиката. Така двата модула стават независими, а контролера е връзката между тях.

**Модел** - бизнес логиката(ядрото) на приложението е реализирана посредством няколко модула, всеки от които се грижи за конкретна функционалност на системата – извличане на информацията от файловете, синтез на звук, индексирание на извлечената информация с цел търсене. Тези модули могат да бъдат усъвършенствани или да бъдат добавяни нови модули с цел разширяване възможностите на системата.

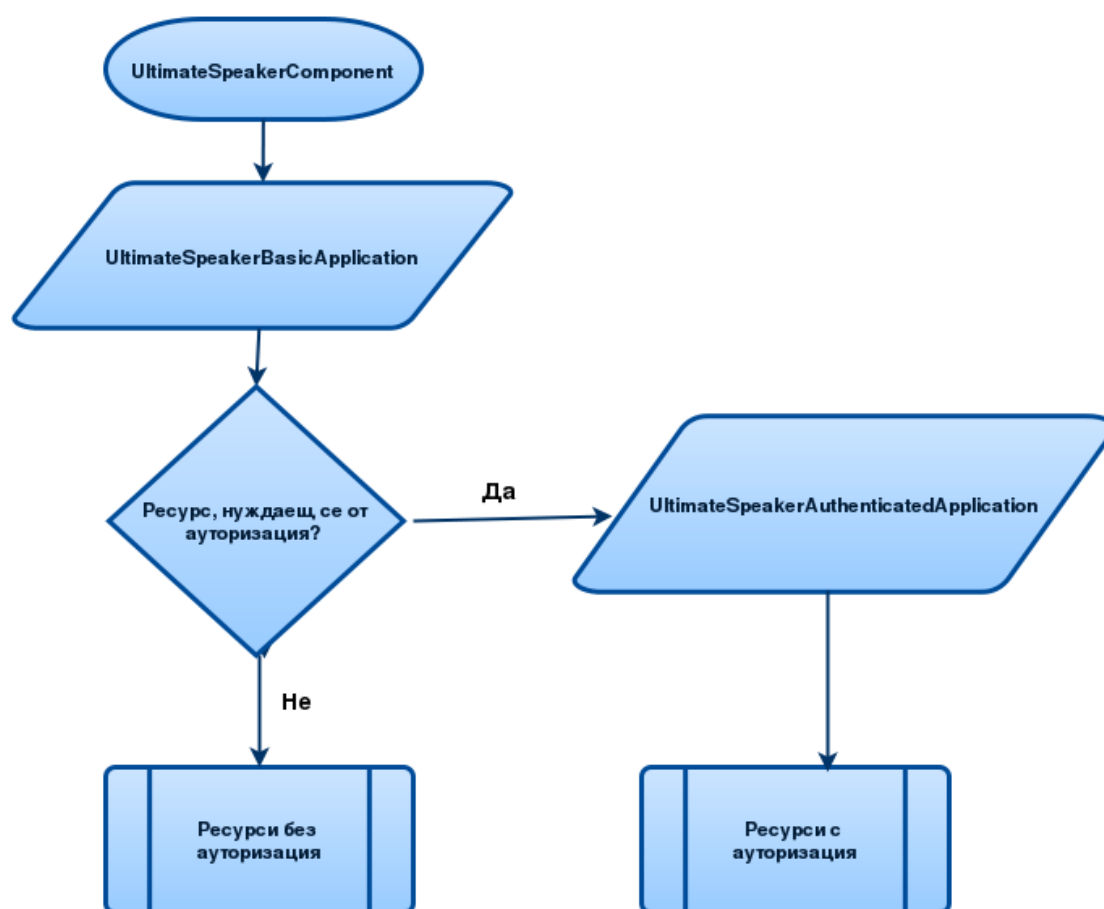
**Изглед** – представлява потребителския интерфейс, с който крайния потребител може да използва функционалностите на системата. Реализиран е възможно най-опростено, посредством *HTML*, *CSS* и *JavaScript*. Използвани са няколко съществуващи библиотеки на *JavaScript*, с цел улесняване на имплементацията. Тази част на приложението комуникира единствено с контролера, и няма представа каква точно е логиката на приложението. Това от което се интересува този модул е да покаже по подходящ начин информацията, до която даден потребител има достъп.

**Контролер** – това е частта от системата, която се грижи за осъществяване на комуникацията между модела и изгледа. Разработен е посредством *RestAPI* слой, като така се премахват ограниченията към конкретен език за потребителския интерфейс. Работата на контролера е да предостави унифициран достъп на потребителя, като позволи достъп само до конкретни функционалности на модела, от който можем да се интересуваме. Конкретната реализация е описана в следващата точка.

#### 5.1.1 Rest API слой

Това е контролера на системата. В предните точки и глави на дълго и на широко обяснявах защо точно използвам *Restfull* технологията, за това тук ще се разясня конкретната имплементация. За реализирането на този слой съм използвал **Restlet**<sup>[13]</sup> платформата, тъй като тя предоставя вграден *HTTP* сървър, много разширения, които можем да включим само ако се нуждаем от тях, имам

богат опит с интегрирането и т.н. Основната структура на този слой и избора на ресурс, който да обработи даден заявка, е показан на Графика 3.



Графика 3: Структура на Rest API слоя. Поток на събитията при избор на обработващ ресурс.

**UltimateSpeakerComponent** е стартовата точка на този слой. Класа представлява имплементация на *org.restlet.Component*. Тук са указани параметрите на *HTTP* сървъра, който системата ще използва. Сървърът ще използва порт, който се конфигурира от администраторския интерфейс, който се пуска при стартиране на приложението – подробности за него в точка 5.5. При стартиране на този компонент се стартира *HTTP* сървър и могат да почнат да се обработват заявки. Реалното обработване става в ресурсите, закачени за някой от апликациите. Всяка апликация указва *URL*-а с който да достъпим конкретен ресурс.

**UltimateSpeakerBasicApplication** – това е базовата апликация, предоставяща достъп до ресурсите, които не се нуждаят от предварителен вход в системата. Това са – потребителския ресурс (*UserResource*) и ресурса предоставящ документация (*DocumentationResource*). Тези ресурси не се нуждаят от авторизация, тъй като потребителския ресурс се използва за вход в системата, а посредством ресурса за документация, потребителя трябва да може да види

какви заявки точно може да изпраща на системата.

**Потребителски ресурс(*UserResource*)** – може да бъде достъпен посредством заявка до ***https://<IP>:<PORT>/users***. Поддържат се два метода:

- *POST* заявката е с цел регистрация на потребител, като в тялото на командата се изпращат нужните параметри – потребителско име, емайл и парола.
- *PUT* заявката е за вход на вече регистриран потребител.

**Ресурс за документация (*DocumentationResource*)** – това е ресурса предоставящ на потребителя описание на поддържаните заявки, тъй като едно *Restfull API* е безполезно, ако няма вариант потребителя да разбере какво може да прави със системата. Документацията е във **WADL** формат, генерира се автоматично за всеки ресурс и е имплементирана посредством *WADL* разширението на *Restlet*. Самото разширение е модифицирано, тъй като резултата от генерираната по подразбиране документация не беше задоволителен. Цялата документация е достъпна в *HTML* формат на следния адрес: ***https://<IP>:<PORT>/api-docs*** и изглежда по начин, показан на Изображение 5.

## UltimateSpeaker RESTful application

Receives RestAPI calls to operate with the system.

### Summary

Resource	Method	Description
<a href="https://127.0.0.1:8181/users">https://127.0.0.1:8181/users</a>	<a href="#">POST</a>	Description: Register user.
	<a href="#">PUT</a>	Description: Authenticate user.
<a href="https://127.0.0.1:8181/api-docs">https://127.0.0.1:8181/api-docs</a>	<a href="#">GET</a>	Description: Generate information about all RestAPI resources.
<a href="https://127.0.0.1:8181/management">https://127.0.0.1:8181/management</a>	<a href="#">GET</a>	Description: UltimateSpeaker RESTful authenticated application - for detail information click the URL from example. Example: <a href="https://127.0.0.1:8181/management/?method=options">https://127.0.0.1:8181/management/?method=options</a>

### Resources

<https://127.0.0.1:8181/users>

Users resource: Provide operation over users.

Изображение 5: Изглед на онлайн документацията на RestAPI слоя

Както се вижда описанието започва с обобщение на всички *URL*-и който се поддържат от системата, а в последствие има детайлно описание на всеки от тях, разделен по методи. Например за регистрация на потребител, имаме описанието, показано на Изображение 6. В началото имаме описание на самия метод, след това параметрите които трябва да предоставим, дали те са задължителни или не, какъв е типа на заявката която очакваме (в този случай *application/x-www-form-urlencoded*) и накрая в зависимост от статуса какво можем да очакваме.

Използвах този метод за генериране на документация, тъй като е сравнително удобен, голяма част от нещата се генерират автоматично, лесен е за разбиране от потребителя, а самия *WADL*(*Web Application Description Language*) е популярен език за описание на уеб сервиси.



**UltimateSpeakerAuthenticatedApplication** – това е апликацията, с която си комуникират регистрираните потребители. Всички ресурси от нея използват базова аутентикация за верифициране, че даден потребител съществува в системата. Ресурсите които тя поддържа, може нагледно да се видят в документацията на апликацията на адрес : ***https://<IP>:<PORT>/management/?method=options*** , показани на Изображение 7.

**PUT**

Description: Authenticate user.

**request**

**query params**

<b>usermail</b>	xsi:string (required)	Mail of user to authenticate
<b>password</b>	xsi:string (required)	Password to use for authentication

**representations**

**application/x-www-form-urlencoded**

**responses**

**status:**  
200 - OK - If authentication was successful.

**representations**

**text/plain**

**status:**  
400 - If some mandatory parameter or attribute is missing.

**status:**  
401 - In case of error during authentication.

Изображение 6: Описание на метод за вход на потребителя, от Потребителския ресурс

Както виждаме ресурсите са разделени на четири основни части – за операции върху всички файлове, за операции върху конкретен файл, за търсене и за промяна на потребителските настройки. За използването на всеки от тези ресурси е нужно да се включи допълнителен заглавен параметър (*Header parameter*) **Authorization**, който се използва при базовата аутентикация на потребителите.

**Ресурс за работа с всички файлове** – този ресурс се използва за извличане или качване на файл. Използва се чрез заявки до следния адрес ***https://<IP>:<PORT>/management/files*** Поддържа два метода:

- *GET* заявки, предоставящи списък с файловете на конкретния потребител. Поддържат параметри за извличане на резултатите в страници. Също така можем да изберем в какъв формат да пристигне резултата, като поддържаните формати са *JSON* и *XML*, като сравнително популярни, платформено независими езици.

- *POST* заявки, за качване на файл в системата.

**Ресурс за работа с конкретен файл** – използва се за манипулиране на файлове. Достъпен е чрез заявки до адрес ***https://<IP>:<PORT>/management/files/{hash}***. Потребителя има право да манипулира единствено файлове, който са лично негови. Всеки файл в системата се пази чрез неговия хеш, тъй като той е уникален. Хеш-а на конкретен файл може да се вземе по време на извличане списъка на файловете за даден потребител. Поддържат се следните методи:

- *DELTE* използва се за изтриване на файла с посочения хеш. Това е необратима операция, тъй като потребителя няма кошче или нещо такова.
- *GET* използва се за сваляне на файла, като можем да избираме дали искаме да свалим оригиналния файл, генерирания прочит или слайдове с генериран прочит(за презентационните файлове). По подразбиране се сваля прочита на качения файл.
- *POST* използва се за споделяне на файловете между потребителите. За да споделиш файл с даден потребител, трябва да знаеш неговия емайл адрес. След споделяне, файла става споделен и няколко потребителя имат достъп до него.
- *PUT* използва се за даване на рейтинг за конкретния файл. Този рейтинг е споделен с останалите потребители. Тоест ако двама потребители имат един и същи файл (независимо дали той е бил споделен или просто двамата са качили файлове с еднакво съдържание), то всеки от тях ще вижда като рейтинг средно аритметичното на двата рейтинга. Това е направено с цел да видим какво останалите мислят за конкретния файл.

# UltimateSpeaker RESTful authenticated application

Receives RestAPI authenticated calls to operate with the system.

## Summary

Resource	Method	Description
<a href="https://127.0.0.1:8181/management/files">https://127.0.0.1:8181/management/files</a>	<a href="#">GET</a>	Description: List files for authenticated user.
	<a href="#">POST</a>	Description: Upload files.
<a href="https://127.0.0.1:8181/management/files/{hash}">https://127.0.0.1:8181/management/files/{hash}</a>	<a href="#">DELETE</a>	Description: Delete requested file.
	<a href="#">GET</a>	Description: Download requested file.
	<a href="#">POST</a>	Description: Share file with specified users.
	<a href="#">PUT</a>	Description: Update rating for given file for specified user.
<a href="https://127.0.0.1:8181/management/search">https://127.0.0.1:8181/management/search</a>	<a href="#">PUT</a>	Description: Perform search over user file.
<a href="https://127.0.0.1:8181/management/user">https://127.0.0.1:8181/management/user</a>	<a href="#">PUT</a>	Description: Update settings for user.

Изображение 7: Документация на ресурсите, изискващи аутентикация

**Ресурс за търсене** – този ресурс се използва за изпълнение на различни заявки за търсене във файловете. Търсенето е единствено във файловете на потребителя, който изпълнява заявката. Заявки се изпращат на адрес ***https://IP>:<PORT>/management/search***, като единственият поддържан метод е *PUT*. Има няколко вида търсене – обикновено търсене, търсене на фрази и подсказка. Обикновеното търсене търси за всяко съвпадение на кой да е от термините, при фразовото търсене се използват кавички за маркиране на фразата която искаме да търсим, а при подсказките се търси в имената на файловете, използвано с цел бързо намиране на конкретен файл. Резултата е сортиран по ниво на съвпадение. Отново се поддържа извличане на страници.

**Ресурс за промяна потребителските настройки** – всеки един потребител може да настрои системата по различен начин. Тези предпочитания се пазят в базата от данни и се прилагат при операциите на всеки потребител. Промяната им е възможна чрез заявки на адрес ***https://IP>:<PORT>/management/user***, като единственият поддържан метод е *PUT*. Има възможност за запазване на конкретни настройки или възстановяване на стойностите по подразбиране.

Самият слой е лесно разширим и може да бъде заменен по всяко време с друга имплементация. За комуникация с потребителския интерфейс е използван протокола *HTTPS* с цел криптиране на връзката, тъй като паролите по време на регистрация се пращат в чист вид. При нужда от по-голямо натоварване, сървъра който се пуска по подразбиране може да се замени с външен такъв, като най-често използвания сървър за подмяна е *JETTY*, дори самия *Restlet* включват разширение за този сървър, с цел лесното му интегриране. За по-голямо удобство, повечето команди могат да работят с различни типове на получаваната/изпращаната информация (*JSON*, *XML*), като желанието се споразумява с клиента. Това е направено с цел по-лесна работа с *Windows* клиенти, тъй като за тях е по-удобно да работят с *XML*, а за останалите

предпочитанието е *JSON*.

### 5.1.2 Модул за извличане на информацията

Това е първият основен модул, част от бизнес логиката на системата. За създаването му е използван готов инструмент - *Apache Tika*<sup>[10]</sup>, предлагащ извличане на информация от много видове файлове. Самият инструмент е разширен, с цел имплементиране на онлайн презентатора, за който е нужно презентационните файлове да бъдат разделени на страници. След това за всяка страница да се изпълни процедурата по извличане на текст и генериране на прочит. Разширяването е изключително лесно, като се позволяват добавяне на допълнителни типове файлове, промяна на съществуващите процесори и т.н.

За улесняване подмяната на използвания инструмент за извличане на информация, модула е капсулиран и се използва шаблона за програмиране „Метод Фабрика“, за скриване на конкретната имплементация на извличането на текст от файловете. Така подмяната може да стане невидимо за останалата част от кода.

От всеки файл трябва да се извлекат няколко основни неща:

- Чистия текст на файла (евентуално по страници)
- Език, на който е написан
- Допълнителна мета информация

**Извличане на чист текст** – базовата функционалност на тази операция се предоставя от *Apache Tika*. С цел поддържане на по-големи на размер файлове, трябва тази операция да стане с използване на потоци и да се съхранява възможно най-малка част в паметта. Така се използва евентуални усложнения при недостиг на системни ресурси. Тъй като на презентационните файлове трябва да се обърне по-голямо внимание, за тях трябва да се разшири предлаганата функционалност, с цел извличане на текста по странично. За момента е достатъчно да се поддържат основните презентационни файлови формати – *PPT/PTTX*. Може да се обмисли евентуално разширение с цел поддържане на презентационните файлове на отворения офис пакет (*Open Office*).

За улесняване на онлайн презентатора, всеки слайд ще представлява снимка и прикачен към нея генериран прочит. За това всяка страница от презентацията ще бъде разглеждана като отделен файл, ще се генерира изображение, после ще се извлича текста и накрая ще се генерира прочит, на извлечения текст. Тази информация ще се запазва на файловата система и при заявка ще се изпраща на клиента.

**Разпознаване на езика** – нужно е за последващия прочит на извлечения текст, тъй като синтезаторите за глас се нуждаят от конкретен език, на гласа който да използват. Разпознаването става на база представителна извадка от текста – един мегабайт, като се почне от началото на текста. Този размер е ориентиран и може да бъде променен, но върши добра работа за всички

видове файлове.

Проблема с разпознатия език идва от момента, че един файл може да бъде записан на няколко езика едновременно. Тогава детектора ще разпознае езика, който има повече думи написани на него. Това създава последващи проблеми при синтеза на глас, тъй като някои синтезатори не могат да прочетат дума на друг език. Такъв е примерно Английският. Тогава при грешно разпознаване, ще имаме прочит само за част от текста. Българският синтезатор, от друга страна, може да чете едновременно на английски и български. Това го прави идеален за такива комплексни текстове или за текс, на който езика не може да бъде разпознат като български или английски. За това и българският е като език по подразбиране, при възникване на грешка по време на разпознаване.

Тук бихме се запитали защо да не ползваме българският език и за английски текстове, тъй като синтезатора може да прочете и двата езика. Но проблема идва с думи, които са написани на неутрален език – например цифри, специални символи и т.н. Тогава английският ще бъде примесен с български, което ще затрудни изключително много английско говорещите потребители. За това избора на език е наложителен и се предоставя на потребителя възможност за избор на статичен език, с цел използването само на английски или български синтезатор за глас. Така българските потребители могат да искат годините им да се четат на български, дори и в английските текстове.

**Извличане на мета информация** – всеки файл съдържа в себе си мета информация, която може да бъде от полза. Това е информацията, различна от самото съдържание, като тип, заглавие, брой страници, автор, брой думи и т.н. Събирането на тези данни не е от съществено значение за работата на системата, но е направено с цел лесно добавяне на нови функционалности, като търсене по автор, статистическа информация за общия брой качени страници и т.н.

След като информацията бъде извлечена, тя може да бъде индексирана, върху нея може да се генерира прочит и т.н. Този модул е ключов за работата на системата и без него, никой от останалите модули не може да бъде използван пълноценно.

### 5.1.3 Модул за търсене

Това е вторият основен модул, част от бизнес логиката на системата. За създаването е използвана платформата **Elasticsearch**<sup>[29]</sup>. Основното предимство, при използването на тази система е, че тя върши голяма част от работата, а ние трябва просто да я използваме по правилния начин. За това е много важно как ще изпълним двете основни задачи при търсене – индексирание и изпълнение на заявки върху индексираният файлове. За да се избегнат грешки индексиранието и търсенето се управляват от един мениджър (*ElasticsearchManager*), който се грижи за отварянето на връзка към *Elasticsearch* процеса, създаването на начален индекс, индексирание на документите и изпълнението на набор от заявки за търсене. За улесняване на разширяването на системата, този мениджър се създава използвайки шаблона за програмиране „Метод Фабрика“. Метода връща резултат от тип „*SearchManager*“, като ако искаме да използваме друга система

за търсене, просто ще сменим конкретната имплементация, която фабрика метода връща.

При инициализирането на мениджъра, се отваря връзка към *Elasticsearch* процеса (който се стартира автоматично, ако не е стартирал) и се проверява дали съществува подходящ индекс, за индексирание на страниците. Ако няма – такъв се създава, като за настройки се конфигурират броя на основни и второстепенни места за съхранение на информация. Тъй като *UltimateSpeaker* е настроен да работи на един компютър, ще конфигурираме системата за търсене с 1 основен и 0 тестови места, за да може да се изчислява коректно резултата, който всеки документ получава за определена заявка. При желание, системата може да бъде разширена да работи на няколко компютъра едновременно и тогава ще се промени и настройката на *Elasticsearch*-а.

**Индексиране** – всеки документ който бъде качен в системата бива индексирани, с цел по-бързо търсене. Индексът, който се създава, съдържа следните основни полета:

**documentContent** – съдържа текстовата репрезентация на файла. Поле със стандартен анализатор, който включва “*term\_vector*”, с цел последващо извличане на честотата на срещане за всеки терм (*TF-IDF*). Тази честота в следствие се използва за генериране на резюме. Включени са филтрите за стоп думи (думи, които не се индексират) за английски и български, тъй като това са поддържаните езици от системата за момента. Включен е още филтъра *html\_strip*, който изключва *HTML* таговете по време на индексирание. Това е основното поле, в което се извършват заявките за търсене.

**documentID** – поле без анализ. Съдържа уникален идентификатор на индексирания документ. Съдържа майл-а на потребителя, който е собственик на файла и хеш сумата на самия файл, тъй като това са уникалните неща за всеки потребител и файл.

**fileID** – поле без анализ. Съдържа хеш сумата на качения файл. Използва се за предоставяне на потребителите на възможност да свалят файла от показания резултат, тъй като ресурса за сваляне се нуждае от хеша на желания файла.

**userID** – поле без анализ. Съдържа уникален идентификатор на потребителя, който е собственик на индексирания файл. Използва се за ограничаване на заявките за търсене, да са само във файловете на конкретен потребител.

**documentTitle** – съдържа името на файла. Използва анализатор със *n-gram* филтър, с помощта на който се изпълняват подсказки към думите за търсене. Филтърът се използва за първите 20 символа от името.

**documentSummary** – поле без анализ. Съдържа кратко обобщение какво има във файла. Алгоритъма за генериране на това обобщение е базиран на използване на 3-те изречения, които съдържат думи с най-висока честота на срещане (*TF-IDF*) за конкретния документ,

След индексирание се изчислява обобщението на документа, за да се избегне изчисляване по време на търсене, то се прави само веднъж, при индексирание. Алгоритъма взема вектора на всички термини (*TermVector*) за индексирания

документ и на база на него изчислява кой 3 изречения от документа са с най-висок резултат. Резултата от този алгоритъм не винаги е задоволителен, но може да се използва за базова ориентация какво се съдържа във файла.

**Търсене** – това е процеса на изпълняване на заявки към индексирани документи. Имплементирани са три основни вида търсене:

- търсене на свободен текст
- търсене на фрази
- търсене за автоматично допълване на дума

Всяка от заявките трябва задължително да има съвпадение в полето за потребител, като така се ограничава всеки потребител да търси единствено в файловете, до които има достъп.

Заявките за свободен текст използват булева команда, която трябва да има съвпадение или в полето с име на файла или в съдържанието му, като при евентуално съвпадение в заглавието се повишава резултата на конкретния документ. Това се прави с цел, ако търсим за конкретна дума и тя се среща в името на файла, то тогава е много вероятно ние да се интересуваме от този файл повече, отколкото ако съпадението е само в съдържанието.

Фразовите заявки отново използват булева команда, но тук задължително трябва да имаме съвпадение на маркираната фраза в съдържанието на файла, а в следствие се изпълнява нормална заявка за свободен текст върху съдържанието и името, с цел повишаване на резултата.

Автоматичното допълване изпълнява заявки за съвпадение на фраза с префикс, но само на полето със заглавието на страницата, тъй като само то се анализира от *n-gram* индекса. Избрано е само това поле, тъй като този индекс заема значително пространство на твърдия диск и би било неразумно да индексирате цялото съдържание.

Всяка от тези заявки връща също така акцентиран резултат върху полетата със съвпадение. Този резултат може да се използва за показване на допълнителна информация на потребителя, за да прецени дали съпадението го удовлетворява.

Всяка заявка приема и параметри за по странично извличане, като това много улеснява имплементацията на страници в Уеб интерфейса.

#### 5.1.4 Модул за синтез на звук

Това е третият градивен модул, част от бизнес логиката на системата. За създаването е използван инструментът **Espeak**<sup>[8]</sup>. Основните предимство, на този инструмент, е че работи на всички популярни платформи, поддържа голям брой езици, предлага богат набор от настройки на генерирания глас и е изключително лесен за използване и инсталиране. Потребителят трябва да е инсталирал **Espeak** на компютъра, на който ще работи **UltimateSpeaker** и да е включил инсталационната директория в системния път на системата, за да може нашето

приложение да достъпи външния инструмент чрез извикване на командата „*espeak*“. По време на инсталация, се задават желаните езици, които да бъдат поддържани – тук трябва да се инсталират английски „en“ и български „bg“, за да може системата да работи коректно.

За улесняване подмяната на използвания инструмент за синтез на звук, модула е капсулиран и се използва шаблона за програмиране „Метод Фабрика“, за скриване на конкретната имплементация, на генериране на прочит от текста на файловете. Така подмяната може да стане невидимо за останалата част от кода.

Позволява се сравнително голям набор от настройки на генерирания глас, част от които са описани подробно в точка 5.4 Потребителски интерфейс - (*Amplitude, Word gap, Capitals, Line length, Pitch, Speed, Encoding, Language, Markup, No final pause* ). Тук ще опишем подробно останалите настройки, до които потребителя няма достъп:

- ***Read from file*** – указва на програмата името на файла, от който да бъде взет текста, върху който ще се генерира прочит. Изключително удобна опция, тъй като *Windows* операционната система има проблем с писането на кирилица в командния прозорец, което затруднява извикването на инструмента с директно посочване на текста, който да бъде трансформиран. За това именно се използва тази настройка и текста се чете от файл, който е в подходяща кодова таблица, така че да поддържа всички символи (*UTF-8*).
- ***WAV file*** – инструктира инструмента да запише генерирания звук във файл. Използва се с цел съхраняване на прочита, тъй като без тази опция, звука се възпроизвежда след изпълнение на командата и не се записва никъде, а нашата система се нуждае от файл, който да бъде предоставен на потребителя за сваляне.
- ***Split*** – може да се използва в комбинация с „*WAV file*“ настройката, като указва след колко минути прочит да започне нов *WAV* файл. За момента тази конфигурация не се използва, но е сложена за евентуално бъдещо разширение.

Като цяло този модул предоставя достъп до възможностите на използвания инструмент за синтез на звук. Тук е имплементирана логика за изпълнение на външни команди, тъй като това е единствения модул, който ползва инструмент, който не е написан на *Java* или няма такъв интерфейс за достъп.

Генерираният звук не е с перфектно качество, но е генератора е с богати възможности и най-важното е безплатен, което е задължително изискване за инструментите, които нашата система ще използва.

## 5.2. Модел на данните

Програмата използва както база от данни, за съхранение на различни видове малка информация, така и файловата система за запис на големи и тежки файлове, който няма смисъл да бъдат съхранявани в базата от данни. Така се постига сравнително балансирано използване на ресурси, възползваме се от



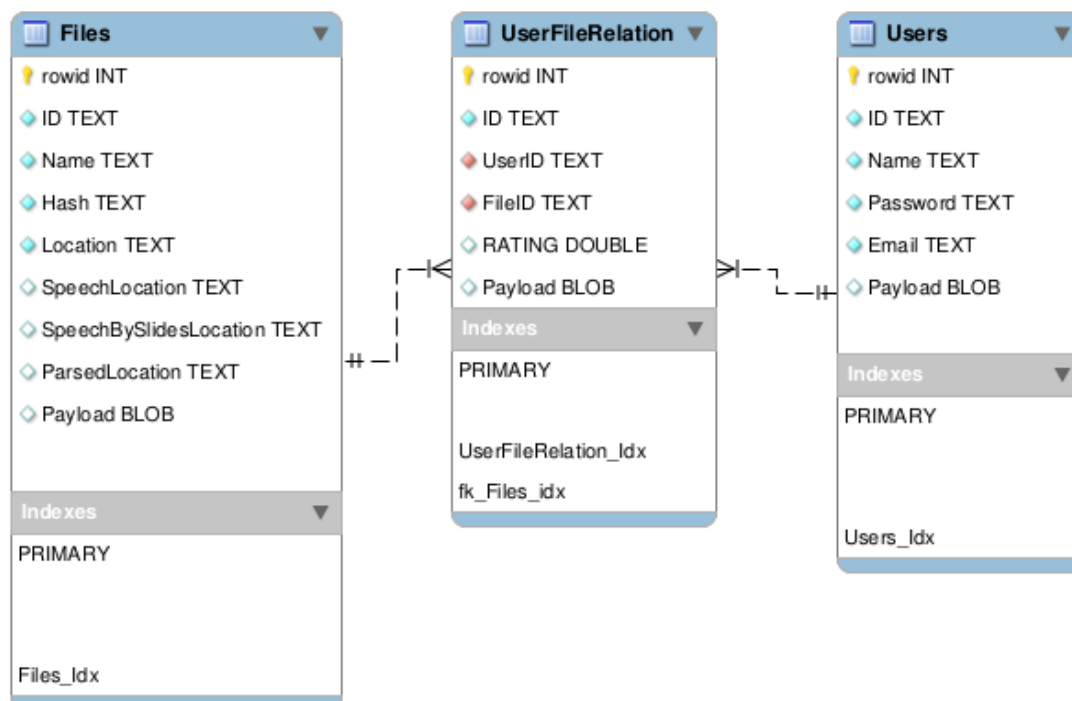
скоростта на изпълнение на заявките в релационните бази данни, като в същото време на заемаме изключително много процесорно време със съхранението на огромни обекти в тази база. Обмисля се използването на някакъв вид кеширане на записите от базата, с цел ограничаване на броя на заявките, но за сега това е само идея и не е видяно особено забавяне при изпълнението на заявките.

Сега ще разгледаме последователно двата използвани модела за съхранение на данните – релационна база от данни и файловата система.

### 5.2.1. База от данни

Базата от данни, която системата използва, е широко популярната **SQLite**<sup>[25]</sup>, тъй като тя изключително лесна за използване и конфигуриране, не се нуждае от предварителна инсталация и цялата база е съхранена в един файл. Тези и характеристики я правят изключително подходяща за използване в нашата система.

Отново с цел улесняване подмяната на използваната база от данни, всички нужни команди са капсулирани в един интерфейс и се използва шаблона за програмиране „Метод Фабрика“, за скриване на конкретната имплементация, на изпълнение на желаните заявки. Така подмяната може да стане невидимо за останалата част от кода. Мениджъра се грижи за връзката с базата, спирането и пускането ѝ ако се налага, създаването на потребителски пространства и всичко, което е необходимо преди началното използване и създаването на таблици и записи.



Изображение 8: Схема на базата от данни използвана от UltimateSpeaker

За генериране на заявките към базата не е използван външен инструмент, който да трансформира обект от кода до обект в базата, тъй като за малък продукт това би натоварило излишно разработката, а също така има проблеми, с които може да се сблъскаме при използването на такива генератори, за това всички заявки са написани ръчно, на стандартен *SQL*, който трябва да работи на всички популярни бази от данни, което прави подмяната на използваната база елементарна задача.

С цел лесно разработване на кешираща стратегия, всички таблици са представени в кода като колекции от обекти. По този начин дадена кеш стратегия може да реши колко от обектите в колекцията да бъдат пазени в паметта, кога да се прави запис в базата, кога да се извличат обекти и т.н. Така при по-интензивно използване на системата, трябва да се направи анализ на точките, в които има най-голямо забавяне и на база на този анализ да се изготви кеш стратегия, която да бъде приложена. За момента не е правен такъв тест, за това и такава кешираща стратегия не е приложена.

Схемата на базата е показана на Изображение 8. Всяка таблица съдържа три основни полета – **rowid**, **ID**, **Payload**. Те се използват за уеднаквяване на заявките към базата. Всяко от тях се използва за следните операции:

- **rowid** – уникален идентификатор на всеки ред. Използва се за да се подsigури уникалността на всеки ред. Всяка таблица дефинира друга уникална колона или комбинация от колони, но с цел по-лесното разширяване и промяна на записите е добавено поле, което се грижи само да предостави уникалност на реда.
- **ID** – тъй като всеки обект се достъпва по уникален идентификатор, но той е различен за всяка таблица (за файловете е хеш, за потребителите емайл, за връзките комбинация от хеш и майл). За това е създадено това поле, което при инициализация съдържа съответния уникален ключ и на абстрактната колекция от обекти не и е нужно да знае кой точно е ключа за конкретната таблица, а просто използва това поле за извличане на обектите.
- **Payload** – съдържа сериализирания обект. Използва се за конвертиране на запис обратно до *Java* обект. Това се прави с цел в таблицата да се пазят единствено полетата, които се използват в заявките или за индексирание, а не всички полета на файла. При запазване на даден файл, той се сериализира и се запазва като низ от байтове в това поле. При извличане, байтовете от полето се четат и се конструира оригиналният обект.

Сега ще разгледаме всяка таблица и ще обясним каква информация се пази в нея:

- **Files** – таблица, пазеща информацията за всеки качен файл. Тук уникален идентификатор е хеш кода на файла, който се явява и **ID** за таблицата. Запазва се също така името на файла, пътя до четирите вида файлове – оригинален файл, файл с извлечения текст, файл с генерираните слайдове и файл с генерирания прочит. Има създаден индекс върху идентификатора на таблицата с цел по-бързо намиране на желания обект.

Записите се реферират в **UserFileRelation** таблицата, където се прави връзката кой е собственика на даден файл, като един файл може да има много собственика, за това връзката е едно към много. В таблицата не може да се съхраняват дубликатни файлове, за това ако даден потребител качи файл, който вече съществува в системата, просто се създава още една релация на този потребител със съответния файл. Така се пести време и ресурси по обработване на информация, която вече съществува в системата.

- **Users** – таблица, пазеща информация за регистрираните потребители. Уникална колона тук е емайла на потребителите. Той се явява идентификатор за таблица (*ID*). Пазят се също така името и паролата, които са въведени при регистрация, с цел последващ вход в системата. Потребителя притежава и специфични настройки на синтезатора за глас. Те не са обособени в отделна колона, тъй като върху тях не се изпълняват заявки и те имат смисъл единствено при извличане на целия обект. За това схемата на таблицата е опростена и тези настройки се пазят единствено в полето *Payload*. Другите две полета (име и парола) са обособени в колони, за да се добави ограничение, че полетата не трябва да са празни. Записите се реферират в таблицата **UserFileRelation**, където се прави връзка кои са файловете, които даден потребител притежава. И тъй като един потребител може да притежава много файлове, релацията е едно към много.
- **UserFileRelation** – това е таблицата, служеща за връзка между другите две таблици в системата. Тук се прави връзката между файлове и потребители. Уникалността е гарантирана на база хеш на файл и емайл на потребител. Така за всеки потребител може да се направи само една релация към конкретен файл. Тук идва и ограничението което системата добавя, че един потребител не може да качва дубликатни файлове. В тази таблица се пази още рейтинга за даден файл от конкретен потребител. При извличане общия рейтинг на файл-а се прави заявка с агрегираща функция, която взема всички рейтинги на даден файл и им прави средно аритметично, като рейтингите със стойност 0 се пропускат. Двата външни ключа, към останалите таблици, бяха разяснени в предните два абзаца.

Вида на таблиците, генерираните заявки и евентуалните кеширащи стратегии остават невидими за останалата част от програмата. Всичко което се използва там са колекции от обекти, които поддържат всички основни методи.

### 5.2.2 Файлова система

Програмата се предоставя на потребителя като архив, който е поставен в определена папка. След стартиране на сървърното приложение, всички файлове се пазят в директорията, където се намира приложението. Това е направено с цел лесното премахване или преместване на програмата от един компютър на друг. Създават се няколко основни поддиректории, за различните файлове, които системата съхранява:

- **Data** – директория съхраняваща информацията използвана от модула за търсене. Тук се пазят всички индекси, евентуално информация за други

компютри, при работа с дистрибутиран индекс и т.н.

- **Logs** – тук се пазят логовете на системата. В основната директория има конфигурационен файл **log4j.xml**, от където може да се настройва какви събития да бъдат записвани, какъв да е максималния размер на пазения файл, колко на брой да са пазените файлове и т.н.
- **OrigFiles** – както се вижда от самото име, тук се пазят оригиналните файлове, качени от потребителите. Те са непроменени и се използват при заявка за сваляне на качения в системата файл. Пътят до тези файлове, се реферира от полето *Location* в таблицата с файлове. Имената на пазените файлове се състоят от хеш сумата на качения файл. Ако той е презентационен, се запазва нов файл, името на който се състои от хеш сумата и разширение „slides“ и се реферира от полето *SpeechBySlidesLocation* в таблицата с файлове.
- **ParsedFiles** – тук се пазят извлеченото съдържание. Името на файловете отново е хеш сумата на оригиналния файл, като така се гарантира уникалност. Пътят до конкретния файл се реферира от полето *ParsedLocation* във файловата таблица. Тези файлове се пазят, тъй като при качване на дубликатен файл от друг потребител, той не се обработва на нова, тъй като вече имаме извлечения текст и генерирания звук, но съдържанието му се индексира на ново за съответния потребител. Тази операция се извършва още при споделяне на файлове с други потребители. И за да се избегне постоянното извличане на съдържанието на файловете, то се пази в тази папка.
- **SpeechFiles** – съхранява генерирания прочит на съдържанието на файловете. Реферира се от полето *SpeechLocation* от таблицата с файловете. Използват се за отговор на заявки за сваляне на генерирания прочит от потребителите.

Освен тези директории, на файловата система се съхраняват още няколко файла, които са нужни за правилното функциониране на програмата. Освен вече обясненият **log4j.xml**, системата съхранява следните файлове:

- **UltimateSpeaker.cer** – това е публичния сертификата, който се използва от уеб браузърите за достъпване до *RestAPI* слоя. Може да се използва за да се качи в базата от сертификати на използвания браузър.
- **ultimateSpeaker.config** – конфигурационен файл, за администраторския интерфейс на програмата. Този файл се създава автоматично, при първото стартиране на приложението.
- **ultimateSpeaker.db** – файл, в който се намира базата от данни. Той също се създава при началното стартиране на системата, след като бъде създаден мениджера, отговарящ за връзката с базата.
- **UltimateSpeaker.jks** – това е файла, в който се съхранява частния ключ, използван за вдигане на *HTTPS* сървър на *RestAPI* слоя.

### 5.2.3. Обобщение

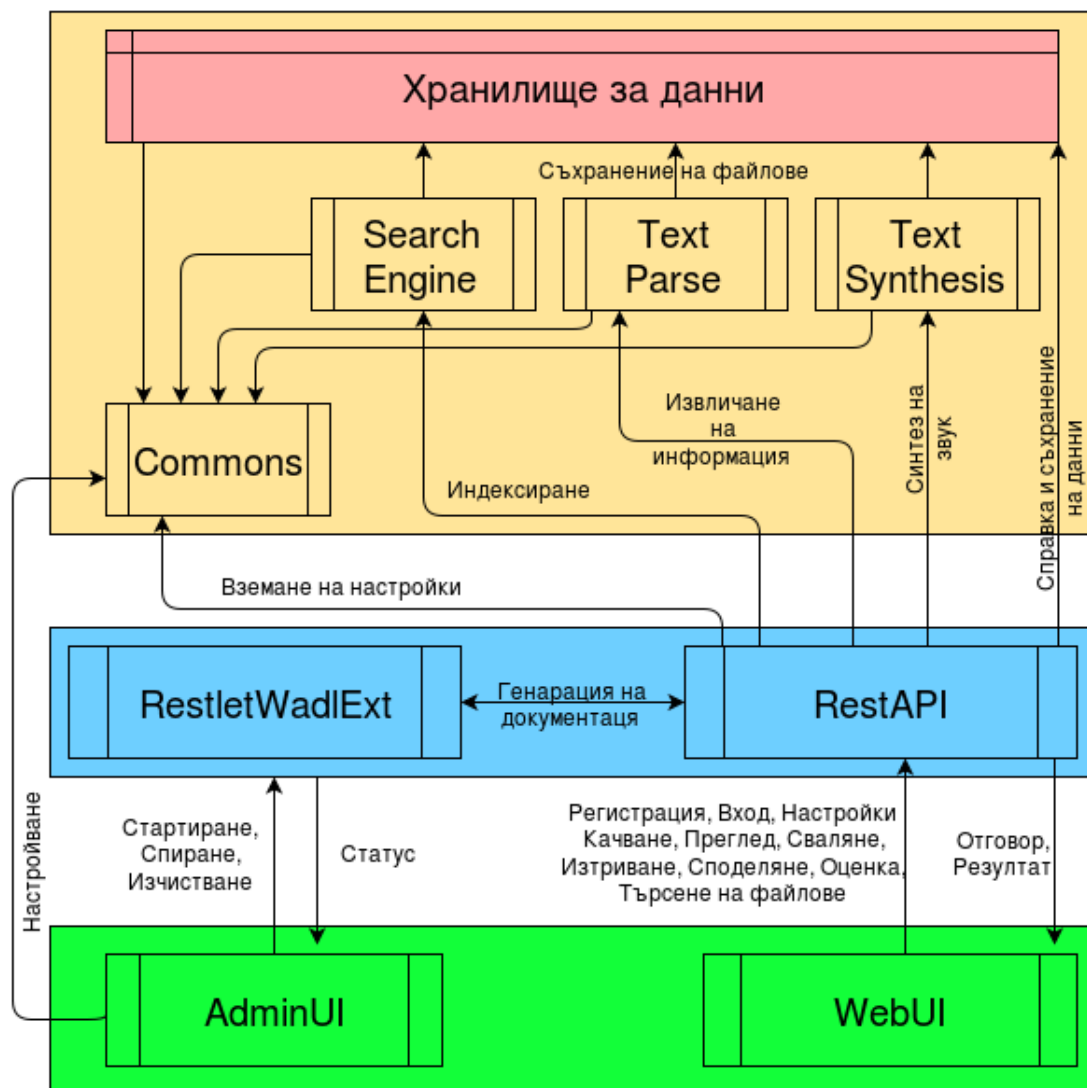
Програмата се опитва да използва разумно системните ресурси и за това използва комбинация от база от данни и съхранение на файловете система, с цел разпределяне на натоварването. За да се ограничи използваната системна памет, не се използва никаква кешираща стратегия, но основите за евентуална такава са положени. Стремежа е да се разграничи информацията, до която искаме да имаме моментален достъп от тази, за която може да се почака известно време, като така можем да идентифицираме какво ще пазим в базата и какво ще пазим на файловете система.

За момента тази комбинирана система на съхранение на данни върши добра работа и приложението е достатъчно производително, на база ресурсите които използва.

### **5.3. Диаграми**

В тази точка нагледно ще покажем нагледно какъв е потока на събитията между отделните модули, как се осъществява комуникацията между тях и цялостната картинка на приложението.

Ще започнем с една цялостна, но не толкова детайлна графика, на проектите в цялата система, на която ще се виждат нагледно комуникацията между отделните модули, след това постепенно ще детайлизираме с няколко структурни диаграми на модулите и ще приключим с няколко графики, показващи детайлно потока на събитията при конкретни потребителски заявки.



Графика 4: Организация на проектите по слоеве и комуникацията между тях

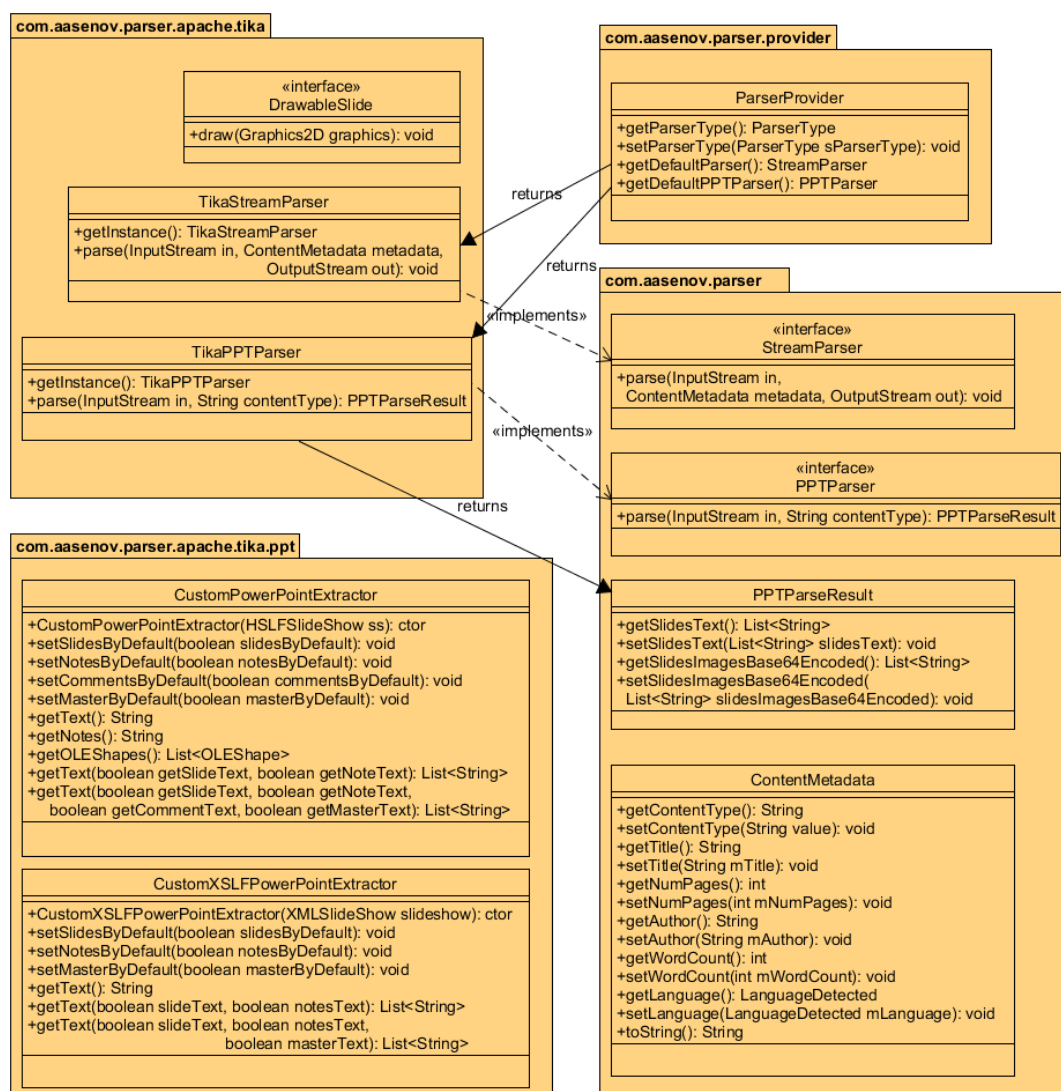
На Графика 4 се вижда нагледно организацията на проектите по слоеве и какви са основните събития, при които възниква определена комуникация между модулите. Кат започнем от интерфейсите на продукта, те комуникират единствено с контролера, който е слой с **RestAPI** проектите. Единствено администраторския компонент се свързва с проект от Бизнес логиката, тъй като той прави определени настройки на системата преди самото и пускане, което значи че това не може да се случи през контролния слой.

В контролния слой се намират единствено проекти, осъществяващи комуникацията между потребителя и бизнес логиката. Там се използва и **RestAPIWadlExt** проекта, който е разширена версия на **WADL** добавката за **Restlet**, с цел по-качественото генериране на уеб документация.

В бизнес слоя имаме 4 основни проекта, всеки от които комуникира със спомагателния проект – **Commons**, както може да се разбере и от името му. Той капсулира логиката с настройките на системата и за това всички модули имат нужда от него. Отделно от това, модулите не комуникират по между си, а само с

файловата система и с контролера. Това разделение на задачите улеснява последващото разширение или евентуална подмяна на някой от модулите, тъй като те са независими един от друг. Сега ще разгледаме малко по-детайлно един от модулите в бизнес слоя на продукта.

На Графика 5 е показана структурата на *TestParse* проекта, който се грижи за извличане информацията от разнородни видове файлове. Както се вижда, структурата е ясно разграничена в пакети, като външните ресурси се интересуват единствено от *com.aasenov.parser* и *com.aasenov.parser.provider*. *ParserProvider* класа се грижи да инициализира правилната имплементация съответно за обикновено извличане на информация, чрез *StreamParser*, или за извличане постранично чрез *PPTParser*. За улеснение последващото разширение или промяна, *ParserProvider* може да бъде настроен с тип на имплементацията, която да върне, като за момента единствения възможен тип е *ApacheTika*.



Графика 5: UML клас диаграма на *TextParse* проекта, грижещ се за извличането на съдържание от текст.

Конструирането на правилната имплементация става в следните два „Фактори“ метода:

```
public static StreamParser getDefaultParser() {
    switch (sParserType) {
        case ApacheTika:
        default:
            return TikaStreamParser.getInstance();
    }
}

public static PPTParser getDefaultPPTParser() {
    switch (sParserType) {
        case ApacheTika:
        default:
            return TikaPPTParser.getInstance();
    }
}
```

Друг интересен клас в този проект е *ContentMetadata*. Той е независим от имплементацията, която се използва и съдържа важна мета информация, което може да бъде извлечена от всеки един файл. Тук определящи са извличането на:

- **Тип** – на файла, тъй като той се използва в последствие за определяне дали ще се продължи с постранично извличане на слайдове или не, тоест ние трябва да знаем дали това е презентация или не.
- **Език** – използва се за последващата генерация на прочит. Жизнено важен е ако потребителя не е настроил определен език, който да бъде използван за всички файлове. Без тази информация, не може да бъде пуснат правилно синтезатора.

За разделянето на презентационните файлове на слайдове, е създаден нов клас, който връща резултат от тип **PPTParserResult**, който съдържа две колекции – от съдържанието на всеки слайд и графичната му репрезентация. Тази информация се използва за последващо съхранение и връщане при заявка от потребителя.

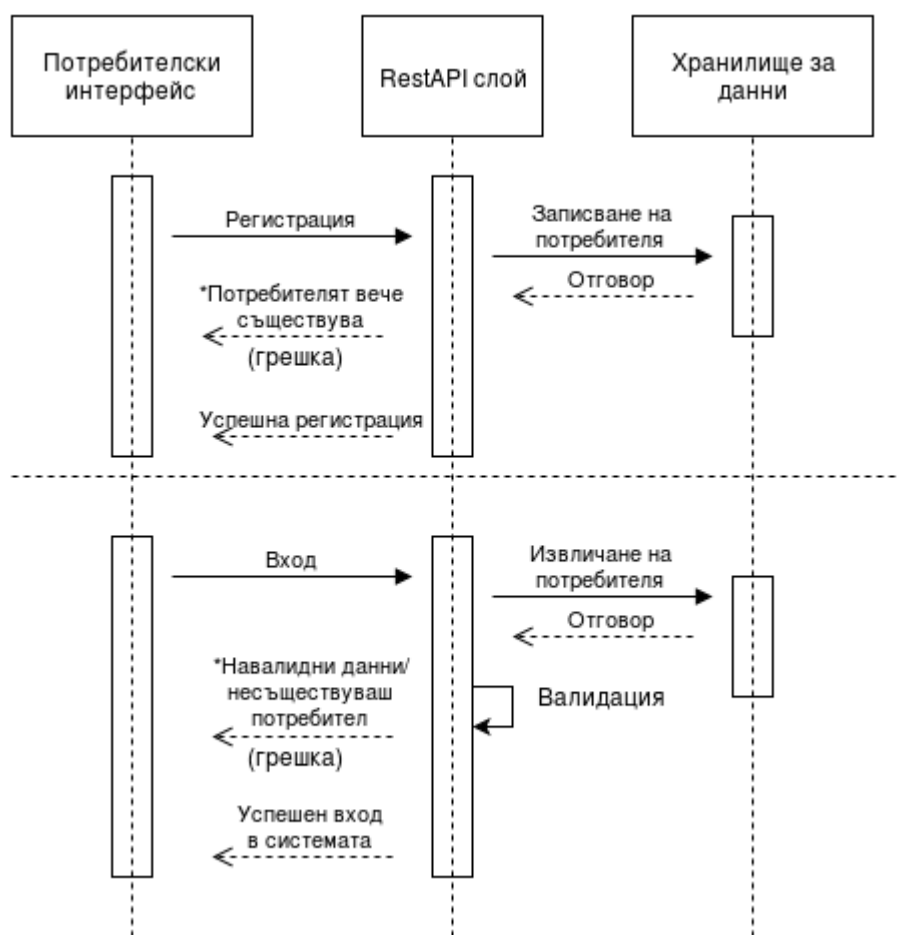
Другите два модула – за търсене и за генерация на звук, имат подобна архитектура, тъй като модела използван при модула за извличане на звук е лесен за поддръжка и разширение (евентуална замяна на съществуващата имплементация). За това няма да се спираме подробно и няма да показваме клас диаграми на тези проекти. Вместо това ще се опитаме да визуализираме поведението на системата при изпълнението на някои стандартни операции. Първо ще започнем с някои елементарни примери, а в последствие ще покажем диаграма, включваща всички модули и слоеве на системата.

Ще започнем с описание на комуникацията между модулите и проследяване на съобщенията между тях при регистрация/вход на потребител. Може да



видите на Графика 6, че при тази операция участват потребителя, контролера (който разпределя съобщенията и прави елементарна валидация) и базата от данни, където се съхранява информацията за потребителите. Комуникацията е изключително опростена и всеки модул върши единствено това, за което е направен. При евентуален проблем, потребителя бива уведомен и може да се пристъпи към последващ опит за осъществяване на операцията.

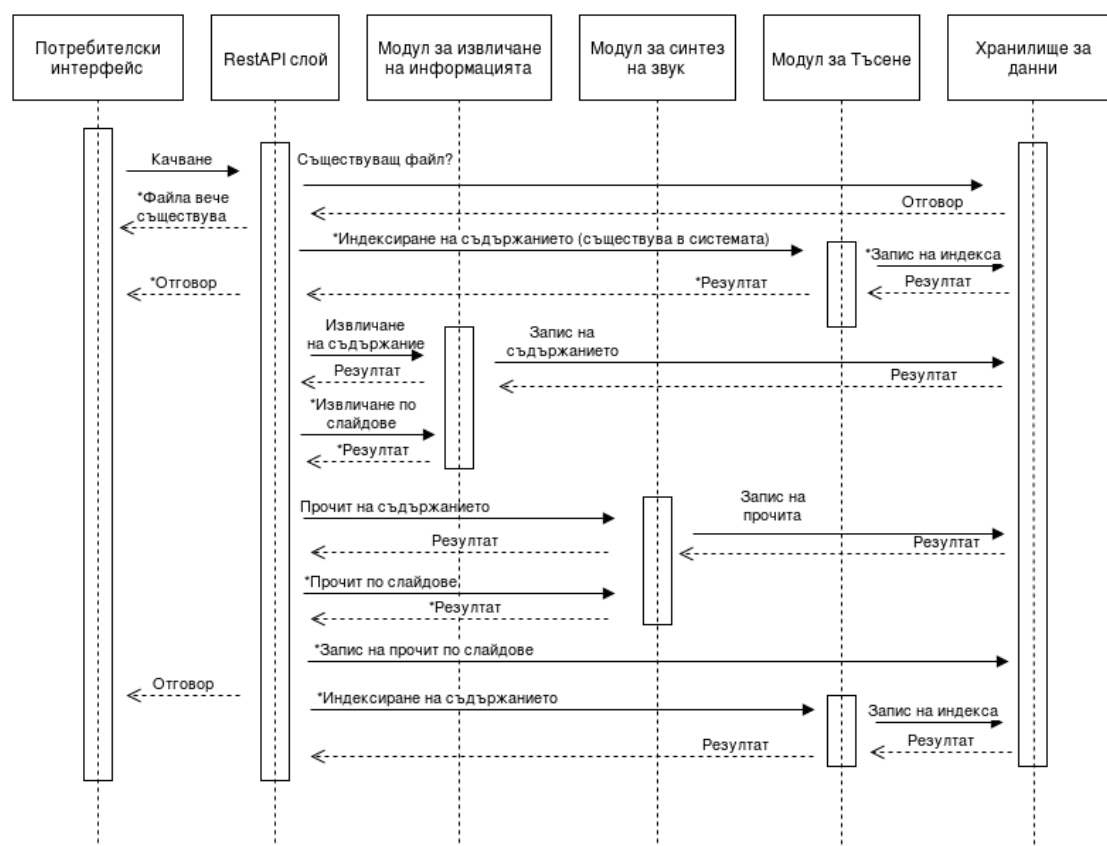
За улеснение на потребителя и да не се натоварва излишно мрежата, потребителският интерфейс прави проста валидация на данните, преди да ги изпрати към сървъра и ако примерно сме забравили да въведем парола или емайла ни е невалиден, веднага ще се покаже съобщение на потребителя, като така се ускорява обратната връзка и се избягва „спаменето“ на системата с невалидни заявки.



Графика 6: Поток на събитията при Регистрация/Вход на потребител

В следващата графика, вече ще разгледаме по-сложна операция, която включва всички основни модули на системата. На Графика 7 са показани събитията, случващи се по време на качване на файл. Както се вижда, тук вече участва цялата система, като всеки модул взема участие единствено ако се

налага и за времето, което му е необходимо да свърши конкретна поставена задача.



Графика 7: Поток на съобщенията при качване на файл

В *RestAPI* слоя е направена координацията между отделните модули и ако работата на някой от тях се провали, може веднага да се информира потребителя. Като цяло последователността на събитията е ясно очертана. Първоначално се прави проверка, дали има изобщо смисъл да се качва дадения файл. Ако той съществува за конкретния потребител, то тогава се връща грешка и процеса не продължава. Ако файла е нов за потребителя, но вече е качен от друг потребител в системата, пак се прекъсва работата и просто се създават нужните записи в базата от данни, за да се отрази че съответния потребител също има права върху дадения файл, в последствие той се индексира и с това заявката приключва.

Индексирането е асинхронен процес и не се чака приключването му, за да се върне резултата на потребителя. Тъй като това е операция, която не зависи от самия потребител и при неуспех, може да се пусне на ново, тъй като разполагаме с цялата нужна информация. Плюс това процеса е времеотнемащ, а предимството от скоростта, която печелим, като го пускаме асинхронно, е много по-голяма от недостатъка, че след качване на файл, в него няма да може да се търси веднага, е пренебрежим. За пускането му се пуска следната нишка:

```
// index created file - asynchronously

new IndexThread(parsedFile.getCanonicalPath(), userFileRel.getID(), name,
userID, hash).start();
```

Все пак, най-честият случай е, когато файлът е нов за системата и тогава се започва пълното обработване на заявката. След като бъде записан оригинала, се изпраща заявка за извличане на информацията от модула за извличане на информацията:

```
ContentMetadata result = null;
InputStream is = null;
OutputStream out = null;
try {
    is = new FileInputStream(filePath);
    out = new FileOutputStream(resultPath);
    result = new ContentMetadata();
    ParserProvider.getDefaultParser().parse(is, result, out);
}*****
```

Резултата се записва във файл, който остава в системата за последващото му индексирание, а от метадатата се извлича типа и езика, за да се продължи работата по файла. Ако файл-а е презентационен, се извиква ново извличане, но този път по слайдове. След това се продължава както при нормален файл, с извикване на модула за синтез на звук:

```
TextSynthesizerProvider.getDefaultSynthesizer(
    SynthesizerLanguage.valueOf(metadata.getLanguage().toString()),
    peechSettingsHelper.getSynthesizerSettings(TextSynthesizerProvider.getSynthesizerType(), user.getSpeechSettings()))
    .synthesizeFromFileToFile(parsedFile.getCanonicalPath(),
speechFile.getCanonicalPath());
```

Както се вижда, тук се използват както езика, така и настройките за конкретния потребител, тъй като той може да настрои специфичен начин на генерация на глас.

След това се пуска индексирание, както беше уточнено по-горе и едновременно с това се връща отговор на потребителя.

Това са в детайли, част от операциите, който изпълнява системата, но тъй като техния брой е доста голям, а страниците с които разполагаме – ограничени, ще се задоволим с тази малка част от общата картина. Всеки който е заинтересован, може да прегледа проектите във кодовата база на програмата и да придобие по-задълбочена представа, как точно е имплементирана всяка една функционалност. Сега ще продължим към по-абстрактното разглеждане на системата – а именно интерфейсите които предоставя на потребителя.

## 5.4. Потребителски интерфейс

Потребителският интерфейс е изгледа на системата (от основната архитектура Модел-Изглед-Контролер). Той е възможно най-опростен, интуитивен и лесен за разширение. Единствената му задача е да предостави на потребителя лесен достъп до функционалностите на системата – връзката с контролера. За да няма специфични изисквания за инсталиране и благодарение на факта, че комуникацията със сървъра става чрез прости *HTTP* заявки, той ще бъде разработен като обикновена уеб страница, използвайки прост *HTML*, *CSS* и *JavaScript*.

Потребителското приложение е разделено на четири основни части:

**5.4.1. Екран за Вход/Регистрация** – този прозорец трябва да позволява на потребителя да се регистрират или да влизат в системата. Това ще е началният екран, тъй като без да е влезнал в системата, потребителя няма никакви права. Оформлението ще е изцяло посредством *CSS* стилове и евентуално снимки ще бъдат използвани за някои фигурки. Уникалната част при регистрацията е потребителският емайл адрес. Ако вече съществува потребител с такъв адрес, регистрацията ще даде грешка. Преди да се изпрати информацията на сървъра, се прави валидация на данните, което улеснява откриването на елементарни грешки. При проблем с комуникацията към сървъра, може да се настрои правилният адрес и порт, с който да се осъществи връзката. Това става от прозореца за настройки. Прозорците изглеждат по начин, показан на Изображение 9.

Изображение 9 показва два прозорци за потребителски интерфейс. Лявият прозорец е озаглавен "REGISTER" и съдържа три текстови полета: "User Name" (с икона на човек), "Email" (с икона на емайл) и "Password" (с икона на ключ). В полето "Email" е въведен адресът "aasenov@abv.bg". В долната част на прозореца са разположени две бутона: "Register" (оранжев) и "Cancel" (сив). Десният прозорец е озаглавен "LOG IN" и съдържа два текстови полета: "Email" (с икона на човек) и "Password" (с икона на ключ). В долната част на прозореца са разположени две бутона: "Log in" (оранжев) и "Register" (син, текстово линк).

Изображение 9: Екран за Регистрация и Вход на потребител

**5.4.2. Екран за настройки** – този прозорец съдържа конфигурациите, които потребителя може да промени. Съдържанието е различно, в зависимост от това дали потребителя вече е влязъл в системата или не. Ако няма потребител, с който да е асоцииран клиентския интерфейс, единствено видима е настройката за адрес, на който да се свържем със сървъра. Това е направено, тъй като сървъра може да се намира на различно място, от последния път когато сме били в системата, а без комуникация със сървъра, клиента е безполезен.

**Внимание:** Адреса за достъп до сървъра е динамична настройка. Тя ще приема стойността по подразбиране (<https://127.0.0.1:8181/>) всеки път, когато страницата се презареди. За да направите промяната постоянна, променете стойността по подразбиране, намираща се в *ultimate-speaker.js* скрипта, ред 2:

```
serverSettings.serverURL = "https://127.0.0.1:8181/";
```

със стойността която желаете.

След като влезем в системата с конкретен потребител, екрана за настройки изглежда по начин, показан на Изображение 10.

## Server Settings

URL:

## Voice settings:

Amplitude:	<input type="text" value="100"/>	^ v
Word gap:	<input type="text" value="0"/>	^ v
Capitals:	<input type="text" value="3"/>	^ v
Line length:	<input type="text" value="0"/>	^ v
Pitch:	<input type="text" value="50"/>	^ v
Speed:	<input type="text" value="150"/>	^ v
Encoding:	<input type="text" value="UTF-8"/>	v
Language:	<input type="text" value="Auto-detect"/>	v
Markup:	<input checked="" type="checkbox"/>	
No final pause:	<input type="checkbox"/>	
<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Set Defaults"/>		

Изображение 10: Изглед на екрана за настройки, след вход на потребител

Както се вижда, настройките са доста повече и позволяват на потребителя фина настройка на синтезатора за глас, което е рядко срещано в продуктите от тази сфера. Всяка една настройка има детайлно описание, което се появява при задържане на мишката върху стойността и. На кратко какво представлява всяка една конфигурационна опция (всяка се отнася за генерацията на глас):

- **Amplitude** – силата на звука в интервал [0:200]. Стойността по подразбиране е 100.
- **Word gap** – положително число, изразяващо дължина на интервала между

думите, по време на четене. Стойността е колко на брой 10 милисекундни интервала да се чака. При стойност 0, се взема интервала по подразбиране за всеки език. Стойността по подразбиране е 0.

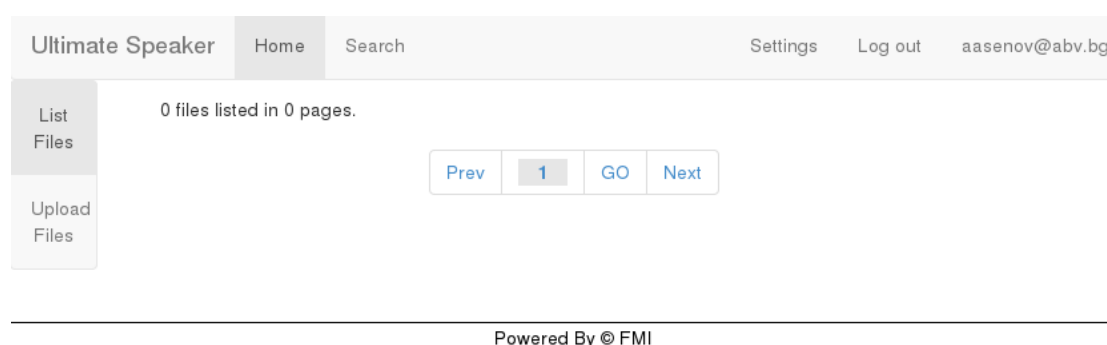
- **Capitals** – положително число, показващо начинът, по който да се отразява срещането на главна буква в текста. Стойност 1 – отразява се със звука клик. Стойност 2 – казва се думата „главна“ преди срещането на главната буква. При стойност по-голяма от 2, се повишава тембъра на гласа, като колкото е по-голяма тази стойност, толкова по-голяма ще е разликата в тембъра. Стойността по подразбиране е 3.
- **Line length** – положително число, маркиращо дължината на линиите в текста, ако дадено линия е по-дълга, то тогава тя ще бъде разделена на две и ще бъде произнесена с пауза помежду. При стойност 0, няма ограничение от дължината на линията. Това е и стойността по подразбиране.
- **Pitch** – положително число, показващо тембъра на гласа. Колкото по-малко е числото, толкова по-нисък е тембъра и обратното. Стойността трябва да е в интервала [0:100], като по подразбиране тембъра е 50.
- **Speed** – число по-голямо от 80, показващо скоростта на четене в брой думи за минута. Минималната стойност е 80, максимална такава не съществува, но може би 500 е използваемият максимум. По подразбиране скоростта на четене е 150 думи за минута.
- **Encoding** – показваща формата на входящия текст. По подразбиране се използва *UTF-8*, като може още да се избира измежду 8 битов формат, или 16 битов *Unicode* формат.
- **Language** – езика на синтезатора, който да бъде използван. По подразбиране езика се разпознава на база на входящия текст. Но ако не сме доволни от разпознаването, можем да използваме тази настройка и да инструктираме синтезатора да използва конкретен език. Възможностите за избор са „Автоматично разпознаване“, „Български“ и „Английски“.
- **Markup** – когато е отбелязана, тази опция кара синтезатора да интерпретира *SSML(Speech Synthesis Markup Language)* и да игнорира другите тагове.
- **No final pause** – когато е отбелязана, тази опция инструктира синтезатора да не слага пауза на края на текста. По подразбиране тази пауза съществува.

След като сме готови с настройките, идва ред на реалното използване на системата – екраните за качване, преглеждане и търсене на файлове.

**5.4.3. Основен екран** – след вход в системата, потребителя се пренасочва към основния екран на програмата, изглеждащ по следния начин, показан на Изображение 11. Както се вижда на графиката, интерфейсът е опростен. Основната страница има две под-секции – за разглеждане на вече качените файлове и за качване на нови такива. От всяка една страница са видими

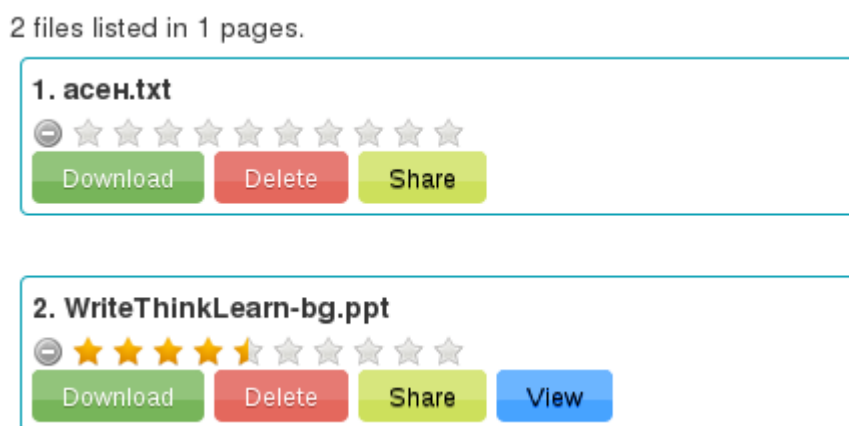
навигационните бутони, което позволява на потребителя лесно да отиде на желания прозорец. Страниците, на които може да има повече информация (екраните за търсене и преглеждане на файловете) поддържат по-странично извличане на информацията.

Навигацията е „интелигентна“ и тя не извлича цялата възможна информация от сървъра. Вместо това цялата информация е разделена на блокове от по 5 страници и за потребителя се извличат само страниците от блока, в който се намира желаната от него страница. Така се избягва натоварване на уеб браузъра и в същото време приложението е изключително бързо (тъй като не зарежда огромно количество информация).



Изображение 11: Изглед на основния екран на приложението

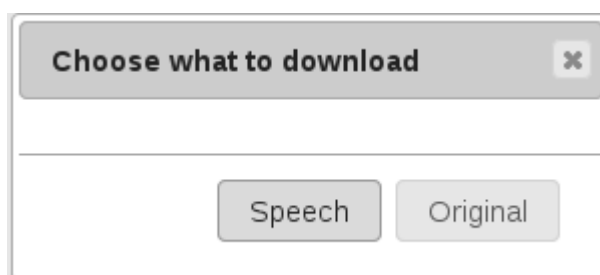
**Екран за преглеждане на файлове** – от този екран потребителя може да преглежда всички файлове, който е качил или са били споделени с него. Начина по който изглеждат показаните файлове, е взимстван от готовия такъв за качване, използван директно от *JQuery UploadFile*<sup>[19]</sup> плъгин-а. Той изглежда по начин, показан на Изображение 12.



Изображение 12: Диалози показващи файловете на потребителя

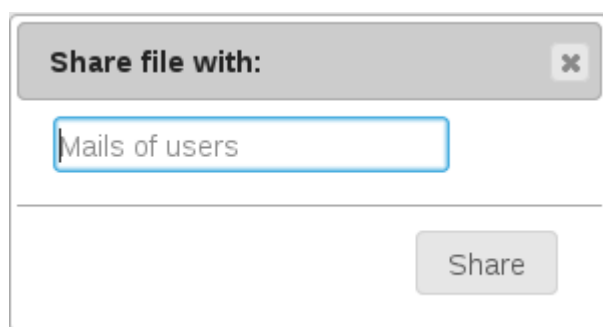
Състои се от име на файла, рейтинг, и няколко основни бутона, които се различават в зависимост от типа на файла.

- **Download** – бутон за сваляне на файла, като при заявка за сваляне, се отваря диалог (Изображение 13), даващ на потребителя да избере дали да свали оригиналния файл или генерирания звук.



Изображение 13: Диалог за избор на типа файл за сваляне

- **Delete** – изтриване на дадения файл. Ако дадения файл е споделен с друг потребител, то файла ще се изтрие само за текущия потребител и няма да се отрази на всички останали, които имат достъп до него.
- **Share** – споделяне на конкретен файл с един или много потребители. При натискане, се отваря прозорец (Изображение 14), в който трябва да се въведе информация за емайл адресите на потребителите, с които искаме да споделим файла, разделени със запетайка. Самото споделяне е аналогично на копиране на файла в директорията на другия потребител, което прави по-лесно имплементирането на операцията изтриване.



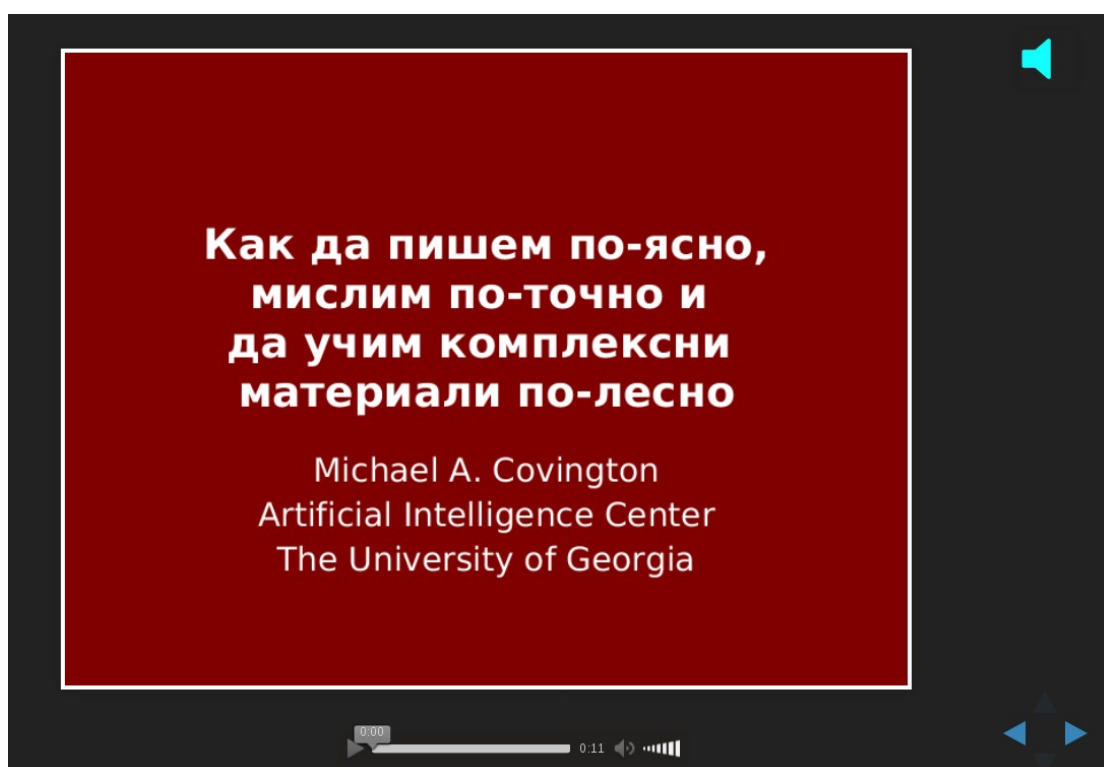
Изображение 14: Диалог за споделяне на файл с други потребители

- **Рейтинг** – Показаните звездички, под имената на файловете (Изображение 12), позволяват на потребителя да даде оценка на даден файл. По подразбиране файловете нямат рейтинг, а дори и да сме дали такъв, има бутон за премахване на оценката, което е различно от оценка 0. Ако даден файл, няма оценка от някой потребител, то тогава тя не се смята към общия рейтинг. Ако тази оценка е близка до 0 – то тогава се смята и рейтингът на файла намалява. Оценката е споделена между всички потребители, които виждат съответния файл. По време на



извличане на файловете, се показва средно аритметично от рейтингите на всички потребители. Тази оценка може да се използва за оценка качеството на лекцията като цяло или на генерирания прочит.

- **View** – преглед на файла като онлайн презентация. Този бутон е видим единствено ако съответния файл е презентационен. В този случай, имате възможност да прегледате слайдовете, с вграден прочит, през уеб презентатор. Презентатора изглежда по начин, показан на Изображение 15, и позволява движение напред и назад по слайдовете, пускане и спиране на автоматичния прочит. При желание да запазите генерираната онлайн презентация, може да запазите генерираната страница като локален файл и да я прегледате в последствие.

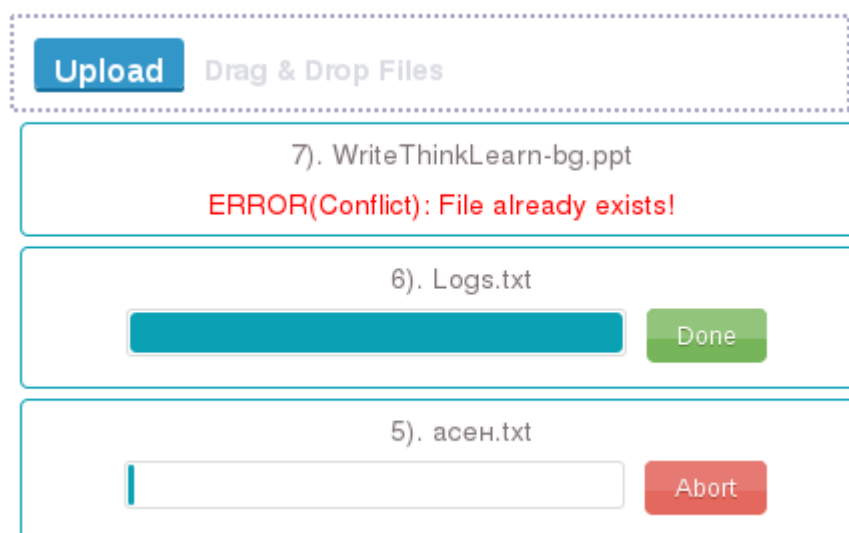


Изображение 15: Изглед на онлай презентатора

**Екран за качване на файлове** – е възможно най-интуитивен и опростен. Изглежда по начина, показан на Изображение 16. Възможни са два вида качване – чрез бутон или с провлачване на желаните файлове. Позволява се качване на няколко файла едновременно. Има възможност да се спре качването, преди то да е завършило. Уникалното на всеки файл е неговата хеш сума. Два файла са дубликатни, ако са с еднакъв хеш. Системата не позволява качване на дубликатни файлове и показва грешки при такъв опит.

**5.4.4. Екран за търсене във файлове** – позволява търсене във файловете, който притежава потребителя. Търсенето е направено подобно на други популярни търсачки, тъй като потребителя е свикнал с конкретен изглед (примерно <http://www.google.com>). Основния екран на търсене е просто поле за въвеждане на заявка и бутон търси. Всеки резултата представлява комбинация от

следната информация за намерения файл – име на файла и линк за свалянето му, рейтинг, оценка за съвпадение, поле показващо съвпаденията в текста (с цел бързо преглеждане дали резултата ни върши работа) и кратко резюме на намерения файл. Показва се още колко е общия брой на резултатите от търсенето, в колко страници са разположени и колко време е отнело самото изпълняване на заявката). Отново не се зареждат всички страници, а само комплект от 5 страници.



Изображение 16: Изглед на екрана за качване на файлове

Поддържани са 3 вида търсене:

- **Обикновено търсене** – търси се съвпадение за която и да е от въведените думи. Търсенето е както в имената на файла така и в целия текст. Примерна заявка, може да видите на Изображение 17. Както се вижда, файла който съдържа по-голям брой от търсените думи е с по-голям резултат и се показва първи.

Ultimate Speaker Home Search Settings Log out aasenov@abv.bg

заглавие чернова слайд Search

Hits: 2 Pages: 1 (took 0.004 seconds.)

[testPresentation.odp](#)

★★★★★☆☆☆☆☆

Score: 0.081423335

**Заглавие** Прост текст Първи слайд Трябва да направя първо това После онова И така нататък ...

[WriteThinkLearn-bg.ppt](#)

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Score: 0.037031878

стъпки: Планиране да набележим за какво да пишем **Чернова** да нахвърляне на всичко наведнъж Преработване...организирам? Какъв е формата и изискванията? **Чернова** K.I.S.S. (Keep it simple, stupid!) Винаги използвай...

Prev 1 GO Next

Изображение 17: Обикновено търсене на файлове

- **Търсене на фрази** – по-стриктен вид търсене. За маркиране на фраза се използват кавички. Даден файл ще отговаря на заявката единствено ако има съвпадение на фразата/фразите. Може да се комбинират фрази с обикновени термини, както е показано на Изображение 18. Както се вижда, вече нямаме съвпадение в „testPresentation.odp“ файла, тъй като той не съдържа фразата „чернова“.

заглавие "чернова" слайд Search

Hits: 1 Pages: 1 (took 0.004 seconds.)

[WriteThinkLearn-bg.ppt](#)

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Score: 0.14249009

стъпки: Планиране да набележим за какво да пишем **Чернова** да нахвърляне на всичко наведнъж Преработване...организирам? Какъв е формата и изискванията? **Чернова** K.I.S.S. (Keep it simple, stupid!) Винаги използвай...

Prev 1 GO Next

Изображение 18: Търсене на фрази, в комбинация с обикновени термини

- **Автоматично допълване на думата** – това е търсене в имената на файловете. Използва се по време на въвеждане. Когато текста на заявката надхвърли 2 символа, се показват предположения за файловете който искаме да търсим, както е показано на Изображение 19.

Изображение 19: Показване на предполагаеми думи за търсене, по време на писане

Ферер | Search

Hits: 1 Pages: 1 (took 0.005 seconds.)

[Ферер е шампион в Куала Лумпур - Тенис - Sportal.bg.html](#)

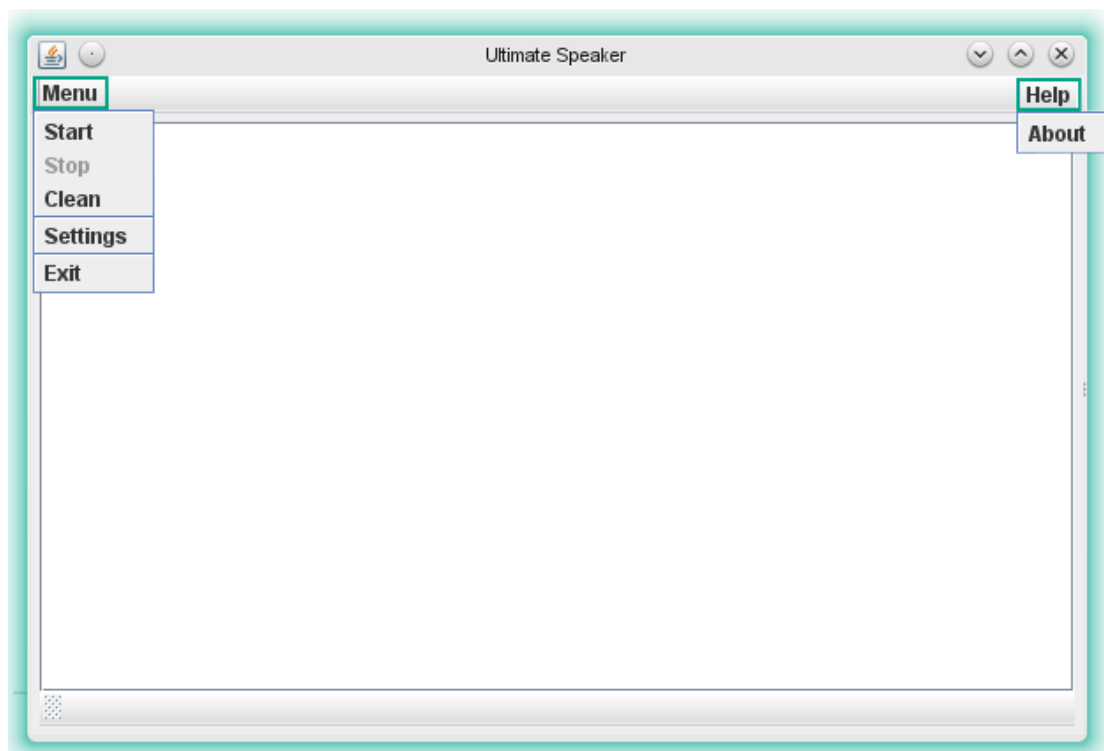
04 октомври 2015 Григор Димитров определено се намира в преходен период. Виж още Тенис Ферер е шампион в Куала Лумпур 04 октомври 2015  
Score: 0.8144 | 14:31 - Обновена 1 0 0 0 0 Водачът в схемата Давид Ферер (Испания) спечели титлата на турнира по тенис на твърди кортове в Куала Лумпур с награден фонд 1,04 милиона долара. Елитна група до 17 г.

д Ферер (Испания)  
ала Ферер победи  
спечели титла  
сънародника си и втори поставен Фелисиано...Лопес със 7:5, 7:5 за 1:33 час. 33-годишният Ферер е първият испанец, който триумфира в Куала Лумпур...вече има 9 победи в 15 мача срещу Лопес. За Давид Ферер това беше 25-и трофей в 50-ия му финал в кариерата...турнира в Куала Лумпур Давид Ферер: Бекер е опасен, победи Димитров Ферер сред най-добрите четирима в... Пиронкова си тръгна още на старта в Пекин Ферер е шампион в Куала Лумпур Шиникова с втори триумф...

Изображение 20: Резюме на конкретен файл

## 5.5. Администраторски интерфейс

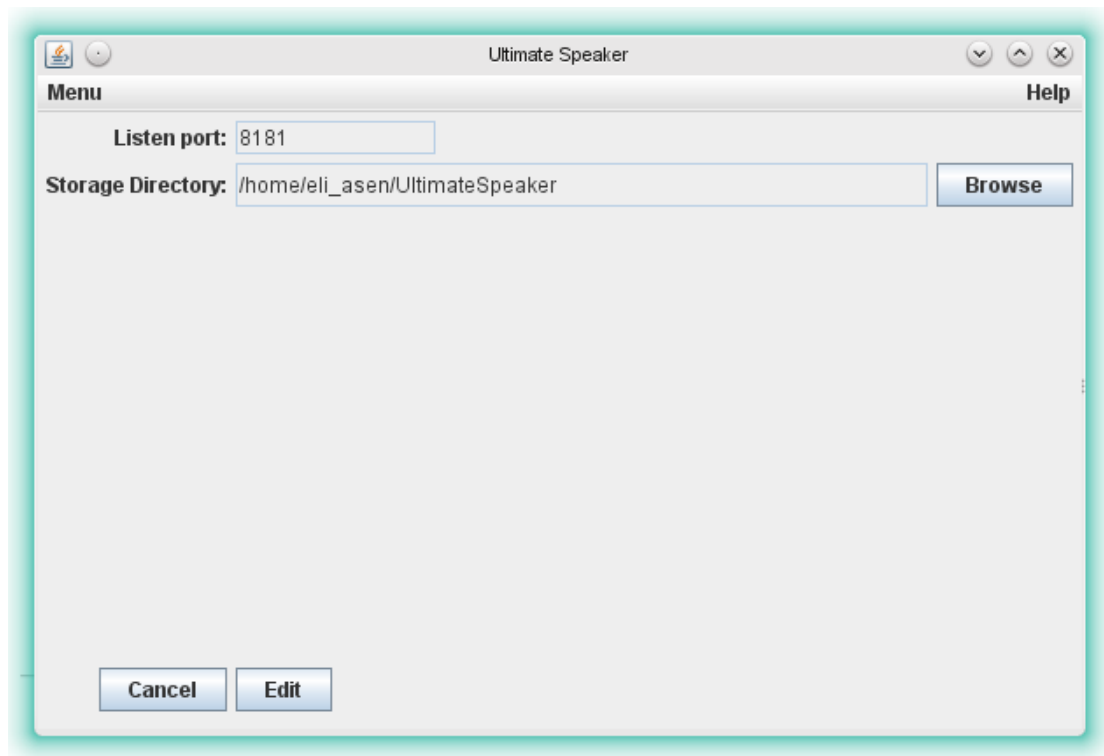
Администратора на приложението се грижи за съвърнатата му част. В нея се намират контролера и бизнес логиката. Това е ядрото на програмата и без него, тя не може да функционира. Всичко което трябва да се направи за да се стартира програмата, е да се влезе в директорията на приложението и да се стартира **UltimateSpeaker.jar** (под Unix се изпълнява командата „java -jar UltimateSpeaker.jar“ от командния ред). След стартиране, се визуализира екрана, показан на Изображение 21.



Изображение 21: Основен екран на администраторското приложение

Както се вижда, той представлява просто едно *Swing* приложение, с възможно най-опростена и интуитивна навигация. На разположение на администратора са няколко основни бутона, с който може да се управлява цялата система.

**Setting** бутона се използва за конфигурация на приложението. При натискането му, се отваря екрана за настройки, който изглежда по начина, показан на Изображение 22. Позволява се промяна на порта, на който слуша контролера (*RestAPI* сървър) и на директорията, която да се използва от системата за съхранение на файлове и данни. В зависимост от натовареността и интензитета на използване е желателно диска, на който се намира директорията за съхранение, да има достатъчно свободен капацитет.



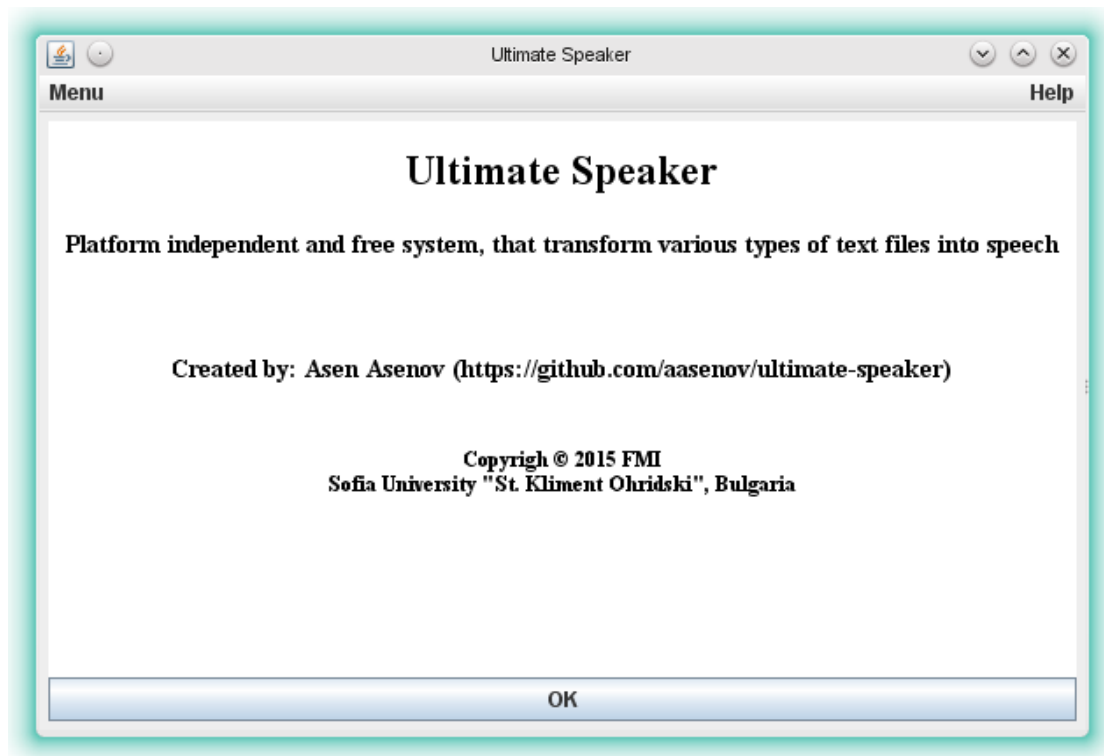
Изображение 22: Екран за настройки

**Start** бутона стартира приложението. При тази операция, модулите вземат зададените настройки и създават необходимите файлове за нормалната работа на системата. Свободният екран се използва за записване на събитията, случващи се по време на работа на приложението. Там може да се забележат евентуални грешки и да се придобие обща представа за работата на системата. Докато системата работи не може да се променят настройките или да се изчистват работните файлове. За да се правят каквито и да било промени, приложението трябва да е спряно.

**Stop** бутона прекратява работата на системата. Тази операция се изпълнява автоматично при затваряне на прозореца или при натискане на бутона **Exit**. След като се спре работата, вече могат да се променят конфигурации или да се изчистват ненужни данни.

**Clean** бутона се използва за зачистване на системните файлове. При тази операция се трият всички регистрирани потребители, техните файлове и настройки, индексите за цялото приложение и базата се създава на ново. Като цяло тази операция е аналогична на нулиране прогреса на системата. Тази функционалност е изключително удобна за тестови цели и по-малко приложима в реалната среда на използване.

**About** бутона в **Help** менюто, показва екран с информация за системата - Изображение 23. Тук на кратко е описано какво точно прави системата, упоменат е създателя, онлайн проекта и мястото на създаване.



*Изображение 23: Информация за приложението*

Това представлява администраторския интерфейс на системата. Съдържа всичко необходимо за правилното настройване и администриране на системата. За момента работи само в графична среда, но е възможно разширяването му за приемане на команди през командния ред, тогава приложението ще може да работи и на операционни системи, достъпни само през командния ред.

## Глава 6. Реализация, тестване и внедряване

В тази глава ще направим по-задълбочен преглед на реализацията на програмата по модули, начина на тестване и тестовите сценарии, инсталационния процес и всичко останало, което не сме включили в предните глави.

### 6.1. Реализация на модулите

Всеки един модул/слой на системата представлява отделен проект в средата за разработка *Eclipse*. Проектите са самостоятелни програмни единици и могат да се разглеждат като основни градивни единици на целия проект. Структурата на всеки един от тях е следната:

- **Програмен код** – във всеки един проект има папка, съдържаща програмния код. В зависимост от предназначението папките са основно 2 – *src/main/java* – за всички класове, който участват активно в проекта и *src/main/test* – за всички тестови класове.
- **Използвани ресурси** – някои от проектите се нуждаят от допълнителни файлове, за правилната им работа. Това са основно конфигурационни файлове, сертификати и др. Те се намират във папка *src/main/resources*.
- **Външни библиотеки** – голяма част от програмата използва външни библиотеки, като част от тях се ползват от всички проекти (например библиотека за запис на събитията), а други се ползват само от специфични проекти. За да улесним структурата, има създаден отделен проект, който съхранява всички външни библиотеки, за да може всеки, който се нуждае от определен външен ресурс, да го изиска от този общ проект.
- **Изграждане на програмен архив** – за компилация и пакетиране се използват *Ant* скриптове. Всеки проект има индивидуален скрипт, а извън всички проекти има общ скрипт за цялото приложение, в който са описани зависимостите между отделните проекти и който се грижи за пакетиране на финалния архив.

#### 6.1.1 Rest API слой

Реализацията на този слой е съставена от два проекта – ***RestAPI*** и ***RestletWadlExt.*** Втория от тях е създаден единствено за обогатяване на съществуващото разширение на *Restlet*, за генериране на документация. От оригиналния код на разширението, са променени следните файлове:

- **wadl2html.xslt** – файл, грижещ се за конвертирането на генерирания *wadl.xml* файл, към *html* страница. Това се прави при преглеждане на документацията в онлайн формат. Промяната е направена, тъй като оригиналният трансформатор не поддържаше всички възможни описания на *wadl.xml*-а.
- **OptionInfo.java** – към описанието на опциите, е добавена възможност за



слагане на тип на опцията, ката така при преглеждане на документацията, потребителя лесно може да разбере какъв трябва да е формата на исканата опция.

Основният проект в *RestAPI* слоя се казва **RestAPI**. Всички класове от този проект се намират в пакети със префикс **com.aasenov.restapi**, като така по-лесно можем да се ориентираме от къде идва даден клас.

В основния пакет се намират главните класове на приложението – **UltimateSpeakerAuthenticatedApplication**, **UltimateSpeakerBasicApplication**, **UltimateSpeakerComponent**, **UserVerifier**. Те следват стриктно архитектурата, описана при проектирането на системата, като единствено *UserVerifier*-а е обекта, който се грижи за осигуряване сигурността на системата. Тук се осъществява процеса на идентификация на потребителите, които искат да използват системата.

**com.aasenov.restapi.doc** – тук се намират всички класове, който се грижат за правилното документиране на всеки един ресурс. Това се прави с цел по-качественото документиране на ресурсите, тъй като автоматичната генерация има някой пропуски.

**com.aasenov.restapi.managers** – тук се намират всички обекти, който се използват за правилното разпращане на командите към другите модули. Има два основни мениджъра. **FileManager** - грижи се за операциите с файлове, като качване, сваляне, преглеждане, триене, споделяне, оценка. **UserManager** – грижи се за операциите с потребители, като създаване, промяна, извличане. Тези мениджъри са създадени с цел капсулиране на конкретна операция, с цел по-лесното и управление и промяна.

**com.aasenov.restapi.mapper** – в този пакет се намират помощните класове, за правилното определяне на типа на получената команда и очаквания резултат. Тук се прочитат заглавните полета на заявката и се определя какви типове поддържа клиента, прави се сравнение с това какви типове поддържа нашето приложение (за момента *JSON* и *XML*) и се прави избор по съвпадение.

**com.aasenov.restapi.objects** – тук са дефинирани обекти, който се използват за изпращане на колекция от резултати като отговор на заявка. Това се прави с цел, правилното трансформиране на тази колекция в текст.

**com.aasenov.restapi.resources** – в този пакет са намират всички обекти, който се грижат за обработване на потребителските заявки. За всеки един поддържан *URL*, има създаден отделен обект, името на който лесно може да ни ориентира за какво се грижи класа. Например имаме **UsersResource**, който се грижи за операции върху всички потребители – регистрация, аутентикация. Имаме също така **UserResource**, който се грижи за операции върху конкретен потребител, за което трябва да имаме вече идентифициран такъв. Такава операция е промяната на индивидуални настройки. Всеки от ресурсите следва определен дизайн. Публично достъпните методи на ресурса за аотирани, като аотациите указват *HTTP* метода, с който трябва да се извика дадената функция, като например, във *FileResource* имаме следните публични методи:

```
@Delete("txt")
```

```

public Representation deleteFile(Representation entity)
@Get("appAll|wav|json|xml")
public Representation download()
@Put("form:txt")
public Representation rate(Representation entity)
@Post("form:txt")
public Representation shareFile(Representation entity)

```

Всяка една операция стриктно следва правилата на *HTTP* методите. *Delete* заявката се използва за изтриване на обект, като тя може да се изпълни само веднъж успешно, всеки следващ път трябва да дава грешка за несъществуващ обект. *Get* метода връща резултат, който може да бъде кеширан от уеб браузъра, тъй като изпълнението на заявката многократно с едни и същи параметри, трябва да връща един и същ резултат. *PUT* е заявка за промяна на съществуващ обект, повторното изпълнение на която, трябва да има идентичен резултат. *POST* е метод за създаване на обект, като повторното му изпълнение трябва да дава грешка, за съществуване.

Аргументите на всеки метод, съдържат типа заявката/резултата, които даден метод приема/изпраща. Например *@Post("form:txt")* показва, че тази команда трябва да получи заявка в която данните са изпратени като уеб форма и връща резултат в обикновен текст. Типовете на заявката са разделени с две точки от типовете на резултата, като всеки един метод може да поддържа множество типове за конкретна посока – те се разделят по между си със знак за логическо или. Има също така методи който дефинират само типа на връщания резултата, тъй като те не очакват определена информация от заявката – такива са *GET* и *DELETE* методите.

Това представлява накратко реализацията на *RestAPI* слоя. Няма да се впускаме в излишни подробности, тъй като всеки заинтересован може да прегледа кода на приложението – все пак той е отворен и безплатен.

### 6.1.2 Модул за извличане на информация

Този модул е реализиран в проекта *TextParse*, който беше обширно описан в пакетната диаграма, от точка 5.3. За това няма да се повтаряме още веднъж в описанието на отделните пакети и копирането на код от приложението, а ще преминем към описанието на следващите модули.

### 6.1.3 Модул за търсене

Класовете в този модул се намират в пакета *com.aasenov.searchengine*. Основната задача на обектите тук е да съумеят да използват възможностите на *Elasticsearch* по такъв начин, че неговата евентуална подмяна да стане невидима за останалите проекти. За да изпълни това условие, в основния пакет на проекта се намира интерфейса *SearchManager*, който дефинира основните операции, който трябва да може да изпълнява всяка една конкретна имплементация, а именно:

```

public void initialize();

```

```

public void recreateIndex();

public void indexDocument(String content, String documentID, String title,
String userID, String fileID);

public void deleteIndexedDocument(String documentID);

public String generateSummary(String docID, String originalContent);

public SearchResponse searchFreeText(String query, String userID, int
from, int size);

public SearchResponse searchFreeTextAndPhrase(String freeTextQuery,
List<String> phrasesQuery, String userID, int from, int size);

public SearchResponse suggest(String query, String userID);

public void close();

public void deleteStorageFolders();

```

След това в пакета **com.aasenov.searchengine.provider** се намира **SearchManagerProvider**, който използва архитектурния шаблон „Метод фактори“ за да инстанцира правилната имплементация на **SearchManager** интерфейса, която трябва се указва чрез друг обект – **SearchManagerType**..За момента единствената възможност е **Elasticsearch**, но това може да се промени в бъдеще. Именно поради тази причина, единствения останал клас в проекта е в пакета **com.aasenov.searchengine.elasticsearch**, и се казва **ElasticsearchManager**.

#### 6.1.4 Модул за синтез на звук

Този модул има аналогична структура на **SearchEngine** проекта. Всички класове са в пакет с префикс **com.aasenov.synthesis**, като този път интерфейса с който се прави абстракция на конкретната имплементация се казва **TextSynthesizer** и дефинира следните операции, общи за всеки един синтезатор:

```

public void synthesize(String message);

public void synthesizeFromFile(String sourceFile);

public void synthesizeToFile(String message, String destinationFile);

public void synthesizeFromFileToFile(String sourceFile, String
destinationFile);

```

Отново имаме пакет **com.aasenov.synthesis.provider**, в който **TextSynthesizerProvider** обекта се грижи за връщане на правилната имплементация, която е от тип **SynthesizerType** и да може да синтезира на всеки от описаните езици в **SynthesizerLanguage**, които за момента са Английски и български.. За момента единствената реализация е тази, използваща **Espeak**.

Именно поради тази причина, единствения останал пакет с класове е **com.aasenov.synthesis.espeak**. Там се намират всички класове, нужни за използването на **Espeak** инструмента. Имаме базова имплементация на общия интерфейс **TextSynthesizerBase**, и конкретни такива за отделните езици, тъй като всеки език има различни базови настройки, за сила на звука, интонация и т.н. - **BulgarianTextSynthesizer** и **EnglishTextSynthesizer**. Имаме два обекта включващи колекция от константи (*enum*). Те се използват за по-лесното изпращане на команда към външния инструмент. **SyntheseLanguage** се грижи за конвертирането на езиковите константи към команди за синтезатора – например

за български имаме константа „*BULGARIAN*“, трансформираща се до „*bg*“. *SyntheseSettings* съдържа всички възможни настройки на инструмента, като някой от тях не се използват от приложението, но могат да бъдат включени в някой момент от жизнения му цикъл. Последният обект от този пакет е *ProcessReaderTask*, който се използва при изпращането на системна команда за стартиране на инструмента. Тази нишка чете резултата от изпълнението на командата.

### 6.1.5 Клиентски интерфейси

Потребителския и администраторския интерфейс бяха подробно обяснени в главата за проектиране. Тяхната реализация се намира в *AdminUI* и *WebUI* проектите. Няма да се спираме на подробното им разглеждане, тъй като двата проекта стриктно следват архитектурното им описание и копирането на код, няма по никакъв начин да подобри представата за тяхната реализация.

### 6.1.6 Модул за съхранение на данни

Този модул е реализиран в проекта *Data* и следва стриктно описаната архитектура. Той е един от проектите, който има написани най-много тестове, тъй като самата му структура позволява лесно тестване, а инструмента който се използва, е написан на *Java* и може лесно да бъде включен в тестовете. Ще разгледаме накратко структурата на модула и предназначението на някой от основните класове. Базовия пакет, в който се намират всички обекти от проекта е *com.aasenov.database*. Там отново се намира публичен интерфейс *DatabaseManager*, който дефинира основните функции, който всяка една конкретна имплементация трябва да поддържа, а именно:

```
public void createTable(String tableName, String tableDeclaration, String
indexDeclaration);

public void deleteTable(String tableName);

public void deleteAllTableContents();

public int getNumRows(String tableName, String whereClause);

public <T extends DatabaseItem> void store(String tableName, Collection<T>
items);

public <T extends DatabaseItem> List<T> select(String tableName, String
whereClause, int start, int count, String[] sortColumns, SortOrder
sortOrder);

public double average(String tableName, String columnName, String
whereClause);

public <T extends DatabaseItem> void delete(String tableName, String key);

public void close();
```

В базовият пакет също така се намира друг мениджър – *WhereClauseManager*, който се грижи за конструирането на заявки към базата, с ограничаване на резултата. Той има в себе си две колекции от параметри, едната от тях за параметри обединени с логическо „И“ и друга за тези обединени с логическо „ИЛИ“, както се вижда от следващата извадка от конструктура на класа:

```
public WhereClauseManager() {
```

```

mAndCollection = new WhereClauseParameterCollection("AND");

mOrCollection = new WhereClauseParameterCollection("OR");

}

```

Отново имаме пакет **com.aasenov.database.provider**, в който **DatabaseProvider** обекта се грижи за връщане на правилната имплементация, която е от тип **DatabaseType**.. За момента единствената реализация е тази, използваща **SQLite**, имплементацията на която се намира в пакета **com.aasenov.database.manager.sqlite**, и е обект с име **SQLiteManager**.

Друг важен пакет от проекта е **com.aasenov.database.objects**, където се намират обектите, които се запазват в базата. Всички обекти наследяват базовият **DatabaseItem**, в който са дефинирани общите полета във всяка таблица. Негови наследници са съответно обектите, отговарящи на таблиците от архитектурата – **FileItem**, **UserItem**, **UserFileRelationItem**. Друг базов обект е **DatabaseTable**, който представлява всяка една таблица и дефинира методи за различни операции върху редовете на таблицата. Този базов клас се използва директно за файловата и потребителската таблици. Наследява се от **UserFileRelationDatabaseTable**, тъй като там имаме по-специфични операции за извличане различни комбинации от редове, за конкретен потребител или файл, а не както обикновено, извличане по идентификатор.

Други важени пакети от проекта, са **com.aasenov.database.err** - където са дефинирани основни грешки, които могат да възникнат при работа с базата, **org.sqlite.core** – в който е обособен **PreparedStatementLogWrapper** обекта, който се грижи за проследяване и записване на всички заявки към базата.

В това се изразява накратко реализацията на всеки един от модулите, представени чрез проекти в средата за разработка. При по-голям интерес, всеки може да свали кода на приложението, от публично достъпния му адрес – <https://github.com/aasenov/ultimate-speaker>.

## 6.2. Планиране на тестването

Тестването на системата е основна част от процеса на разработка. Има няколко вида тестване, които се изпълняват в определени етапи от жизнения цикъл на продукта. Ще опишем някои от основни видове тестове, които трябва да бъдат изпълнени.

**Unit тестове** – правят се по време на писане на отделните класове.. Те трябва да обхващат възможно по-голяма част от създадените обекти. Има случаи в които тези тестове не са удачни или не отразяват реалното поведение на системата. Това са такива обекти, които пряко си комуникират с външен процес, поведението на който не може да бъде манипулирано, с цел различни тестови сценарии. В такива случаи се допуска пропускане на тези тестове, тъй като те ще бъдат обхванати в някой от следващите етапи от проверката на системата.

**Модулно тестване** – след разработването на всеки един модул/слой от архитектурата на системата, той трябва да бъде проверен, дали се държи както очакваме. Тъй като това са самостоятелни градивни единици на системата, не би трябвало да имаме проблем с самостоятелното им верифициране. Тук трябва да

се отдели известно време в опит за автоматизиране на тези тестове, тъй като ръчното изпълнение на определени сценарии отнема по-малко време, но с течение на времето модулите ще трябва да се проверяват отново и отново, което ще отнема време и автоматизацията би ни спестила огромна работа.

**Интеграционно тестване** – при комбиниране на част от модулите, трябва да се верифицира правилната им работа като група от функционалности. Изчистването на проблемите в комуникацията на ранен етап ще намали работата при последващото тестване на цялата система. Тук могат да се изпълняват част от потребителските случаи, които включват определен набор от модули.

**Системно тестване** – това е последната фаза на проверка на системата. Тук се проверява правилната работа на системата като цяло. Трябва да се изпълнят всички потребителски случаи, да се верифицира, че всички задължителни функционални и нефункционални изисквания са спазени. Тук тестовете се изпълняват най-често ръчно, тъй като всеки тестови сценарий се състои от множество стъпки, всяка от която трябва да се проверява щателно.

Това са четирите основни вида тестване, които ще бъдат осъществявани по време на разработването на системата. За момента може да се направи компромис единствено с автоматизацията на голяма част от тестовете. За качествено тестване се изисква почти същото време, както за разработката на самото приложение и за него може да се напише цяла отделна дипломна работа. За това модулното, интеграционното и системното тестване ще се изпълняват ръчно и единствено *Unit* тестовете, ще бъдат интегрирани със скриптовете за компилиране и пакетиране на проекта. Така при проблем в някоя градивна единица, няма да може да се създаде финален архив и респективно ще трябва да се вземат незабавни мерки за отстраняване на проблема.

За по-лесното идентифициране и отстраняване на евентуални проблеми, по време на разработката, трябва прецизно да се записват всички събития, случващи се в системата, във файл. Всеки запис има важност (за отстраняване на грешки, информационни, предупредителни, при възникване на грешки). Информативните записи и тези с по-висока важност се показват директно на администраторското приложение. Записите за отстраняване на проблеми се записват във файл, заедно със тези с по-висока важност. Така, при евентуален срив на системата, администратора може да локализира проблема и да го отстрани по-бързо.

### 6.3. Модулно и системно тестване

В тази точка ще акцентираме основно върху разработването на тестовете на програмните единици, тъй като те са интегрирани в скриптовете за компилиране и пакетиране на продукта. Тези тестове могат да бъдат малко по-обширни и да тестват комбинация от обекти и работата им като едно цяло и така в частност да обхваната модулното тестване.

Ще разгледаме подробно тестването на базата от данни, тъй като това е проект, който е ключов за нашето приложение. Тестовете на останалите проекти са проектирани и разработени по аналогичен начин и за това няма да се спираме по-подробно на тях. Всички тестове на програмните единици се намират в

**src/main/test** папката, под основната директория на всеки един проект. За **Data** проекта, всички тестове са с имена на пакетите, отговарящи точно на пакетите със самите обекти, а имената на тестовите класове са с имена на класа, който тестват, с думата **Test** накрая – например **com.aasenov.database.provider.DatabaseProvider** класа има тестов такъв именуван **com.aasenov.database.provider.DatabaseProviderTest**. Тестовия клас проверява всички публични методи, на проверявания обект и евентуално чрез рефлексия функционалностите със модификатор за достъп различен от публичен. Сега ще разгледаме подробно **DatabaseProviderTest** класа и ще обясним важните моменти от създаването му. Ще започнем с декларацията на класа и първия му метод:

```
/** Testing {@link DatabaseProvider} functionalities. */
public class DatabaseProviderTest {
    private static Path sDataFolder;

    @BeforeClass
    public static void beforeClass() {
        // configure logger
        BasicConfigurator.configure();

        // change path helper static field in order to set jar containing
        folder to temporary directory that will be
        // deleted after tests execution.
        try {
            sDataFolder = Files.createTempDirectory(null);

            // change field using reflection
            Field jarContainingFolder =
                PathHelper.class.getDeclaredField("sJarContainingFolder");
            jarContainingFolder.setAccessible(true);
            jarContainingFolder.set(PathHelper.class,
                sDataFolder.toFile().getAbsolutePath());

            // verify everything work correctly
            assertEquals(sDataFolder.toFile().getAbsolutePath(),
                PathHelper.getJarContainingFolder());
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
            Assert.fail();
        }
    }
}
```

В началото имаме декларация на статичната променлива **sDataFolder**, която се инициализира с временна директория, която да се използва за съхранение на различни програмни конфигурации, по време на тестване, и се изтрива след приключване на тестовите. Тази папка се създава преди изпълнението на тестовите, което става във метода анотиран с **@BeforeClass**. Тази анотация е стандартна за **JUnit4** и указва метод, който се изпълнява преди стартирането на

тестовите. След създаването на временната папка, трябва да накараме програмата да я използва. За това използваме рефлексия, за да инициализираме статичното поле ***sJarContainingFolder*** в класа ***PathHelper***, тъй като папката, където се намира приложението, се използва като място по подразбиране, ако потребителя не укаже друго, за съхранение на данни. След като му задаваме стойност, така избягваме неговата инициализация и се подсигуряваме, че всички компоненти ще получат нашата временна папка, като място по-подразбиране за съхранение на данни. За да се уверим, че операцията по подмяна е била успешна, се прави проверка: ***assertEquals(sDataFolder.toFile().getAbsolutePath(), PathHelper.getJarContainingFolder())***, при която, ако имаме различен от очаквания резултат, теста ще се провали. Следващият метод е с анотация ***@AfterClass***, което указва изпълнението му след приключване на тестовите и се използва за изтриване на временната папка:

```
@AfterClass
public static void afterClass() {
    // cleanup
    if (sDataFolder != null && sDataFolder.toFile().exists()) {
        try {
            FileUtils.deleteDirectory(sDataFolder.toFile());
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
            Assert.fail();
        }
    }
}
```

Неговата единствена задача е да провери, дали временната папка съществува и ако е така да я изтрие, заедно със съдържанието и, което се прави с помощта на помощния клас от ***Apache Commons: FileUtils.deleteDirectory(sDataFolder.toFile())***. При възникване на проблем с изтриването, теста се проваля: ***Assert.fail()***. Всички останали методи са анотирани с ***@Test***, което показва че те реално тестват някои от методите на тествания клас. Първо ще разгледаме тестването за промяна на типа на базата, за която очакваме да ни бъде създаден мениджър. Проверката се прави в следния метод:

```
@Test
public void changeDatabaseType() {
    // check default value
    assertEquals("Default database type is null!",
        DatabaseProvider.getDatabaseType());
    // check null assignment
    DatabaseProvider.setDatabaseType(null);
    assertEquals("It is possible to assign null database type!",
        DatabaseProvider.getDatabaseType());
}
```



```

        // check with real values

        DatabaseProvider.setDatabaseType(DatabaseType.SQLite);

        assertEquals("Unable to change database type to SQLite!",
DatabaseType.SQLite, DatabaseProvider.getDatabaseType()); }

```

Първоначално се проверява, дали имаме стойност по подразбиране. След това се тества отказоустойчивостта на метода за промяна, като му се задава невалидна стойност и накрая се прави проверка с реален тип база от данни. Следва да проверим поведението на основния метод, използващ се за инициализиране на конкретен мениджър:

```

@Test

public void getDefaultManager() {

    // test retrieving default manager without initial setting database
type

        assertNotNull("Default manager is null!",
DatabaseProvider.getDefaultManager());

    // check retrieving exact manager

        DatabaseProvider.setDatabaseType(DatabaseType.SQLite);

        assertTrue("Unable to retrieve SQLiteManager!",
DatabaseProvider.getDefaultManager() instanceof SQLiteManager); }

```

Отново започваме с проверка, дали имаме стойност по подразбиране. В последствие правим тест на реален тип база от данни. Тъй като единствената имплементация за момента е тази на **SQLite**, проверката е единствено за нейната имплементация – **SQLiteManager**. Накрая класа тества унищожаването на статичните променливи, които се пазят във тествания клас. Този процес е изключително важен за нашата система, тъй като администраторския интерфейс позволява спиране и пускане на приложението, като междувременно може да се промени конфигурацията. Което значи, че спирането на програмата трябва да симулира спиране на виртуалната машина и изчистване на всички създадени обекти. Тестовия метод изглежда по следния начин:

```

@Test

public void destroyManagers() {

    // here we should check that instances of two invocations of
getDefaultManager should return same objects,

    // except if we didn't call destroyManagers

        assertEquals("Two invocations of getDefaultManager return different
results!", DatabaseProvider.getDefaultManager(),
DatabaseProvider.getDefaultManager());

    // check two invocations with destroy managers

        DatabaseManager manager1 = DatabaseProvider.getDefaultManager();

        DatabaseProvider.destroyManagers();

        DatabaseManager manager2 = DatabaseProvider.getDefaultManager();

        assertNotSame("Destroy managers doesn't clean static instances!", manager1,
manager2); }

```

Първоначално проверяваме дали две последователни извиквания на **DatabaseProvider.getDefaultManager()**, връщат еднакъв резултат. В следствие слагаме **DatabaseProvider.destroyManagers()**, между извличането на двата обекта и тестваме дали върнатите обекти са различни. Ако това е така – то статичната променлива наистина е била заличена.

Това представлява детайлно един тестов клас. Идеята на останалите тестови обекти е аналогична и те ползват подобни методи и тактики за манипулиране и тестване на отделни компоненти от програмата. Сега ще обърнем внимание на скриптовите за компилация и пакетиране на готовия продукт, и в частност на частта с автоматичното изпълнение на тестовите на обектите.

Системата използва **Ant** скриптове за компилация и пакетиране. Всеки един проект има собствен скрипт, а в главната директория на продукта се намира общ скрипт, който извиква последователно скриптовите на отделните проекти и след това пакетира финалната версия на програмата. Сега ще разгледаме малко по-подробно скрипта на **Data** проекта, с тестовите на който се запознахме по-горе. Файла започва с няколко дефиниции на глобални променливи, които се използват в последствие:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?>
<project basedir="." default="Data.dist" name="Data">
    <dirname property="Data.basedir" file="${ant.file.Data}"/>
    <property name="Data.srcdir" value="${Data.basedir}/src/main/java"/>
    <property name="Data.testdir" value="${Data.basedir}/src/main/test"/>
    <property name="Data.builddir" value="${Data.basedir}/bin"/>
    <property name="jarsdir" value="${Data.basedir}/../Deploy/jars"/>
    <property name="Data.jarfile" value="${jarsdir}/Data.jar"/>
    <property name="Commons.libsdire" value="${Data.basedir}/../Commons/lib"/>
    <property name="Commons.testlibsdire" value="${Data.basedir}/../Commons/test"/>
```

Тук се дефинират местоположението на основните папки, на база текущата папка на проекта. След това се дефинира променлива, която съдържа пътя до всички класове и библиотеки, използвани при компилацията на обектите:

```
<!-- Include all dependency jars from libs and jars folders. -->
<path id="Data.classpath">
    <pathelement location="${Data.builddir}"/>
    <fileset dir="${jarsdir}">
        <include name="**/*.jar"/>
    </fileset>
    <fileset dir="${Commons.libsdire}">
        <include name="**/*.jar"/>
    </fileset>
```

```

        <fileset dir="${Commons.testlibsdire}">
            <include name="**/*.jar"/>
        </fileset>
    </path>

```

Както виждаме, тук се включват всички вече пакетирани проекти и всички общи библиотеки, независимо че проекта не използва всички от тях. Това е направено с цел по-рядката промяна на скрипта, независимо от добавянето на допълнителни зависимости, към други библиотеки и проекти. Следва дефиницията на задачата за почистване на проекта:

```

<!-- clean target - Deletes the build directory structure -->
<target name="Data.clean">
    <echo>Data : removing build directory</echo>
    <delete dir="${Data.builddir}"/>
</target>

```

Тук се изтрива директорията, съдържаща стари компилирани обекти. Следва дефиниция за инициализация на работните папки и файлове:

```

<!-- init target - Create the build and dist dirs folder structures -->
<target name="Data.init" depends="Data.clean" >
    <echo>Data : creating build infrastructure</echo>
    <tstamp/>
    <mkdir dir="${Data.builddir}"/>
    <mkdir dir="${jarsdir}"/>
    <copy includeemptydirs="false" todir="${Data.builddir}">
        <fileset dir="${Data.srcdir}" excludes="**/*.launch, **/*.java"/>
    </copy>
</target>

```

Тази задача създава необходимите папки и копира нужните ресурси, в директорията за компилация. Както се вижда, тази задача има добавена зависимост от почистващата функция: ***depends="Data.clean"***. Следва функцията за компилация:

```

<!-- build target - Builds the whole project -->
<target name="Data.build" depends="Data.init" >
    <echo>Data : compiling project</echo>
    <javac encoding="utf-8" destdir="${Data.builddir}" debug="on">
        <src path="${Data.srcdir}"/>
        <src path="${Data.testdir}"/>
        <classpath refid="Data.classpath"/>
    </javac>
</target>

```

Тук важно е да се отбележи, че се компилират както обикновените, така и тестовите класове, за да могат да се изпълнят в последствие при задачата за тестване. Следва задачата за пакетиране на **Data.jar** файл-а:

```
<!-- dist target - Calls build target first, then creates a jar file from
the built .class files and puts in the dist folder -->

<target name="Data.dist" depends="Data.test" >

    <echo>Data : generating jar file</echo>

    <jar          destfile="${Data.jarfile}"          basedir="${Data.builddir}"
excludes="**/*Test.class"/>

</target>
```

При пакетирането, се изключват всички тестови класове, тъй като те не са нужни при работата на приложението. Накрая завършваме със най-интересната част от скрипта – задачата за тестване:

```
<!-- dist target - Calls build target first, then creates a jar file from
the built .class files and puts in the dist folder -->

<target name="Data.test" depends="Data.build" >

    <echo>Data : executing test cases</echo>

    <junit printsummary="yes" haltonfailure="yes">

        <classpath refid="Data.classpath"/>

        <formatter type="brief" usefile="no"/>

        <batchtest>

            <fileset dir="${Data.testdir}" includes="**/*.java"/>

        </batchtest>

    </junit>

</target>
```

С тази операция се стартират всички тестове, който се намират в **src/main/test** папката на текущия проект. Изпълнението им генерира следния резултата в конзолата:

```
Data.test:

[echo] Data : executing test cases

[junit] Running com.aasenov.database.provider.DatabaseProviderTest

[junit] Testsuite: com.aasenov.database.provider.DatabaseProviderTest

[junit] Tests run: 3, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed:
0.086 sec

[junit] Tests run: 3, Failures: 0, Errors: 0, Skipped: 0, Time elapsed:
0.086 sec

*****
```

Показва се кой тестов клас се изпълнява, колко са тестовите в него, дали има грешка при изпълнение и т.н. Хубавата част на тези тестове е, че ако има проблем при изпълнението им, пакетирането на програмата не се състои и разработчиците веднага ще забележат проблема и трябва да го отстранят.

Модулното тестване, се извършваше ръчно, при разработването на конкретен модул. Заедно с писането на тестове на обектите, се изпълняваха ръчни тестове на използваните външни библиотеки, проверяваха се различни начини на конфигурация и как те се отразяват на конкретния модул. Всички тези тестове бяха изпълнени с цел оптимизиране на конфигурацията на конкретната функционалност и избягването на по-сериозните проблеми по време на интеграция.

Интеграционно тестване се състоя първоначалното създаване на потребителския и администраторския интерфейс. Така комуникацията и стартирането на системата ставаше по-лесно. В последствие с интегрирането на всеки един модул, се изпълняваха конкретни операции, включващи неговите функционалности. Интеграцията винаги включваше само 1 нов модул, с цел ограничаване на вероятните източници на проблеми. Така тестването продължава, докато не се включат всички модули, сценариите да станат пълни и системата да е готова за цялостно тестване.

За системно тестване, вече се включиха няколко човека в помощ – дипломния ръководител, няколко приятели и познати, който пробваха програмата и основните функционалности на различни операционни системи, различни уеб браузъри, от където и изникнаха основните проблеми. Продукта притежава система за проследяване на проблемите – <https://github.com/aasenov/ultimate-speaker/issues>, но тъй като използването и е сравнително по-бавно от директната комуникация, системата така и не беше използвана. Отразяването на проблемите ставаше чрез директна комуникация, а оправянето им и последващото верифициране ставаха с преглеждане на списъка с проблеми, записан след директната комуникация. Процеса продължаваше, докато основните проблеми не бяха изчистени и програмата започна да работи на желаните системи и браузъри. При евентуално разширяване броя на потребителите, се предвижда започване използването на системата за проследяване на проблемите, като така може да се провери кои са текущите проблеми в системата и кога се очаква разрешаването им.

## **6.4. Анализ на резултатите от тестването и начин на отразяването им**

Резултатите от всички тестове се отразяват в текстов файл, който е публично достъпен и се използва за начално информиране на потребителите, който искат да използват системата. Той се визуализира при отварянето на сайта на системата – <https://github.com/aasenov/ultimate-speaker>, и съдържа кратко описание на системата, как протича инсталацията, поддържаните операционни системи и уеб браузъри и познатите проблеми, решението на които предстои. При добавяне на нови функционалности или оправянето на съществуващи проблеми, файла се обновява и така всеки ще има последна информация за случващото се с разработването на системата.

## **6.5. Експериментално внедряване**

Както споменахме, всичко необходимо за инсталирането и пускането на системата е публично достъпно. Въпреки това ще направим кратко описание на

стъпките, нужни за конфигурирането и стартирането на системата.

Ще започнем с описание на изискванията за сървърната част на системата. Тя е тествана и работи с всички функционалности на следните операционни системи:

- **OpenSuse 13.2**
- **Fedora 19**
- **Windows XP**
- **Windows 2008 R2**
- **Windows 8**

Системните изисквания зависят от интензитета, с който ще се ползва програмата. При по-голяма натовареност, аналогично ще са нужни повече ресурси. Като базова конфигурация се изисква система със следните характеристики:

- 2GHz процесор.
- 256MB свободна RAM памет
- 250MB свободно дисково пространство (за програмата + работните файлове)

За да работи нормално сървъра, преди пускането му трябва да сме изпълнили следните стъпки:

- Инсталиране на последната *Java 1.7* виртуална машина – 1.7.79/1.7.80, за съответната операционна система.
- Инсталиране на инструмента за синтез на звук *ESpeak<sup>[10]</sup>*, за съответната операционна система, със езиците български и английски („bg“ и „en“). Директорията къде се намира изпълнимият файл на синтезатора, трябва да е включен в системния път, за да може сървърът да го стартира.

След като сме изпълнили тези стъпки, единственото което трябва да направим, за стартиране на приложението, е да изпълним *UltimateSpeaker.jar* файла от главната директория на продукта.

За клиентското приложение е проверявано на следните уеб браузъри:

- **Firefox 41.0+**
- **Chrome 44.0+**

То не се нуждае от допълнително ресурси, така че за него няма повече системни изисквания. За да може да се свърже коректно със сървърната част, която използва криптиран канал на комуникация, уеб браузърът трябва да приеме сертификата на сървъра, който е ръчно подписан и не се приема като сигурен. Това е така, тъй като сертификата е безплатен и подписването му с валидно **Certificate Authority**, изисква средства. За да приеме браузъра сертификата, трябва или да инсталирате *UltimateSpeaker.cer* файла, в уеб

браузъра и да го приемете за адреса на сървъра. По-лесният вариант е преди да отворите клиентското приложение, да достъпите *RestAPI* документацията на сървъра, на адрес *https://<ip>:<port>/api-docs*. Така уеб браузъра ще ви пита изрично дали приемате сертификата. След като сме изпълнили тези стъпки, можем да стартираме клиентското приложение от файла ***UI/index.html*** и да започнем използването му.

## Глава 7. Заключение

### 7.1. Обобщение на изпълнението на началните цели

Разработката на системата протече почти два пъти по-дълго от очакваното, но резултата от изпълнението и е повече от задоволителен. Всички начално поставени цели са изпълнени и проверени на поне две операционни системи. Сървърната част на приложението е качена на публичен сървър с цел дългосрочно тестване преди пускане на финалната версия. Крайният облик на *Ultimate Speaker* отговаря на поставените изисквания и не отстъпва по нищо на другите подобни системи. Има дори аспекти в който нашата система се държи доста по-добре от останалите и предоставя удобни функционалности, който все още не са достъпни в никоя съществуваща система, от този тип.

### 7.2. Насоки за бъдещо развитие и усъвършенстване

Продукта поставя здрави основи за развитие на една модерна и лесна за използване система за прочит на файлове. Тя може да се развива в много посоки и само желанията на потребителите могат да подредят по важност списъка с възможните подобрения. Основните насоки за развитие, могат да се групират в следните точки:

- Увеличаване броя на поддържаните езици и като цяло усъвършенстване на синтезатора за глас.
- Усъвършенстване на потребителския интерфейс, евентуално създаване на теми, превод на различни езици, създаване на алтернативни клиенти и др.
- Конфигуриране и инсталиране на системата в дистрибутиран вид, което ще увеличи броя на поддържаните конкурентни заявки. Като цяло разширяване на модела на инсталация.
- Усъвършенстване и добавяне на нови файлови формати, разширяване броя на поддържаните презентационни файлове, генериране на различни видове звукови файлове – подобряване работата с различните файлови формати.
- Структуриране и изграждане на система за автоматично тестване на потребителските случаи. Това е огромно разширение, което може да подобри неимоверно процента на хванати проблеми и да ускори процеса по разширяване на системата. В даден момент дори ще стане невъзможно разширението без тези автоматизирани тестове, тъй като никога няма да сме сигурни какво работи и какво не.

Системата използва изключително много технологии и външни библиотеки, който могат да бъдат променяни и усъвършенствани. Този процес е продължителен и времетраене и единствено увеличаване броя на разработчиците и тестващите, може да го направи по-плавен и стабилен. За това разширяването на продукта идва с разширяване на екипа, който го поддържа.



## Използвана литература

(min 10 литературни източника – статии, книги, с, форматираны съгласно MLA Style - <http://www.library.mun.ca/guides/howto/mla.php> , <http://www.easybib.com/>)

[1]"Google Translate." Google Translate. N.p., n.d. Web. <<http://translate.google.com/>>

[2]"YakiToMe!" YakiToMe! N.p., n.d. Web. <<https://www.yakitome.com>>.

[3]"iSpeech." iSpeech. N.p., n.d. Web. <<http://www.ispeech.org/>>.

[4] "SpokenText." Online Text to Speech (TTS) Converter. N.p., n.d. Web. 11 Sept. 2015. <<http://www.spokentext.net/>>.

[5]"Тестове: Синтезатор SpeechLab („Гергана")." Тестове: Синтезатор SpeechLab („Гергана"). N.p., 23 Apr. 2014. Web. 25 Feb. 2015. <<http://testove.nllb.bg/mod/page/view.php?id=25>>

[6]"Тестове: Синтезатор Innoetics Irina („Ирина")." Тестове: Синтезатор Innoetics Irina („Ирина"). N.p., 23 Apr. 2014. Web. 25 Feb. 2015. <<http://testove.nllb.bg/mod/page/view.php?id=26>>

[7]"Тестове: Синтезатор eSpeak (и с български глас)." Тестове: Синтезатор eSpeak (и с български глас). N.p., 23 Apr. 2014. Web. 25 Feb. 2015. <<http://testove.nllb.bg/mod/page/view.php?id=27>>

[8]"ESpeak Text to Speech." ESpeak: Speech Synthesizer. N.p., n.d. Web. 01 Mar. 2015. <<http://espeak.sourceforge.net/>>

[9]"Apache POI - the Java API for Microsoft Documents." Apache POI - the Java API for Microsoft Documents. N.p., n.d. Web. 12 Mar. 2015. <<http://poi.apache.org/>>

[10]"Apache Tika - Apache Tika." Apache Tika - Apache Tika. N.p., n.d. Web. 09 Mar. 2015. <<http://tika.apache.org/>>

[11]"Jersey." Jersey. N.p., n.d. Web. 25 Mar. 2015. <<https://jersey.java.net/>>

[12]"RESTEasy - JBoss Community." RESTEasy - JBoss Community. N.p., n.d. Web. 25 Mar. 2015. <<http://resteasy.jboss.org/>>

[13]"Restlet API Platform." Restlet. N.p., n.d. Web. 25 Mar. 2015. <<http://restlet.com/>>

[14]"Bootstrap · The World's Most Popular Mobile-first and Responsive Front-end Framework." Bootstrap · The World's Most Popular Mobile-first and Responsive Front-end Framework. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015. <<http://getbootstrap.com/>>

[15]"jQuery." jQuery. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015. <<https://jquery.com/>>

[16]"jQuery UI." jQuery UI. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015. <<https://jqueryui.com/>>

[17]"jQuery Form Plugin." jQuery Form Plugin. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015. <<http://malsup.com/jquery/form/>>

- [18]"JQuery Raty." JQuery Raty. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015.  
<<http://wbotelhos.com/raty>>
- [19]"Callbacks." JQuery Upload File Plugin Demo. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015.  
<<http://hayageek.com/docs/jquery-upload-file.php>>
- [20]"Hakimel/reveal.js." GitHub. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015.  
<<https://github.com/hakimel/reveal.js/>>
- [21]"Impress/impress.js." GitHub. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015.  
<<https://github.com/impress/impress.js>>
- [22]"Fmi/www-lectures." GitHub. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015.  
<<https://github.com/fmi/www-lectures>>
- [23]"Deck.js." » Modern HTML Presentations. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015.  
<<http://imakewebthings.com/deck.js/>>
- [24]"Robflaherty/html-slideshow." GitHub. N.p., n.d. Web. 23 Sept. 2015.  
<<https://github.com/robflaherty/html-slideshow>>
- [25]"SQLite Home Page." SQLite Home Page. N.p., n.d. Web. 07 Apr. 2015.  
<<https://www.sqlite.org/index.html>>
- [26]"Bitbucket." Xerial / Sqlite-jdbc —. N.p., n.d. Web. 07 Apr. 2015.  
<<https://bitbucket.org/xerial/sqlite-jdbc/>>
- [27]"Welcome to Apache Lucene." Apache Lucene -. N.p., n.d. Web. 25 Sept. 2015. <<https://lucene.apache.org/>>
- [28]"Solr Is the Popular, Blazing-fast, Open Source Enterprise Search Platform Built on Apache Lucene™." Apache Solr -. N.p., n.d. Web. 25 Sept. 2015.  
<<http://lucene.apache.org/solr/>>
- [29]"Elasticsearch: RESTful, Distributed Search & Analytics | Elastic." Elasticsearch: RESTful, Distributed Search & Analytics | Elastic. N.p., n.d. Web. 25 Sept. 2015. <<https://www.elastic.co/products/elasticsearch>>

## Приложения

### Приложение 1: Функция за обработване качването на файлове

```
/**
 * Method that handle file upload.
 *
 * @param fileItem - item to be uploaded.
 * @param userID - ID of user that this file belongs to.
 *
 * @return ID of file that was uploaded, <b>Null</b> if such doesn't
exists.
 * @throws Exception in case of error.
 */
public String handleFileUpload(org.apache.commons.fileupload.FileItem
fileItem, String userID) throws Exception {
    String result = null;
    String name = fileItem.getName();
    if (name == null) {
        sLog.error(String.format("Unable to determine file name of
%s='%s'. Skipping.", fileItem.getFieldName(),
        new String(fileItem.get(), StandardCharsets.UTF_8)));
    } else {
        // store in FS
        File file = new File(mOriginalFilesDir, name);
        if (file.exists()) {
            // generate random string for duplicate files. If their
hashes match this file will be deleted.
            file = new File(mOriginalFilesDir, name +
UUID.randomUUID());
        }
        if (sLog.isDebugEnabled()) {
            sLog.debug(String.format("Storing original file in '%s'.",
file.getCanonicalPath()));
        }

        // compute md5 checksum during file upload to prevent reading
file twice.

        String hash = "tempHash";
        InputStream fis = null;
```

```

OutputStream out = null;
byte[] buffer = new byte[STREAM_READ_SIZE];
try {
    fis = fileItem.getInputStream();
    out = new FileOutputStream(file);

    MessageDigest md = MessageDigest.getInstance("MD5");
    int numRead;
    do {
        numRead = fis.read(buffer);
        if (numRead > 0) {
            // write file to FS
            out.write(buffer, 0, numRead);
            // compute hash
            md.update(buffer, 0, numRead);
        }
    } while (numRead != -1);

    hash = new BigInteger(1, md.digest()).toString(16);
    result = hash;
} finally {
    if (fis != null) {
        fis.close();
    }
    if (out != null) {
        out.close();
    }
}
if (sLog.isDebugEnabled()) {
    sLog.debug(String.format("Storing original file in '%s'
was successful.", file.getCanonicalPath()));
}

// store in database
UserFileRelationItem userFileRel = new
UserFileRelationItem(userID, hash);
FileItem existingFile = mFilesTable.get(hash);
if (existingFile == null) {

```

```

        if (sLog.isDebugEnabled()) {
            sLog.debug(String.format("Storing file with has '%s'
in database.", hash));
        }
        // ranam in order to store files by hash
        File newFile = new File(mOriginalFilesDir, hash);
        if (file.renameTo(newFile)) {
            file = newFile;
            FileItem newDBFile = new FileItem(name, hash,
file.getCanonicalPath(), null, null, null);
            try {
                mFilesTable.add(newDBFile);
                mUserFileRelTable.add(userFileRel);
            } catch (Exception ex) {
                // Probably another thread already crate file with
same hash

                sLog.error(ex.getMessage(), ex);
                existingFile = mFilesTable.get(hash);
            }
        } else {
            sLog.error(String.format("Unable to rename file %s to
%s. Skip uploading.",
                                file.getCanonicalFile(),
newFile.getCanonicalPath()));
            file.delete();
            return null;
        }
    }

    if (existingFile != null) {
        // check whether this file exist for current user
        UserFileRelationItem existingReletaion =
mUserFileRelTable.get(userFileRel.getID());
        if (existingReletaion == null) {
            if (sLog.isDebugEnabled()) {
                sLog.debug(String.format(
                    "File with has '%s' already exists in
database. Just add access for user '%s'", hash,
                    userID));
            }
        }
    }

```

```

        // this user has no access to this file, add one
        try {
            mUserFileRelTable.add(userFileRel);
        } catch (Exception ex) {
            sLog.error(ex.getMessage(), ex);
            result = null;
        }
    } else {
        // do not allow duplicate files
        sLog.error(String.format(
            "File with hash '%s' already exists. Existing
file name is '%s'. Skipping file upload!",
            hash, existingFile.getName()));
        result = null;
    }
}

if (existingFile != null) {
    if (sLog.isDebugEnabled()) {
        sLog.debug(String
            .format("File with has '%s' already exists in
database. Delete downloaded file and index it for current user.",
            hash, userID));
    }
    // delete downloaded file
    file.delete();

    if (result != null) {
        // new relation is created. Index file for new user
        new IndexThread(existingFile.getParsedLocation(),
            userFileRel.getID(), name, userID, hash).start();
    }
} else {
    // file doesn't exists - process it further

    // get user to retrieve synthesizer settings
    UserItem user = UserManager.getInstance().getUser(userID);

    // parse the file content

```

```

        File parsedFile = new File(mParsedFilesDir, hash);
        if (sLog.isDebugEnabled()) {
            sLog.debug(String.format("Parsing file content and
store it in '%s'.",
                parsedFile.getCanonicalPath()));
        }
        File speechBySlidesLocation = null;

        ContentMetadata metadata =
extractFileContent(file.getCanonicalPath(), parsedFile.getCanonicalPath());

        // check what language to use
        if (user.getSpeechSettings().getLanguage() !=
LanguageToUse.DETECT) {
            sLog.info("Speech synthesizer forced to use language:
" + user.getSpeechSettings().getLanguage());
            metadata.setLanguage(LanguageDetected.valueOf(user.get
SpeechSettings().getLanguage().toString()));
        }

        if
(PPTParser.PRESENTATION_CONTENT_TYPES.contains(metadata.getContentType())) {
            // this is ppt file - process as such
            speechBySlidesLocation = new File(mOriginalFilesDir,
hash + ".slides");
            if (sLog.isDebugEnabled()) {
                sLog.debug(String.format("Given file is
presentation type. Store slides information in '%s'.",
                    speechBySlidesLocation.getCanonicalPath()
));
            }
            InputStream is = null;
            BufferedWriter slidesToSpeechOut = null;
            try {
                is = new FileInputStream(file.getCanonicalPath());
                PPTParseResult pptParseResult =
ParserProvider.getDefaultPPTParser().parse(is,
                    metadata.getContentType());
                slidesToSpeechOut = new BufferedWriter(new
FileWriter(speechBySlidesLocation));

                if
(pptParseResult.getSlidesImagesBase64Encoded().size()
                !=
pptParseResult.getSlidesText())

```

```

        .size()) {
            sLog.error(String.format("Num slide texts %s
and images %s differ!", pptParseResult
                                .getSlidesText().size(),
pptParseResult.getSlidesImagesBase64Encoded().size()));
        } else {
            // generate speech for slide texts
            File tmpTextFile = new File(mSpeechFilesDir,
hash + ".txt");

            File tmpSpeechFile = new File(mSpeechFilesDir,
hash);

            for (int i = 0; i <
pptParseResult.getSlidesText().size(); i++) {
                // write text to file, as under windows
cmd doesn't support cyrillic characters

                Writer fileWriter = null;
                try {
                    fileWriter =
Files.newBufferedWriter(Paths.get(tmpTextFile.getCanonicalPath()),
                        StandardCharsets.UTF_8);
                    fileWriter.write(pptParseResult.getSli
desText().get(i));

                    fileWriter.flush();
                } catch (IOException ex) {
                    sLog.error(ex.getMessage(), ex);
                } finally {

                    if (fileWriter != null) {
                        try {
                            fileWriter.close();
                        } catch (IOException e) {
                        }
                    }
                }

                if (sLog.isDebugEnabled()) {
                    sLog.debug(String.format("Generating
speech for slide with content '%s'.",
                                pptParseResult.getSlidesText()
                                .get(i)));
                }
            }
        }
    }
}

```



```

        TextSynthesizerProvider
            .getDefaultSynthesizer(
                SynthesizerLanguage.valueOf(
                    f(metadata.getLanguage().toString()),
                    SpeechSettingsHelper.getSynthesizerSettings(
                        TextSynthesizerProvider.getSynthesizerType(),
                        user.getSpeechSettings()).synthesizeFromFileToFile(
                            tmpTextFile.getCanonicalPath(), tmpSpeechFile.getCanonicalPath());

        // transfer bytes
        ByteArrayOutputStream tmpOut = null;
        FileInputStream tmpIn = null;
        try {
            tmpOut = new ByteArrayOutputStream();
            tmpIn = new
FileInputStream(tmpSpeechFile);

            IOUtils.copy(tmpIn, tmpOut);
        } catch (IOException e) {
            sLog.error(e.getMessage(), e);
        } finally {
            if (tmpIn != null) {
                try {
                    tmpIn.close();
                } catch (IOException e) {
                }
            }
            if (tmpOut != null) {
                try {
                    tmpOut.close();
                } catch (IOException e) {
                }
            }
        }

        if (i != 0) {
            slidesToSpeechOut.write(BASE64_SEPARAT

```

```

OR);

        }
        slidesToSpeechOut.write(SLIDE_SPEECHIMG_ST
ART);
        slidesToSpeechOut.write(Base64.encode(tmpO
ut.toByteArray(), false));
        slidesToSpeechOut.write(BASE64_SEPARATOR);
        slidesToSpeechOut.write(SLIDE_IMG_START);
        slidesToSpeechOut.write(pptParseResult.get
SlidesImagesBase64Encoded().get(i));
    }
    if (!tmpSpeechFile.delete()) {
        sLog.error(String.format("Unable to delete
temporary hash file '%s'",
                                tmpSpeechFile.getCanonicalPath()))
;
    }
    if (!tmpTextFile.delete()) {
        sLog.error(String.format("Unable to delete
temporary text file '%s'",
                                tmpTextFile.getCanonicalPath()));
    }
}
} catch (Exception e) {
    sLog.error(e.getMessage(), e);
    result = null;
} finally {
    if (is != null) {
        try {
            is.close();
        } catch (IOException e) {
        }
    }
    if (slidesToSpeechOut != null) {
        try {
            slidesToSpeechOut.close();
        } catch (IOException e) {
        }
    }
}
}

```

```

    }

    // based on language detected - generate speech
    File speechFile = new File(mSpeechFilesDir, hash);
    if (sLog.isDebugEnabled()) {
        sLog.debug(String.format(
            "Generating speech for file '%s' using
language '%s' and store it in '%s'.",
            parsedFile.getCanonicalPath(),
            SynthesizerLanguage.valueOf(metadata.getLanguage().toString()),
            speechFile.getCanonicalPath()));
    }
    TextSynthesizerProvider.getDefaultSynthesizer(
        SynthesizerLanguage.valueOf(metadata.getLanguage().toString()),
        SpeechSettingsHelper.getSynthesizerSettings(TextSynthesizerProvider.getSynthesizerType(),
            user.getSpeechSettings())).synthesizeFromFileToFile(parsedFile.getCanonicalPath(),
        speechFile.getCanonicalPath());

    // update db record
    FileItem exitingFile = mFilesTable.get(hash);
    if (exitingFile == null) {
        sLog.error(String
            .format("File with hash %s doesn't exists.
Unable to update speech location", hash));
    } else {
        exitingFile.setSpeechLocation(speechFile.getCanonicalPath());

        if (speechBySlidesLocation != null) {
            exitingFile.setSpeechBySlidesLocation(speechBySlidesLocation.getCanonicalPath());
        }

        exitingFile.setParsedLocation(parsedFile.getCanonicalPath());

        mFilesTable.add(exitingFile);
    }

    // index created file - asynchronously

```

```

        new IndexThread(parsedFile.getCanonicalPath(),
userFileRel.getID(), name, userID, hash).start();
    }
}

return result;
}

```

## Приложение 2: Скрипт за пакетиране на финалната програма

```

<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no"?>
<project basedir="." default="dist" name="UltimateSpeaker">
    <!--ANT 1.7 is required -->
    <dirname property="basedir" file="{ant.file.UltimateSpeaker}" />
    <property name="distdir" value="{basedir}/Deploy" />
    <property name="libsdir" value="{distdir}/libs" />
    <property name="jarsdir" value="{distdir}/jars" />
    <property name="releasedir" value="{distdir}/release" />
    <property name="mainClass" value="com.aasenov.MainClass" />

    <!--***** Dependent projects
declare section *****-->
    <property name="AdminUI.dir" value="AdminUI" />
    <property name="AdminUI.buildfile" value="{AdminUI.dir}/build.xml" />
    <import file="{AdminUI.buildfile}" optional="true" />

    <property name="Data.dir" value="Data" />
    <property name="Data.buildfile" value="{Data.dir}/build.xml" />
    <import file="{Data.buildfile}" optional="true" />

    <property name="Commons.dir" value="Commons" />
    <property name="Commons.buildfile" value="{Commons.dir}/build.xml" />
    <import file="{Commons.buildfile}" optional="true" />

    <property name="RestAPI.dir" value="RestAPI" />
    <property name="RestAPI.buildfile" value="{RestAPI.dir}/build.xml" />
    <import file="{RestAPI.buildfile}" optional="true" />

    <property name="SearchEngine.dir" value="SearchEngine" />

```

```

        <property name="SearchEngine.buildfile" value="\$
{SearchEngine.dir}/build.xml" />
        <import file="\${SearchEngine.buildfile}" optional="true" />

        <property name="TextParse.dir" value="TextParse" />
        <property name="TextParse.buildfile" value="\$
{TextParse.dir}/build.xml" />
        <import file="\${TextParse.buildfile}" optional="true" />

        <property name="TextSynthesis.dir" value="TextSynthesis" />
        <property name="TextSynthesis.buildfile" value="\$
{TextSynthesis.dir}/build.xml" />
        <import file="\${TextSynthesis.buildfile}" optional="true" />

        <property name="RestletWadlExt.dir" value="RestletWadlExt" />
        <property name="RestletWadlExt.buildfile" value="\$
{RestletWadlExt.dir}/build.xml" />
        <import file="\${RestletWadlExt.buildfile}" optional="true" />

        <!--***** Dependent projects
targets section *****-->

        <target depends="RestAPI, AdminUI.dist" name="AdminUI"/>
        <target depends="Commons, Data.dist" name="Data"/>
        <target depends="Commons.dist" name="Commons"/>
        <target depends="Data, SearchEngine, TextParse, TextSynthesis,
RestletWadlExt, RestAPI.dist" name="RestAPI"/>
        <target depends="Commons, SearchEngine.dist" name="SearchEngine"/>
        <target depends="TextParse.dist" name="TextParse"/>
        <target depends="TextSynthesis.dist" name="TextSynthesis"/>
        <target depends="RestletWadlExt.dist" name="RestletWadlExt"/>

        <!--***** Generate classpath
section *****-->

        <!-- Include all dependency jars from libs folder. -->
        <path id="classpath">
                <fileset dir="\${Commons.dir}/lib">
                        <include name="**/*.jar" />
                </fileset>

```

```

</path>

<!-- convert classpath to a flat list/string for use in manifest task
-->

<pathconvert property="mf.classpath" pathsep=" ">
    <path refid="classpath" />
    <flattenmapper />
</pathconvert>

<!--***** Main targets section
*****-->

<target name="build" depends="init, AdminUI">
    <!--Copy resources to dist -->
    <copy todir="${releasedir}">
        <fileset dir="${basedir}/AdminUI/src/main/resources">
            <include name="*" />
        </fileset>
    </copy>

    <!--Copy WebUI dist -->
    <mkdir dir="${releasedir}/UI" />
    <copy todir="${releasedir}/UI">
        <fileset dir="${basedir}/WebUI/src/main/resources/UltimateSpeaker" />
    </copy>

    <!-- Prepare external libraries -->
    <copy todir="${libsdir}" flatten="true">
        <fileset dir="${Commons.dir}/lib">
            <include name="*.jar" />
        </fileset>
        <fileset dir="${Commons.dir}/lib">
            <include name="**/*.jar" />
        </fileset>
    </copy>
</target>

<target name="clean">
    <echo>UltimateSpeaker : removing build directories</echo>
    <delete dir="${distdir}" />

```

```

</target>

<!-- init target - Create the build and dist dirs folder structures
-->

<target name="init" depends="clean">
    <echo>UltimateSpeaker : creating build infrastructure</echo>
    <tstamp />
    <mkdir dir="${libsdire}" />
    <mkdir dir="${jarsdire}" />
    <mkdir dir="${releasedire}" />
</target>

<target name="dist" depends="build">
    <jar destfile="${releasedire}/UltimateSpeaker.jar">
        <manifest>
            <attribute name="Main-Class"
value="org.eclipse.jdt.internal.jarinjarloader.JarRsrcLoader" />
            <attribute name="Rsrc-Main-Class" value="${
{mainClass}" />
            <attribute name="Class-Path" value="." />
            <attribute name="Rsrc-Class-Path" value="." />
            <mf.classpath}" />
        </manifest>
        <zipfileset src="jar-in-jar-loader.zip" />
        <zipgroupfileset dir="${jarsdire}" includes="*.jar"/>
        <zipfileset dir="${libsdire}" includes="*.jar" />
    </jar>
</target>
</project>

```

### Приложение 3: Страница за показване на онлайн презентации

```

<!DOCTYPE HTML>
<html lang="bg">
<head>
    <meta charset="UTF-8">
    <title>Ultimate Speaker</title>
    <link rel="stylesheet" href="scripts/reveal.css">
    <link rel="stylesheet" href="scripts/theme/black.css" id="theme">
    <script src="scripts/reveal.js"></script>

```

```

<script src="scripts/jquery.min.js"></script>

<script>

var autoSound = false;

var messageReceived = false;

function loadSlides(fileSlides){

    var htmlToDisplay = '<div class="reveal">';

    htmlToDisplay += '<div class="slides">';

    for(i=0; i<fileSlides.Image.length ; i++){

        htmlToDisplay += '<section class="oneSlide">';

        htmlToDisplay += '';

        htmlToDisplay += '';

        htmlToDisplay += '';

        htmlToDisplay += '<audio controls>';

        htmlToDisplay += '<source src="data:audio/wav;base64,' +
fileSlides.Speech[i] + '" />';

        htmlToDisplay += '</audio>';

        htmlToDisplay += '</section>';

    }

    htmlToDisplay += '</div>';

    htmlToDisplay += '</div>';

    $("body").html(htmlToDisplay)

    initReveal()

}

function playCurrentSlide() {

Array.prototype.slice.call( document.querySelectorAll( ".oneSlide" ) ).forEa
ch( function( slide ) {

    var audio = slide.querySelector( "audio" );

    if( audio ) {

```



```

        if( autoSound && slide.classList.contains( "present" ) ) {
            if(audio.currentTime != 0){
                audio.currentTime=0;
            }
            audio.play();
        }
        else {
            audio.pause();
        }
    }
} );
}

function toggleAutoSpeech(button){
    if(button.getAttribute("src").indexOf("SoundOn.png") > -1){
        autoSound = false;

Array.prototype.slice.call(document.querySelectorAll(".soundControlOn")).for
Each( function( button ){button.style.display = 'none';});

Array.prototype.slice.call(document.querySelectorAll(".soundControlOff")).fo
rEach( function( button ){button.style.display = '';});
    } else {
        autoSound = true;

Array.prototype.slice.call(document.querySelectorAll(".soundControlOn")).for
Each( function( button ){button.style.display = '';});

Array.prototype.slice.call(document.querySelectorAll(".soundControlOff")).fo
rEach( function( button ){button.style.display = 'none';});
    }

    playCurrentSlide();
}

function initReveal(){
    Reveal.initialize({ controls: true, progress: true,
slideNumber: true, slideNumber: 'c / t', center: true, transition:
"slide"});

    Reveal.addEventListener( "ready", function( event )
{playCurrentSlide();} );

    Reveal.addEventListener( "slidechanged", function( event )
{playCurrentSlide();} );
}

```

```

    }

    function displayMessage(event){
        if(messageReceived){
            console.log("Message already received from page. Skip
processing!");
            return;
        }
        messageReceived = true;
        var settings = event.data;

        //send back the interval ID to be stopped.
        event.source.postMessage(settings.intervalID,"*");

        if(typeof settings.fileID == 'undefined' ){
            $("body").html("<h1 style='color:white;'>FileID
attribute is empty! Please open the page again.</h1>");
            $("body").attr("style","");
        } else {
            $.ajax({
                url: settings.serverURL + 'management/files/' +
settings.fileID, //file ID is set from parent window
                method: "GET",
                data: {
                    type : "slides"
                },
                dataType: 'json',
                beforeSend: function (xhr) {
                    xhr.setRequestHeader( 'Authorization', 'Basic ' +
btoa(settings.userMail + ':' + settings.userPass));
                },
                success: function(data) {
                    loadSlides(data);
                    $("body").attr("style","");
                },
                error: function( data, textStatus, errorThrown ) {
                    $("body").html(data.responseText);
                    $("body").attr("style","");
                }
            })
        }
    }

```

```

        });
    }
}

$(document).ready(function() {
    if($(".reveal").get(0)){
        //page is already loaded. do nothing.
        initReveal()
        $("body").attr("style","");
        return;
    }

    if (window.addEventListener) {
        // For standards-compliant web browsers
        window.addEventListener("message",      displayMessage,
false);
    } else {
        window.attachEvent("onmessage", displayMessage);
    }
});
</script>
</head>
<body style="cursor: wait; position: fixed; width:100%; height:100%">
</body>
</html>

```