Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

**Wydział Informatyki**

**Katedra Metod Programowania**

Programowanie aplikacji biznesowych

**Arkadiusz Dariusz Pańczyk**

Nr albumu s18706

**Aplikacja internetowa wspomagająca monitorowanie i planowanie budżetu domowego**

Praca inżynierska

pod kierunkiem:

dr Krzysztof Barteczko

Warszawa, styczeń, 2022

**Spis treści**

[Wstęp 3](#_Toc87990953)

[1. Zarządzanie budżetem domowym 3](#_Toc87990954)

[1.1. Cel projektu 3](#_Toc87990955)

[2. Koncepcje oraz funkcjonalności systemowe 4](#_Toc87990956)

[3. Rozwiązania technologiczne 5](#_Toc87990957)

[3.1. Backend 5](#_Toc87990958)

[3.1.1. Kotlin 5](#_Toc87990959)

[3.1.2. Spring Boot 7](#_Toc87990960)

[3.1.3. Jpa 7](#_Toc87990961)

[3.2. Frontend 7](#_Toc87990962)

[3.2.1. TypeScript 7](#_Toc87990963)

[3.3. Baza danych 8](#_Toc87990964)

[3.3.1. PostgreSQL 8](#_Toc87990965)

[3.3.2. H2 8](#_Toc87990966)

[3.4. Narzędzia programistyczne 8](#_Toc87990967)

[3.4.1. IntelliJ 8](#_Toc87990968)

[3.4.2. VisualStudio Code 8](#_Toc87990969)

[3.4.3. GitHub 8](#_Toc87990970)

[3.5. Inne rozwiązania technologiczne 8](#_Toc87990971)

[3.5.1. Git 8](#_Toc87990972)

[3.5.2. Docker 8](#_Toc87990973)

[4. Zamysł architektury systemu 9](#_Toc87990974)

[5. Implementacja 10](#_Toc87990975)

[5.1. Moduł rejestracji i logowania 10](#_Toc87990976)

[6. Podsumowanie 11](#_Toc87990977)

Wstęp

1. Zarządzanie budżetem domowym
   1. Cel projektu
2. Koncepcje oraz funkcjonalności systemowe
3. Rozwiązania technologiczne

Jako temat aktualnego rozdziału zostały postawione główne technologie użyte podczas procesu tworzenia rozwiązań opisywanej aplikacji internetowej. W poniższych podrozdziałach zaproponowany został podział na mniejsze części, biorąc pod uwagę to w jakim stopniu można je podzielić ze względu na używane w nowoczesnych aplikacjach, warstwy technologiczne.

Wybór języków programowania oraz używanych w procesie budowania aplikacji bibliotek, został wyselekcjonowany ze względu na nowoczesność, ogólnodostępność oraz trendy występujące aktualnie na rynku programistów, oraz polecanych przez nich technik.

* 1. Backend

Warstwa backend, bardzo często nazywana także częścią serwerową aplikacji internetowej, która w praktyce jest całkowicie niezauważalna przez użytkownika końcowego. To właśnie po stronie serwera stoi obsługa całej logiki biznesowej oraz, procesów wymiany informacji wewnętrznych oprogramowania tworzonego dla użytkowników jak i również odpowiednie sprawdzenie czy ze strony klienta aplikacji. Aby nie pojawiały się krytyczne błędy, mogące zagrozić niepoprawnemu funkcjonowaniu aplikacji.

W najbardziej podstawowych aplikacjach, część serwerowa odpowiada również za dostarczenie potrzebnych informacji do bazy danych, która często jest jednocześnie brana jako cząstka całej warstwy backend.

* + 1. Kotlin

Kotlin, czyli powstały w lipcu 2011, statycznie typowany język programowania. Jego pierwsza oficjalnie stabilna wersje wyszła dopiero w lutym 2016 roku. Twórcy języka, czyli firma JetBrains, podczas procesu tworzenia, projektowali go z myślą o pełnym współdziałaniu z innym, bardzo popularnym językiem - Java oraz JVM - jego wirtualną maszyną.

Od późniejszych wersji dostępny jest również Kotlin/JS, czyli łatwe tłumaczenie kodu napisanego, w języku Kotlin na JavaScript, pozwalające na pisanie również frontendu aplikacji bezpośrednio w języku Kotlin. Głównym zamysłem powstania Kotlin/JS było wytworzenie własnej logiki pisania części frontendu aplikacji, jak również części backendowej w przypadku używania Node.js jako głównej technologii użytej do pisania logiki serwerowej[[1]](#footnote-1).

Projektanci języka, trzymali się tego, że Kotlin ma być obiektowym językiem, ukierunkowanym na działanie w środowisku produkcyjnym oraz poprawiającym znane błędy z Javy. Współdziałanie z kodem języka Javy, zostało zachowane, aby w prosty sposób umożliwić firmom, operującym od wielu lat na Javie na stopniową migrację na produkt firmy JetBrains.

Niektóre charakterystyczne cechy Kotlina[[2]](#footnote-2):

* Bezpieczeństwo względem błędów z null’ami – w przeciwieństwie do często spotykanej wady języka Javy, bazowo, wszystkie zmienne ustawiane są przez kompilator jako *non-null,* co już częściowo pozwala wyeliminować niechciane wyjątki. Przy pomocy operatora „?.”, Kotlin pozwala na bezpieczne wywołanie metody lub zmiennej. W przypadku, kiedy któraś z wartości okaże się null’em, właściwość nie zostanie wywołana. Pomocny okazuję się równie operator Elvis „?:”, który pozwala zastąpić wartością domyślną, jeżeli przypisywana przez kompilator wartość okaże się null’em.
* Brak możliwości wywołania sprawdzonych wyjątków (Checked Exception) – taka funkcjonalność została całkowicie pominięta, przez twórców Kotlina.   
  W języku Java, używanie podstawowych metod, często wiąże się z przymusowym obudowaniem wywołania instrukcją *try-catch*. Omawiane rozwiązania mogą prowadzić do obniżenia jakości kodu, jak i zaciemnienia rzeczywistego obrazu działania metody.
* Korutyny w programowaniu współbieżnym – Początkowo w języku Kotlin dostępne były wyłącznie, dobrze znane z innych języków wątki. Korutyny, podobnie do wątków pozwalają na obsłużenie, większej ilości procesów jednocześnie. Na korzyść, w przeciwieństwie do wątków, korutyny pozwalają na dynamiczne zarządzanie procesami. Po zawieszeniu działania, uprzednio używany wątek procesora, jest zwalniany i może zostać użyty przez inny proces, co pozwala na bardziej przemyślane zarządzanie wykorzystywanymi wątkami procesora.

Prostota oraz mądrze przemyślane decyzje rozwojowe języka, pozwalają Kotlinowi od wielu lat znajdować się w listach najbardziej dynamicznie rozwijających się języków na świecie. W rozwoju swoją cegiełkę dołożył także Google, który na swojej konferencji I/O w 2017 roku, ogłosił Kotlina oficjalnym językiem programowania Androida – platformy posiadającej 73%, udziału rynku mobilnego na całym świecie[[3]](#footnote-3).

Widząc dotychczasowy rozwój, języka firmy JetBrains, można oczekiwać od Kotlina, że z pewnością będzie dalej piąć się w górę w rankingach popularności wszystkich języków programowania. Jednocześnie wprowadzając dodatkowe możliwości dla deweloperów pracujących na platformie wirtualnej maszyny Javy.

* + 1. Spring Boot
    2. Jpa
  1. Frontend

Warstwa frontend to część aplikacji webowej, która pozwala użytkownikowi na swobodną interakcję z oprogramowaniem, najczęściej przy pomocy przeglądarki internetowej. Jest to z reguły, pierwszy możliwy kontakt odbiorcy treści z zaimplementowanym systemem.

Część graficzna reprezentowana jest przez uprzednio utworzony wygląd oraz uzupełniona dostępem do najważniejszych funkcjonalności obsługiwanych przez stronę serwerową, oprogramowania wydaną do obsługi dla użytkowników końcowych aplikacji internetowej.

* + 1. TypeScript

TypeScript pojawił się w roku 2012 jako znacząco rozwinięty JavaScript. Jako główne rozszerzenie względem języka JavaScript można uznać wzbogacenie o dodatkową możliwość dopełnienia informacji o typie zmiennej. Pierwsza, stabilna wersja języka została wydana dopiero po dwóch latach, 12 kwietnia 2014 roku, przez twórców – firmę Microsoft. Swoją rosnącą popularność zawdzięcza w dużej mierze produktowi Angular, przy produkcji którego, jego twórcy, czyli firma Google jako główny język w procesie tworzenia używali właśnie TypeScript. Użyteczność języka wykorzystywana jest również w konkurencyjnym produkcie dla Angulara – ReactJS, gdzie społeczność co raz częściej korzysta z TypeScript jako głównego języka podczas pisania aplikacji internetowych.

Język dobrze został przyjęty, przez społeczność, między innymi ze względu na rewolucyjne zmiany rozwiązujące problemy występujące w JavaScript. W odróżnieniu od innych, stworzonych w przeszłości języków transkompilowanych do JavaScript ’u, nie był wyłącznie wizualną nakładką na składnie kodu, ale także dodawał wysoce znaczące zmiany przydatne w codziennej pracy dla deweloperów oprogramowania.

Główne zmiany w stosunku do języka JavaScript[[4]](#footnote-4):

* Typowanie zmiennych, klas, interfejsów
* Interfejsy
* Typy wyliczeniowe
* Typy generyczne
* Kompilowane wywoływanie

Różnice na korzyść, którą przemawia TypeScript zostały szczególnie dostrzeżone w środowisku korporacyjnym, gdzie Angular wraz z językiem Microsoftu jest wykorzystywany w większości aplikacji, z zamiarem tworzenia części frontendu oprogramowania. Dzięki swojej wewnętrznej właściwości kompilowania się do języka JavaScript, możliwe jest pisanie oprogramowania zarówno po stronie frontendu – Angular czy React, jak również z perspektywy backendu w technologiach takich jak NodeJS.

* + 1. React

Biblioteka frontendowa zaprojektowana i napisana w języku JavaScript, 29 maja 2013 roku przez Jordana Walke, w Facebook’u (aktualnie Meta), wraz z pracującymi tam deweloperami. Miała ułatwiać, oraz rozszerzać możliwości jakie dotychczasowo były osiągalne przy tworzeniu interfejsu użytkownika.

Z założenia pozwala na tworzenie aplikacji typu SPA – *Single Page Application*, czyli realizującej założenia aplikacji, ładując dynamicznie zawartość na stronie, jednocześnie bez potrzeby przeładowywania całego serwisu.

* 1. Baza danych
     1. PostgreSQL
     2. H2
  2. Narzędzia programistyczne
     1. IntelliJ
     2. VisualStudio Code
     3. GitHub
  3. Inne rozwiązania technologiczne
     1. Git
     2. Docker

1. Zamysł architektury systemu
2. Implementacja
   1. Moduł rejestracji i logowania
3. Podsumowanie

**Bibliografia**

1. JetBrains; Przyczyna powstania Kotlin/JS https://kotlinlang.org/docs/js-overview.html#use-cases-for-kotlin-js; dostęp 15.11.2021 [↑](#footnote-ref-1)
2. JetBrains; Charakterystyka Kotlina; www.kotlinlang.org/; dostęp 15.11.2021 [↑](#footnote-ref-2)
3. S. O'Dea, 29.06.2021; Statistica.com; Udział różnych platform w rynku mobilnym 2012-2021 www.statista.com/statistics/272698/global-market-share-held-by-mobile-operating-systems-since-2009/; dostęp 15.11.2021 [↑](#footnote-ref-3)
4. Microsoft; Różnice w TypeScript https://www.typescriptlang.org/ [↑](#footnote-ref-4)