МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ

УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ВОРОНЕЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

(ФГБОУ ВО «ВГУ»)

Факультет Компьютерных наук

Кафедра программирования и информационных технологий

Курсовая работа

по разработке мобильного приложения

«MeAndFlora»

Зав. Кафедрой\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_С.Д. Махортов, д.ф.-м.н., доцент

Обучающийся \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Д.С. Котов

Обучающийся \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ А.С. Телегина

Обучающийся \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.В Шепляков

Руководитель\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.А. Ушаков, преподаватель

Руководитель\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.С. Тарасов, ст. преподаватель

Воронеж 2024

**Содержание**

[Определения, обозначения и сокращения 4](#_Toc167959347)

[Введение 6](#_Toc167959348)

[1 Постановка задачи 8](#_Toc167959349)

[1.1 Цели создания системы 8](#_Toc167959350)

[1.2 Функциональные требования к разрабатываемой системе 8](#_Toc167959351)

[1.3 Задачи системы 9](#_Toc167959352)

[2 Анализ предметной области 10](#_Toc167959353)

[2.1 Обзор аналогов 11](#_Toc167959354)

[2.1.1 PlantNet 11](#_Toc167959355)

[2.1.2 INaturalist 14](#_Toc167959356)

[2.1.3 PlantSnap 15](#_Toc167959357)

[2.2 Моделирование системы 17](#_Toc167959358)

[2.2.1 Диаграмма прецедентов 17](#_Toc167959359)

[2.2.2 Диаграммы последовательности 18](#_Toc167959360)

[2.2.3 Диаграмма развертывания 23](#_Toc167959361)

[2.2.4 Диаграмма состояния 23](#_Toc167959362)

[2.2.5 Функциональная схема 26](#_Toc167959363)

[3 Реализация 27](#_Toc167959364)

[3.1 Средства реализации 27](#_Toc167959365)

[3.2 Логика приложения 29](#_Toc167959366)

[3.2.1 Разработка микросервиса нейронной сети 29](#_Toc167959367)

[3.2.2 Backend разработка 31](#_Toc167959368)

[3.2.3 Frontend разработка 32](#_Toc167959369)

[3.3 Реализация интерфейса 33](#_Toc167959370)

[3.3.1 Общие экраны для всех пользователей приложения 33](#_Toc167959371)

[3.3.2 Экран авторизации 33](#_Toc167959372)

[3.3.3 Экран регистрации 35](#_Toc167959373)

[3.3.4 Главный экран 36](#_Toc167959374)

[3.3.5 Экран информации о растении 38](#_Toc167959375)

[3.3.6 Экран камеры 39](#_Toc167959376)

[3.3.7 Общие экраны для зарегистрированных пользователей 40](#_Toc167959377)

[3.3.8 Экран профиля пользователя 40](#_Toc167959378)

[3.3.9 Экран истории загруженных растений 41](#_Toc167959379)

[3.3.10 Экран отслеживаемых растений 42](#_Toc167959380)

[3.3.11 Экраны для ботаников 44](#_Toc167959381)

[3.3.12 Экран со списком нераспознанных растений 44](#_Toc167959382)

[3.3.13 Экран нераспознанного растения для ботаника 45](#_Toc167959383)

[3.3.14 Экраны для администратора 46](#_Toc167959384)

[3.3.15 Экран со списком пользователей 47](#_Toc167959385)

[3.3.16 Экран со списком публикаций 48](#_Toc167959386)

[3.3.17 Экран со статистическими данными приложения 49](#_Toc167959387)

[Заключение 51](#_Toc167959388)

[Список использованных источников 52](#_Toc167959389)

# Определения, обозначения и сокращения

В настоящем отчете о ВКР применяют следующие термины с соответствующими определениями.

**Мобильное приложение** – Программное изделие, разновидность прикладного [программного обеспечения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), предназначенная для работы на смартфонах, [планшетах](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D0%BD%D1%88%D0%B5%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80) и других мобильных (портативных, переносных, карманных) устройствах

**Frontend** – Презентационная часть информационной или программной системы, ее пользовательский интерфейс и связанные с ним компоненты

**Backend** – Логика работы сайта, внутренняя часть продукта, которая находится на сервере и скрыта от пользователя

**Клиент (клиентская сторона)** – Приложение, которое предоставляет пользователю возможность взаимодействовать со всей системой

**Сервер (серверная часть)** – Компьютер, обслуживающий другие устройства (клиентов) и предоставляющий им свои ресурсы для выполнения определенных задач

**Микросервис** – Веб-сервис, отвечающий за один элемент логики в определенной предметной области

**GitHub** – Веб-сервис для хостинга IT-проектов и их совместной разработки

**PostgreSQL** – Реляционная база данных с открытым кодом

**Фреймворк** – Программное обеспечение, облегчающее разработку и объединение разных компонентов большого программного проекта

**Flutter** – [Комплект средств разработки](https://ru.wikipedia.org/wiki/SDK) и [фреймворк](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D1%80%D0%B5%D0%B9%D0%BC%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%BA) с [открытым исходным кодом](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%82%D0%BA%D1%80%D1%8B%D1%82%D0%BE%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BE%D0%B1%D0%B5%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) для создания [мобильных приложений](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) под [Android](https://ru.wikipedia.org/wiki/Android) и [iOS](https://ru.wikipedia.org/wiki/IOS), [веб-приложений](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1-%D0%BF%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), а также настольных приложений под [Windows](https://ru.wikipedia.org/wiki/Windows), [macOS](https://ru.wikipedia.org/wiki/MacOS) и [Linux](https://ru.wikipedia.org/wiki/Linux) с использованием языка программирования [Dart](https://ru.wikipedia.org/wiki/Dart)

**Python** – Высокоуровневый язык программирования общего назначения с динамической строгой типизацией и автоматическим управлением памятью

**Pytorch** – Фреймворк для глубокого обучения на языке программирования Python

**Java** – Строго типизированный объектно-ориентированный язык программирования общего назначения

**API** – Набор способов и правил, по которым различные программы общаются между собой и обмениваются данными

**Spring** – Универсальный фреймворк с открытым исходным кодом для Java-платформы

**Kafka** – Распределённый программный брокер сообщений с открытым исходным кодом, разрабатываемый в рамках фонда Apache на языках Java и Scala

**Docker** – Программное обеспечение для автоматизации развёртывания и управления приложениями в средах с поддержкой контейнеризации, контейнеризатор приложений

**JSON Web Token** – Открытый стандарт для создания токенов доступа, основанный на формате JSON

Введение

Идентификация растений имеет решающее значение для различных областей, включая ботанику, экологию, сельское хозяйство и медицину. Традиционные методы идентификации растений часто требуют обширных знаний и специализированного оборудования, что делает их недоступными для многих людей.

По мере роста населения и урбанизации люди все меньше времени проводят на природе и могут быть незнакомы с местными растениями. Это затрудняет идентификацию растений, особенно для тех, кто не имеет специальных знаний.

Кроме того, изменение климата и другие антропогенные факторы приводят к изменениям в распространении и экологии растений. Традиционные методы идентификации могут не успевать за этими изменениями, что затрудняет мониторинг и управление растительными ресурсами.

В связи с ростом доступности мобильных устройств и развитием технологий искусственного интеллекта возникла возможность создания мобильных приложений, которые могут распознавать растения по фотографии. Такие приложения имеют огромный потенциал для облегчения идентификации растений и предоставления ценных знаний тем, у кого их нет. Приложение может помочь людям узнать больше о растениях и их значении, способствуя охране окружающей среды. Кроме того, оно может служить инструментом для сбора данных о распространении и экологии растений, а также образовательным ресурсом для учащихся и любителей природы.

Разрабатываемое приложение не только облегчит жизнь садоводам и ботаникам, позволяя быстро определять растения, но также может быть полезным инструментом для образовательных целей и научных исследований. Таким образом, наш проект направлен на улучшение пользовательского опыта и расширение возможностей в области распознавания растений с помощью современных технологий.

В целом, мобильные приложения для распознавания растений являются быстро развивающейся областью с большим потенциалом для влияния на различные отрасли. Продолжающиеся исследования и инновации в этой области обещают сделать идентификацию растений более легкой, быстрой и точной, чем когда-либо прежде.

1. Постановка задачи
   1. Цели создания системы

Целями данной курсовой работы являются:

* упрощение поиска информации о растениях по названиям или фото;
* получение актуальной информации о местоположении растений с целью обновления информации об их расселении;
* сбор актуальной базы фотографий растений в исследовательских целях.
  1. Функциональные требования к разрабатываемой системе

Функциональными требованиями системы являются:

* получение описания и фото растения по названию;
* получение названия и описания растения по сделанной или выбранной из галереи фотографии;
* просмотр подробной информации о растении;
* просмотр информации о ранее распознанных растениях авторизированным пользователям и ботаникам;
* добавление понравившихся растений в список отслеживаемых авторизированным пользователям;
* редактирование данных своего аккаунта после авторизации или регистрации в системе;
* просмотр списка нераспознанных растений ботаником;
* идентификация ботаником растения из списка неправильно распознанного нейронной сеть;
* создать/удалить пользователей;
* просмотр статистики распознавания;
* просмотр статистики показа рекламы
  1. Задачи системы

Задачами работы являются:

* анализ рынка мобильных приложений по идентификации растений по фотографиям для определения сильных и слабых сторон конкурентов;
* определение требований к приложению;
* разработка архитектуры приложения и базы данных для хранения информации о пользователях и растениях;
* реализация функционала приложения.
* разработка эффективной схемы взаимодействия пользователя с интерфейсом мобильного приложения;
* тестирование.

1. Анализ предметной области

Идентификация растений по фотографиям является относительно новой областью исследований, которая возникла с развитием технологий искусственного интеллекта и машинного обучения. Первые попытки создания таких приложений были предприняты в начале 2010-х годов, и с тех пор эта область быстро развивается.

Основной технологией, лежащей в основе мобильных приложений для распознавания растений, является компьютерное зрение. Алгоритмы компьютерного зрения анализируют цифровые изображения и извлекают из них информацию. В случае приложений для распознавания растений алгоритмы анализируют изображения растений и распознают их на основе характеристик, таких как форма листьев, расположение жилок и текстура.

Кроме того, в этих приложениях используются машинное обучение и глубокое обучение. Машинное обучение позволяет алгоритмам учиться на данных и улучшать свою производительность с течением времени. Глубокое обучение - это тип машинного обучения, который использует искусственные нейронные сети для анализа данных и извлечения сложных закономерностей.

Мобильные приложения для распознавания растений можно разделить на два основных типа:

* Приложения на основе искусственного интеллекта. Эти приложения используют алгоритмы искусственного интеллекта для анализа изображений и распознавания растений. Они обычно имеют высокую точность и могут идентифицировать широкий спектр растений.
* Приложения на основе базы данных. Эти приложения сравнивают изображения растений с базой данных известных растений. Они обычно менее точны, чем приложения на основе искусственного интеллекта, но могут быть полезны для идентификации растений, которые не представлены в базе данных искусственного интеллекта.
  1. Обзор аналогов

Для выявления сильных и слабых сторон приложений для поиска экскурсий выведем общие критерии для сравнения:

* существование бесплатного доступа;
* возможность поиска по названию;
* сохранение истории;
* возможность отслеживания растений;
* повторная проверка идентификации.

Результат, проведенного сравнения аналогов, представлен в .

Таблица 1 - обзор аналогов

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Бесплатный доступ | Поиск по названию | Сохранение истории | Отслеживание растений | Повторная проверка |
| PlantNet | + | + | + | - | - |
| INaturalist | + | + | + | - | - |
| PlantSnap | - | + | + | - | - |

* + 1. PlantNet

Pl@ntNet - это гражданская научная платформа, использующая искусственный интеллект (ИИ) для облегчения идентификации и инвентаризации видов растений. Это одна из крупнейших в мире обсерваторий биоразнообразия, в которой участвуют несколько миллионов человек из более чем 200 стран.

Приложение Pl@ntNet, доступное в веб-версиях и для смартфонов (Android, iOS), позволяет бесплатно идентифицировать десятки тысяч видов растений, просто сфотографировав их. Также доступен поиск растения по названию. Иллюстрация страницы выбора фотографии представлена на Рисунок 1- страница выбора фотографии в приложении PlantNet.

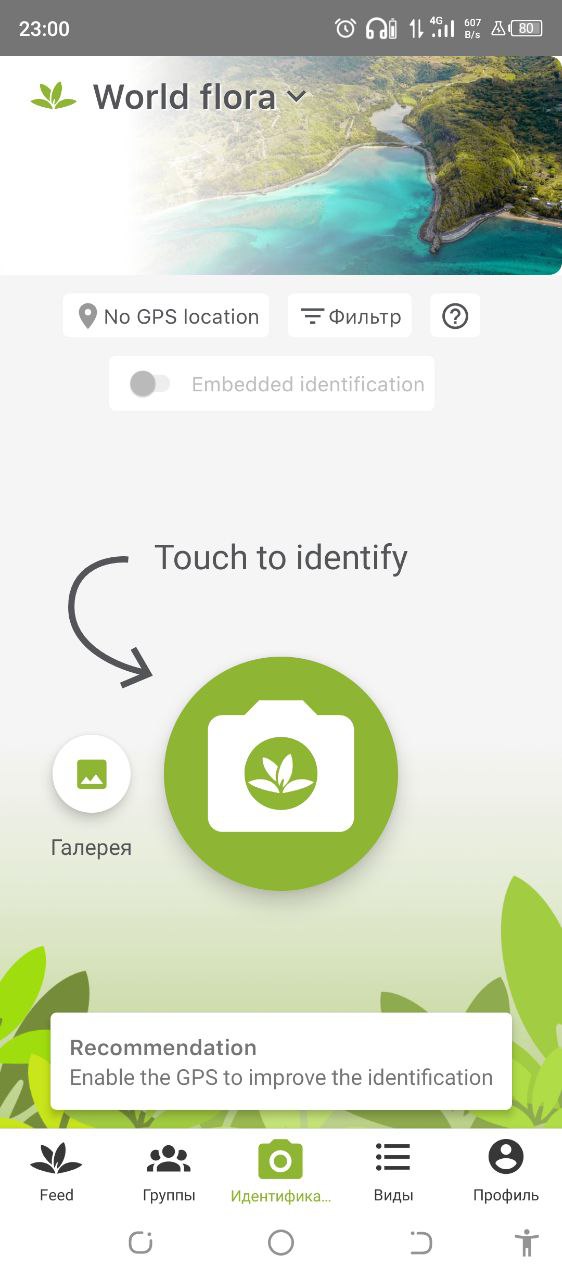


Рисунок 1- страница выбора фотографии в приложении PlantNet

В основе Pl@ntNet лежит принцип совместного обучения. Пользователи, создавшие учетную запись, могут хранить историю идентификаций, а также делиться своими наблюдениями, которые затем могут быть рассмотрены сообществом и использованы ИИ для обучения распознаванию растений. Иллюстрация страницы поиска по названию приложения представлена на Рисунок 2 - страница поиска по названию в приложении PlantNet.



Рисунок 2 - страница поиска по названию в приложении PlantNet

Pl@ntNet собрала более миллиарда изображений растений. Однако лишь небольшая часть из них доступна исследователям по всему миру (через открытые порталы данных о биоразнообразии, такие как GBIF). Важным элементом является наличие GPS-координат. Эта информация имеет решающее значение для составления карт видов. Существуют также фильтры качества изображений, которые отбраковывают слишком размытые, перегруженные или содержащие недостаточно информации для идентификации вида.

* + 1. INaturalist

Приложение iNaturalist помогает идентифицировать растения и животных, одновременно собирая данные для научных целей и охраны природы. Иллюстрация страницы выбора фотографии представлена на Рисунок 3 - страница выбора фотографии в приложении INaturalist.

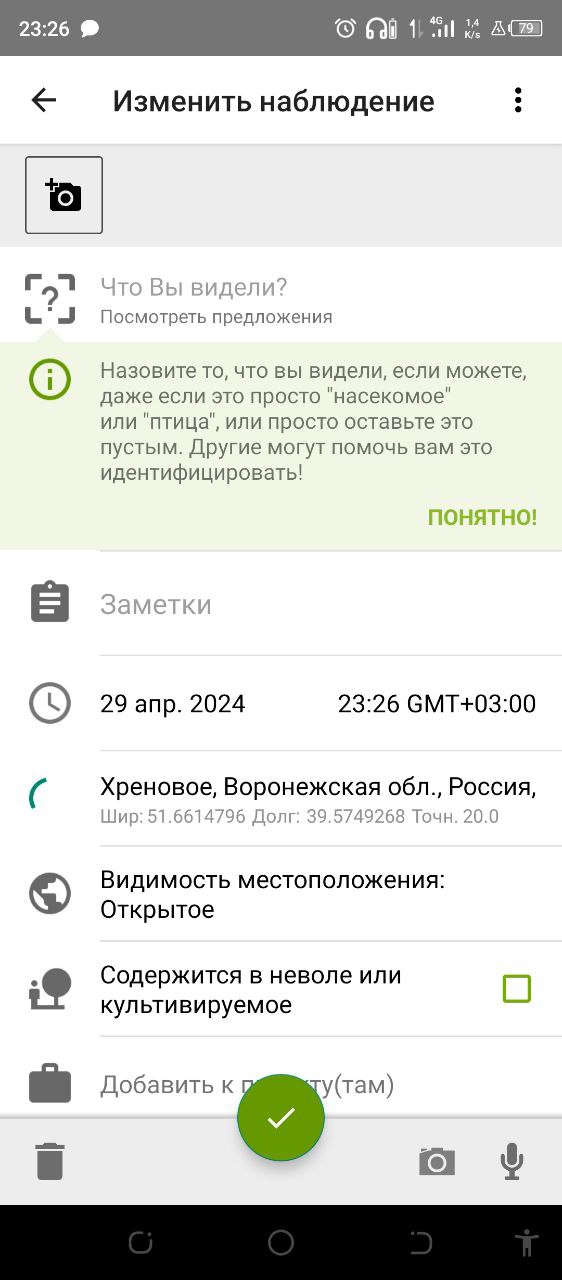


Рисунок 3 - страница выбора фотографии в приложении INaturalist

Это также краудсорсинговая система идентификации видов и инструмент для регистрации встречаемости организмов. С ее помощью вы можете записывать свои собственные наблюдения, получать помощь в идентификации, сотрудничать с другими для сбора такого рода информации для общей цели или получать доступ к данным наблюдений, собранным пользователями. Иллюстрация страницы поиска по названию приложения представлена на Рисунок 4 - страница поиска по названию в приложеии INaturalist.



Рисунок 4 - страница поиска по названию в приложеии INaturalist

* + 1. PlantSnap

PlantSnap – приложение с платной подпиской, предполагающее 5 бесплатных распознаваний. Иллюстрация страницы выбора фотографии представлена на Рисунок 5 - страница камеры в приложении PlantSnap.



Рисунок 5 - страница камеры в приложении PlantSnap

В базе данных с возможностью поиска PlantSnap содержится более 650 000 растений, и они переведены на 37 языков.

В PlantSnap удалось создать систему, которая позволяет загружать фотографию и получать подробную информацию о сфотографированном растении без участия человека. Кроме того, в iOS-версии PlantSnap используется новая технология, называемая автоопределением и дополненной реальностью. Функция автоматического распознавания на самом деле подсказывает вам, когда нужно сделать снимок, чтобы каждый раз получать идеальное изображение.

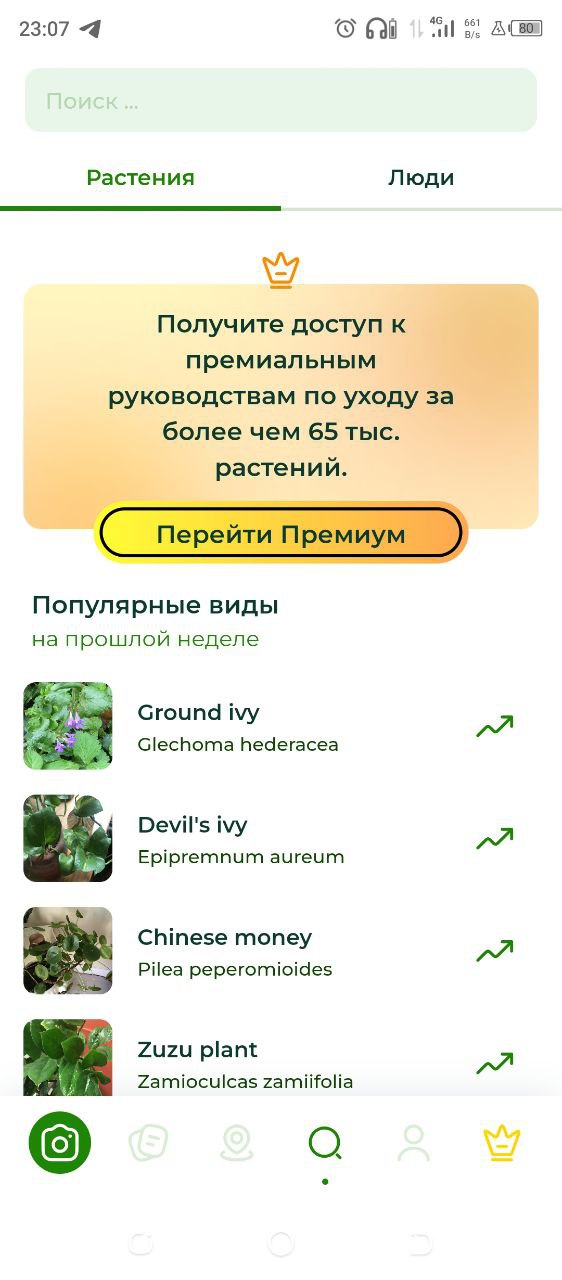


Рисунок 6 - страница поиска по названию в приложении PlantSnap

* 1. Моделирование системы
     1. Диаграмма прецедентов

Рассмотрим полную диаграмму для использования приложения разными типами пользователей. В данном случае необходимость составления диаграммы прецедентов продиктована прежде всего тем, что use-case диаграмма — это инструмент для моделирования системы и понимания ее функциональности и потребностей пользователей. Они помогают в определении основных действий, которые пользователь должен совершить в системе, чтобы достичь определенных целей. Они также позволяют определить возможные риски и проблемы, которые могут возникнуть в ходе использования системы. Данная диаграмма представлена на .

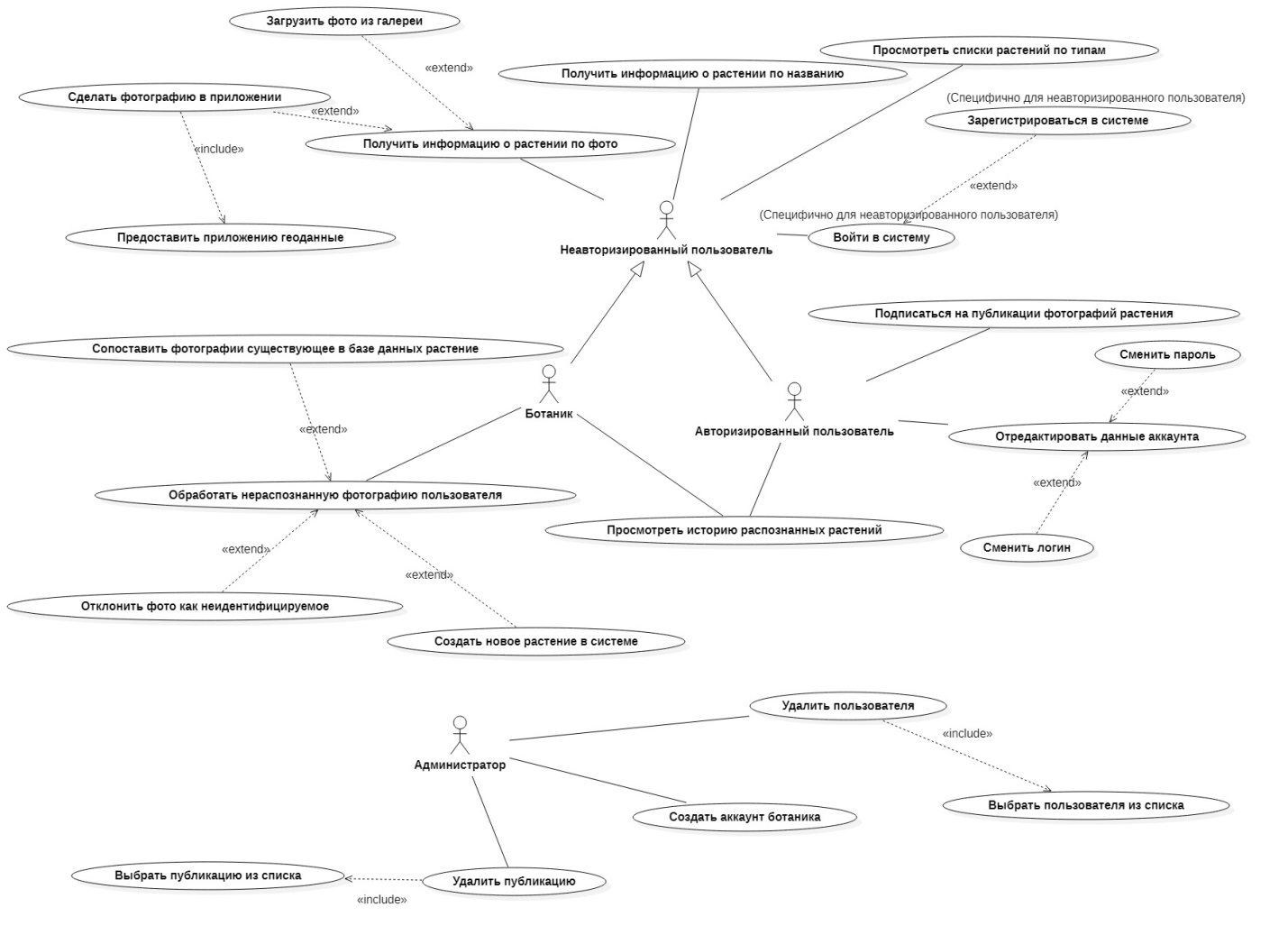


Рисунок 7 - диаграмма прецедентов

* + 1. Диаграммы последовательности

Диаграмма последовательности является важным инструментом для проекта, который помогает более глубоко понимать процесс, улучшать его эффективность и упрощать взаимодействие. Данная диаграмма представлена на и .

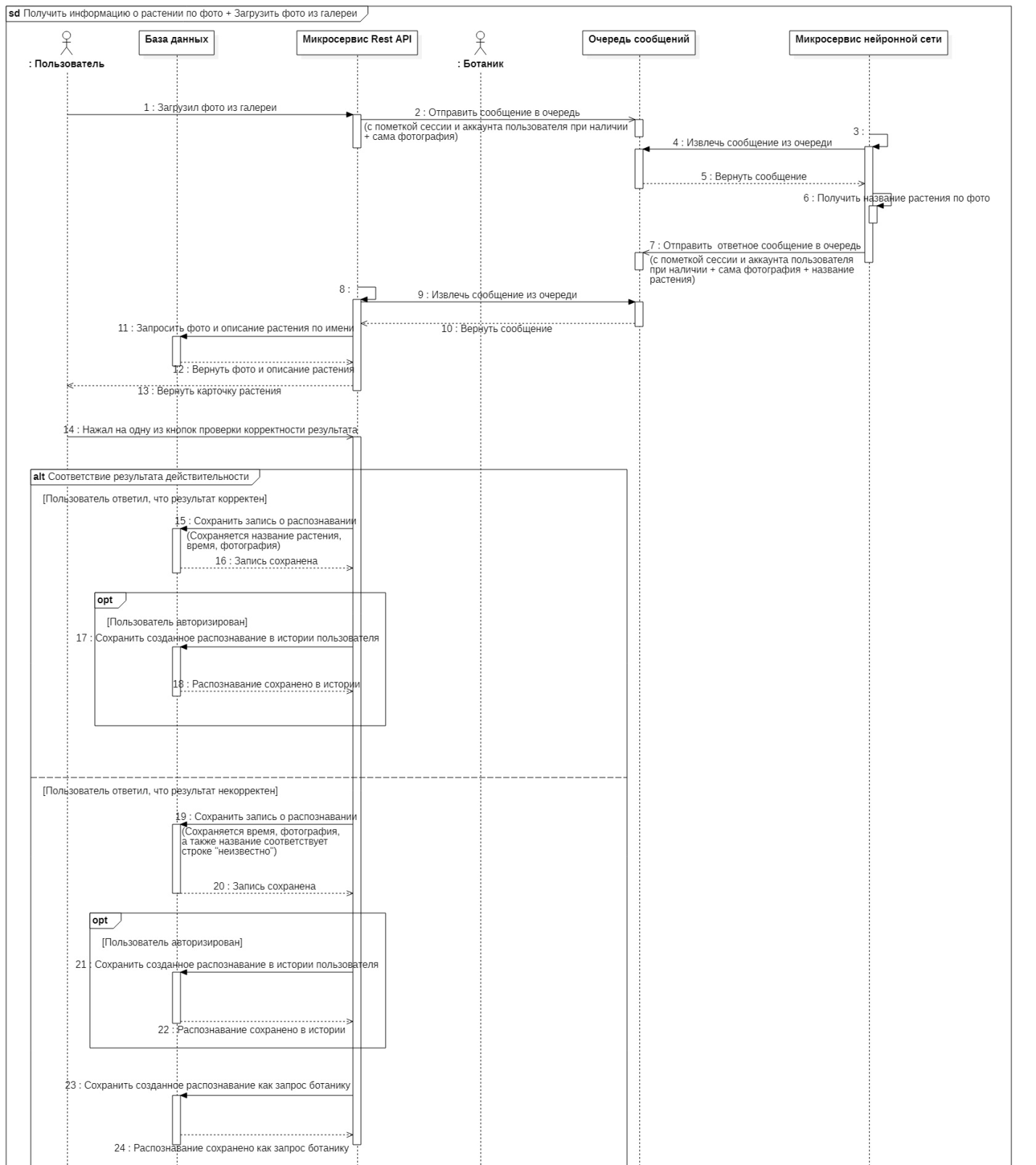


Рисунок 8 - диаграмма последовательности для процесса распознавания растения по фотографии, выбранной из галереи

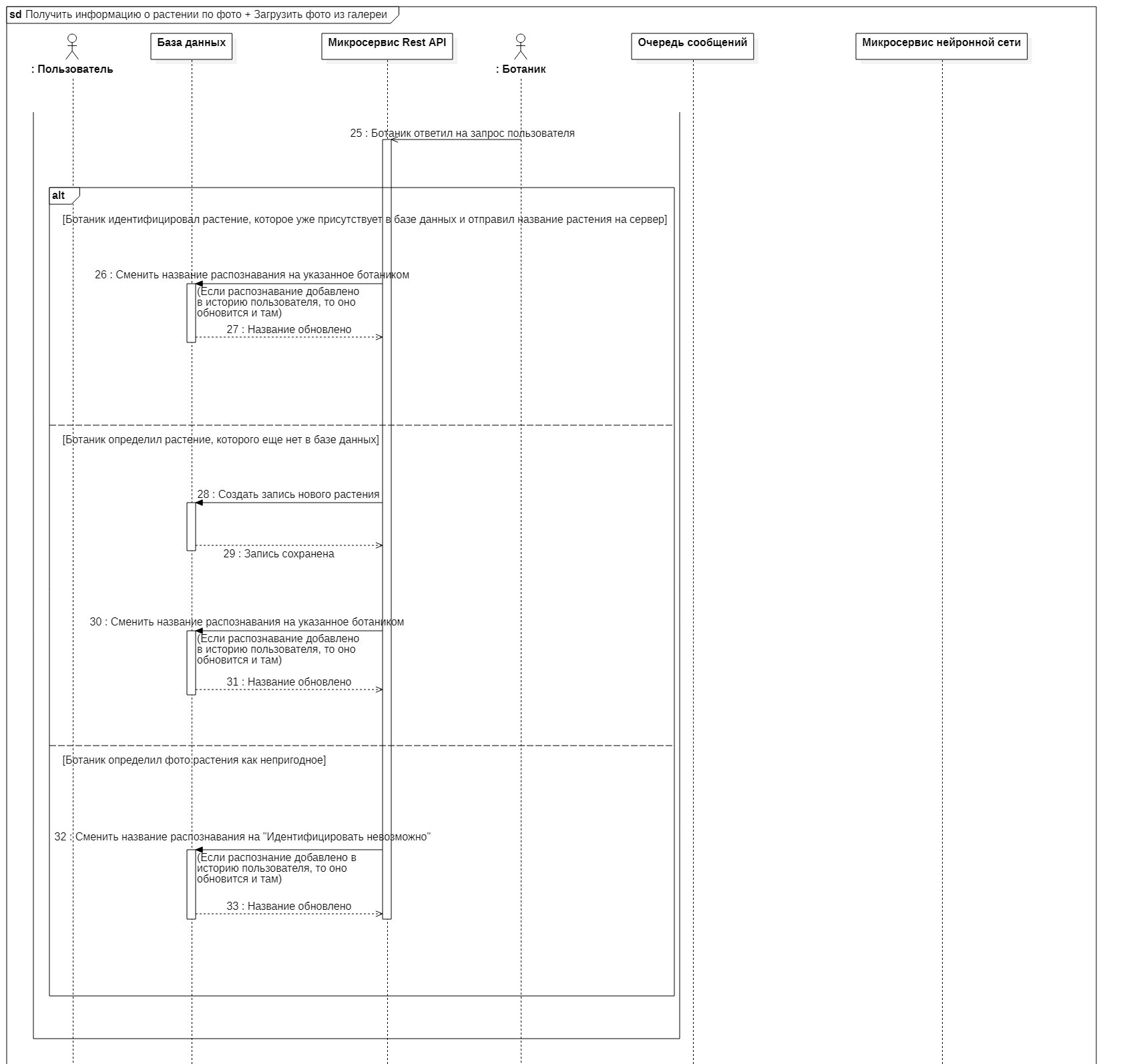


Рисунок 9 - продолжение диаграммы последовательности для процесса распознавания растения по фотографии, выбранной из галереи

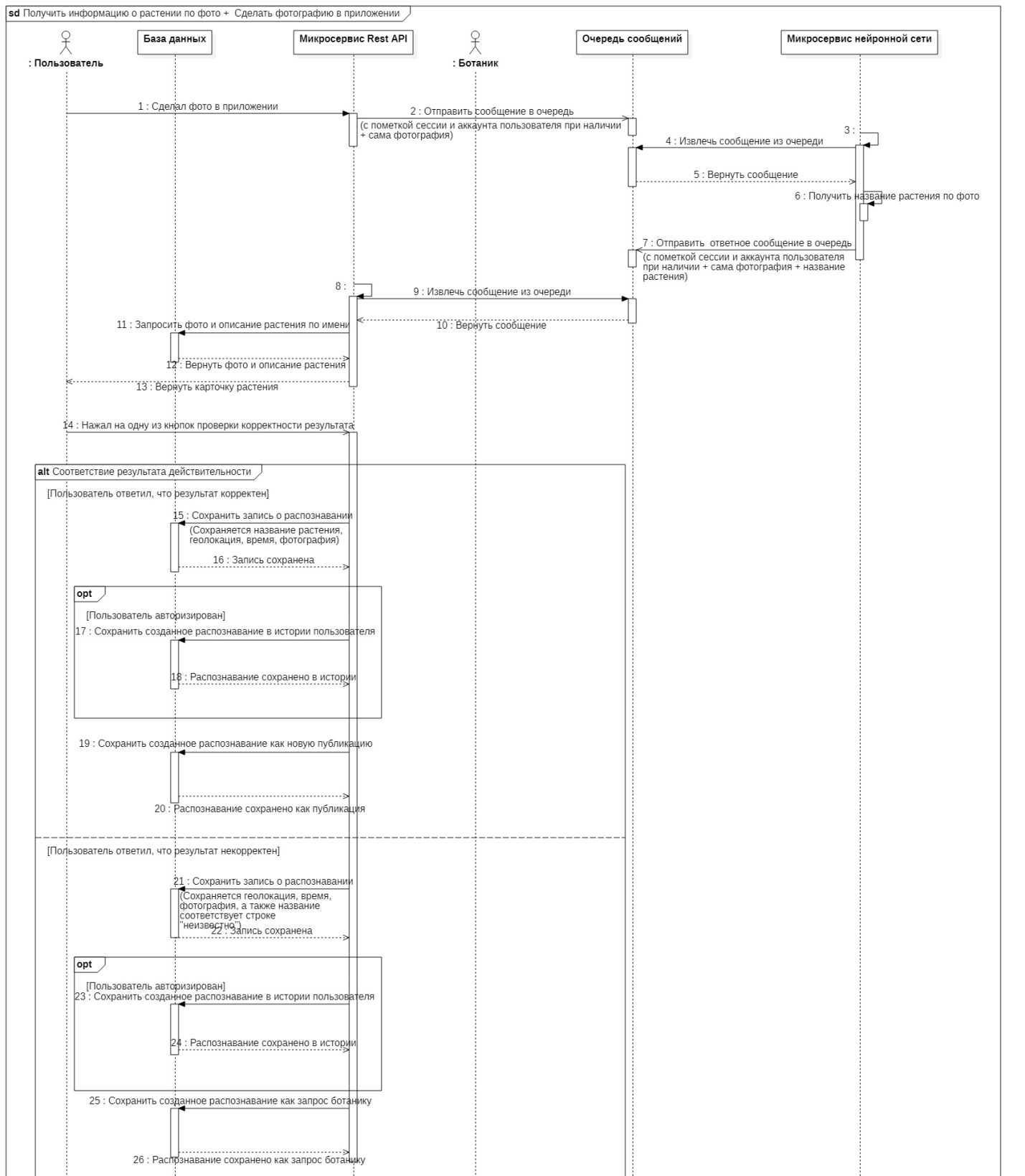


Рисунок 10 - диаграмма последовательности для процесса распознавания растения по фотографии, сделанной через приложение

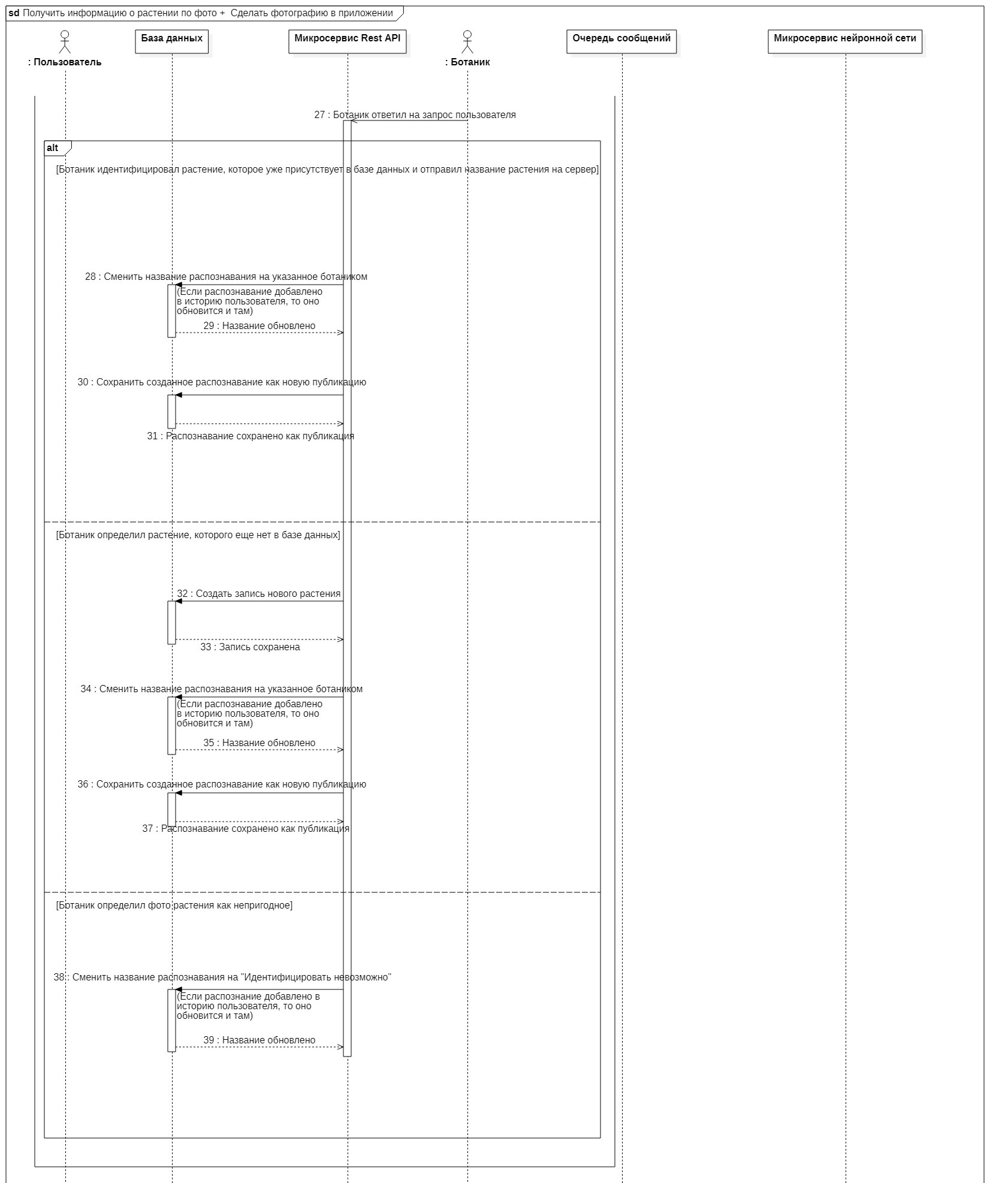


Рисунок 11 - продолжение диаграммы последовательности для процесса распознавания растения по фотографии, сделанной через приложение

* + 1. Диаграмма развертывания

Диаграмма развертывания позволяет определить требования к аппаратному обеспечению, планировать установку и настройку компонентов системы, а также оценивать ее производительность и масштабируемость. Данная диаграмма представлена на .

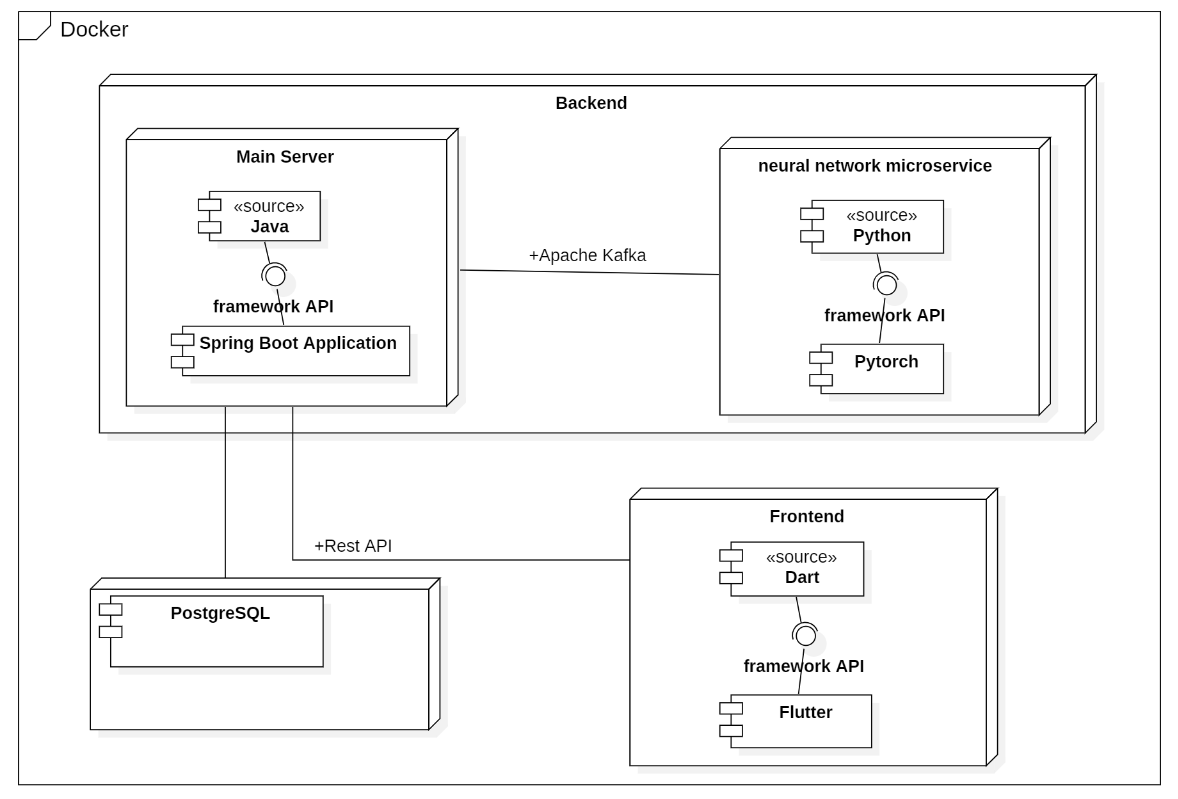


Рисунок 12 - диаграмма развертывания

* + 1. Диаграмма состояния

Диаграмма состояния позволяет определить возможные сценарии поведения системы, выделить ключевые состояния и переходы между ними, а также оценить ее надежность и устойчивость к ошибкам. Для нашего проекта были спроектированы 2 диаграммы, представленные на и .

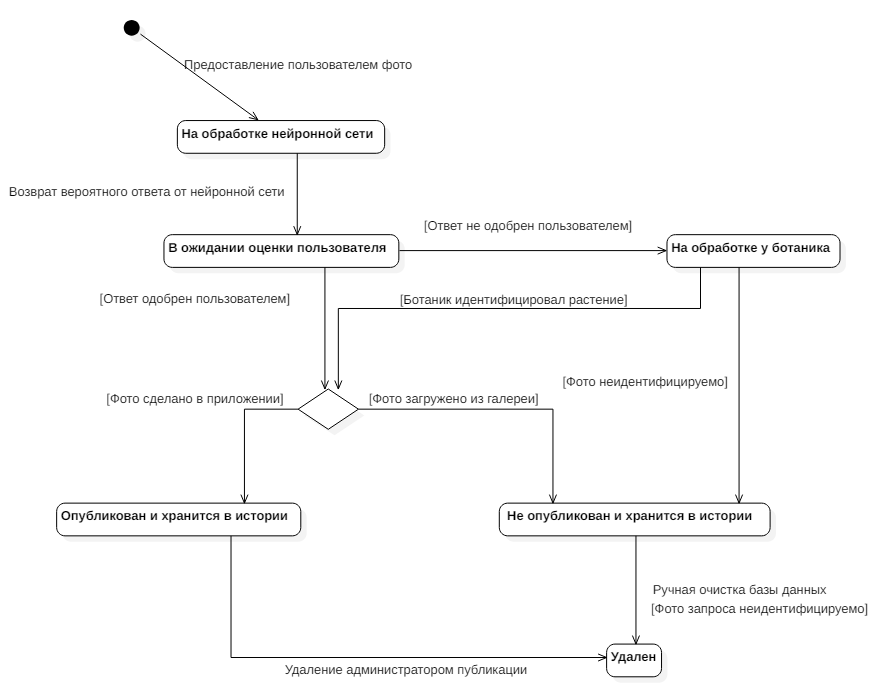


Рисунок 13 - диаграмма состояния запроса обработки фотографии

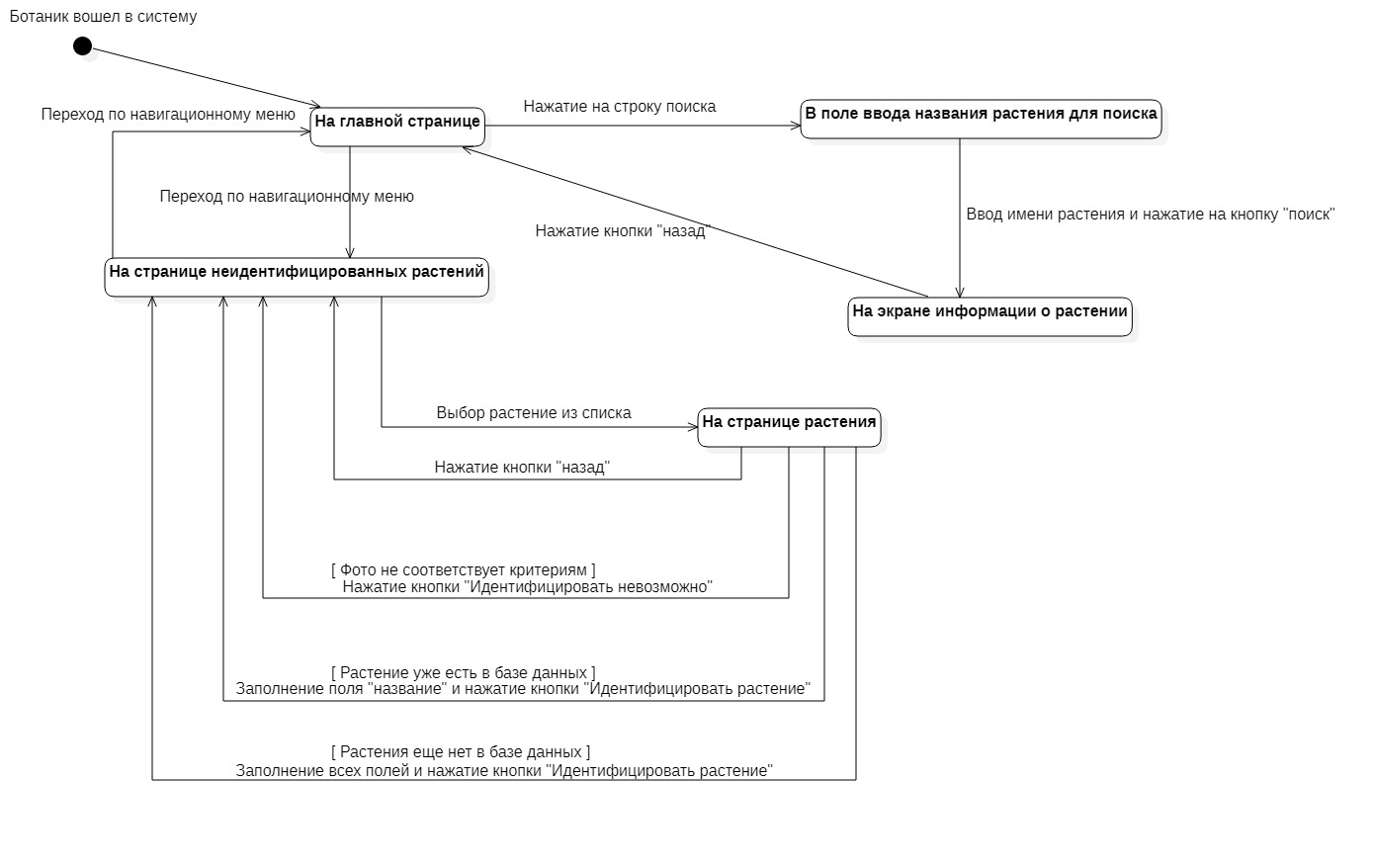


Рисунок 14 - диаграмма состояния процесса идентификации растения ботаником

* + 1. Функциональная схема

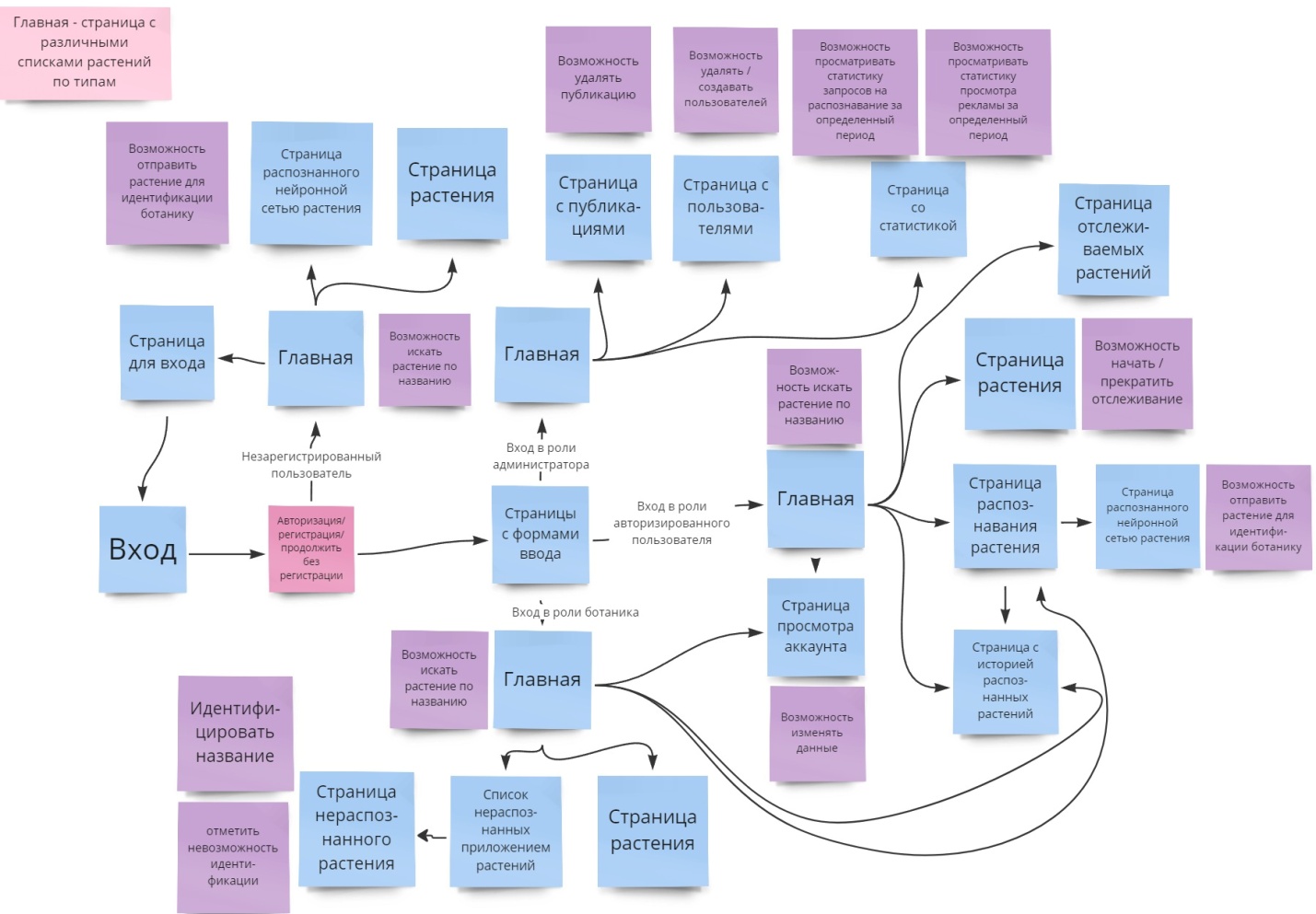
****

Рисунок 15 - функциональная схема приложения

1. Реализация
   1. Средства реализации

Мобильное приложение имеет архитектуру, соответствующую смешанной модели Клиент - Серверного взаимодействия на основе REST API и взаимодействия между сервером и нейросетевым микросервисом на основе очереди сообщений.

Для реализации серверной части приложения будут использоваться следующие средства:

* фреймворк Spring с модулем Spring Boot

Выбор такого решения основан на наличии большого количества модулей, предоставляющих простой интерфейс для разработчика и позволяющих существенно сократить время разработки, а также возможностями фреймворка по работе с различными моделями взаимодействия элементов системы.

* язык программирования Java

Важным преимуществом в рамках системы языка Java является его высокая надежность вследствие строгой статической типизации, которая позволит наиболее корректно работать со сложной структурой базы данных. Также Java является кроссплатформенным и производительным языком.

* СУБД PostgreSQL

Данная СУБД является свободно распространяемой и предоставляет функционал аналогичный платным конкурентам [1]. Также PostgreSQL имеет в своей функциональности расширение PostGIS, предоставляющее возможность индексации геометрических объектов, что является важным в рамках разрабатываемого приложения.

* Docker

Контейниризатор позволит быстрее и надежнее масштабировать приложения в рамках системы, упаковывая их в отдельные блоки.

Для реализации нейросетевого микросервиса будут использоваться следующие средства:

* язык программирования Python

Простой и понятный синтаксис этого языка, а также наличие множества библиотек для машинного обучения и анализа данных  делает его предпочтительным выбором для разработки и обучения модели нейронной сети.

* фреймворк Pytorch.

Был выбран благодаря простоте использования, а также возможности обучения моделей на различных устройствах, таких как CPU и GPU. PyTorch включает в себя готовые модели, что облегчает и ускоряет процесс создания и настройки сложных архитектур глубокого обучения [2].

В качестве очереди сообщений между нейросетевым микросервисом и сервером будет использовано следующее средство:

* Apache Kafka

Данная технология была выбрана, так как является масштабируемой, отказоустойчивой и гибкой системой, которая позволяет обрабатывать большой поток данных и обеспечивать сохранность информации.

Для реализации клиентской части приложения будут использоваться следующие средства:

* язык программирования Dart;
* фреймворк Flutter.

Данный стек технологий был выбран, так как Flutter имеет одинаковый пользовательский интерфейс и бизнес-логику для всех платформ, позволяет сократить время разработки кода, а также есть возможность использовать плагин от Google для получения координат GPS, обработки разрешений и др.

* 1. Логика приложения
     1. Разработка микросервиса нейронной сети

В данной работе разработан сервис для обработки фотографий растений, основанный на применении современной модели нейронной сети. Для реализации сервиса был выбран язык программирования Python и библиотека PyTorch, широко известная своими мощными возможностями для создания и обучения нейронных сетей.

Среди множества моделей, представленных в PyTorch, предпочтение было отдано ResNet50. Эта модель славится своей высокой точностью и сравнительно небольшим размером, что делает её особенно привлекательной для приложений, не требующих значительных вычислительных ресурсов. Кроме того, ResNet50 обладает превосходной репутацией благодаря своей способности обеспечивать высокую производительность при обработке изображений [3].

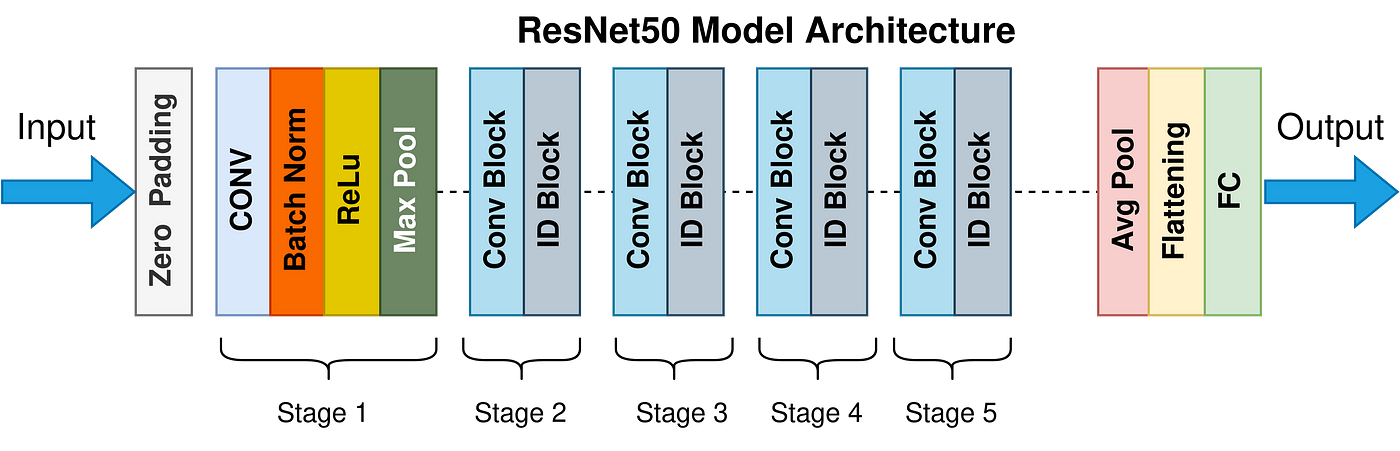


Рисунок 16 - архитектура модели ResNet50

Для обучения модели потребовалось собрать обширный и разнообразный датасет, содержащий изображения различных видов растений. Используя ресурсы таких платформ, как Kaggle и GitHub, удалось создать набор данных, включающий почти 60 тысяч фотографий, разделённых на 82 класса растений. Для улучшения качества модели и увеличения объёма данных перед обучением была применена аугментация данных. Этот процесс включал такие техники, как вращение, изменение масштаба, сдвиг, искажений и другие преобразования изображений, что позволило существенно увеличить разнообразие обучающей выборки.



Рисунок 17 - сбор данных для обучения нейронной сети

Процесс обучения модели проводился с использованием метода обучения с учителем. Применялись стандартные алгоритмы и методики, доступные в PyTorch, что позволило эффективно использовать возможности библиотеки для настройки и оптимизации модели. Обучение проходило на базе тщательно подготовленного датасета, что обеспечило высокий уровень генерализации модели.

Приём и передача сообщений в сервисе были реализованы с использованием Apache Kafka. Выбор Kafka обусловлен её преимуществами в обработке потоковых данных: высокой производительностью, надёжностью, масштабируемостью и гибкостью в настройке. Kafka позволяет эффективно обрабатывать большие объёмы данных в реальном времени, что является критически важным для сервиса, работающего с большим количеством изображений.

После завершения обучения модель была протестирована на отдельной тестовой выборке, что позволило оценить её эффективность. Средний уровень точности модели на тестовых данных составил 90%, что свидетельствует о высокой способности нейронной сети к правильной идентификации различных видов растений.

* + 1. Backend разработка

Микросервис отвечает за работу с базой данных, взаимодействие с клиентской частью, а также микросервисом нейронной сети. Иными словами он представляет собой основное связующее звено для работы всего приложения MeAndFlora.

Приложение построено на основе классического многоуровневого архитектурного паттерна, использующего jpa и состоящего из следующих слоев:

* Controller – слой контроллеров отвечает за прием Rest запросов клиента, передачу информации на обработку слою сервисов приложения, обработка исключений, а также возврат соответствующего ответа пользователю
* Service – сервисы представляют собой всю бизнес логику приложения. Здесь происходит валидация данных, их обработка, использование уровня репозиториев для доступа к базе данных, а также порождение исключений в процессе работы приложения.
* Repository – слой jpa репозиториев позволяет на очень высоком уровне абстракции работать с базой данных. С помощью него происходит работа с сущностями PostgreSQL [4].

Для работы со слоем контроллеров клиентскому приложения сначала необходимо авторизоваться в системе. Для этого используется авторизация на основе JWT. Веб-токен JSON (JWT) - это открытый стандарт, который определяет компактный и автономный способ безопасной передачи информации между сторонами в виде объекта JSON [5]. Эта информация может быть проверена и ей можно доверять, поскольку она имеет цифровую подпись. Любой пользователь приложения при начале работы сначала должен запросить этот токен. Сделать это можно либо с помощью авторизации/регистрации в приложении, либо с помощью функции “Войти без регистрации”, которая позволяет работать пользователю, основываясь только на сессии в приложении. Токен генерируется случайным образом.

JWT сохраняется в базе данных и возвращается пользователю, а после пользователь обязан прикладывать этот токен в запросе, чтобы использовать функции приложения. Срок жизни токена ограничен, чтобы уменьшить вероятность кражи токена. В связи с этим применяется два таких JWT: access и refresh. Refresh токен используется только тогда, когда заканчивается срок жизни access токена для запроса новой пары таких JWT.

* + 1. Frontend разработка

При разработке клиентской части приложения применялась BLoC-архитектура. Блок-архитектура (BLoC) во Flutter приложениях является паттерном проектирования, который разделяет бизнес-логику приложения от пользовательского интерфейса [6]. Это помогает улучшить тестируемость, управляемость и разделение ответственности в приложении.

Основные компоненты BLoC-архитектуры:

* BLoCs - неизменяемые объекты, которые содержат состояние (данные) и логику для обновления этого состояния. Действия, такие как нажатия кнопок или сетевые запросы, отправляются в блоки, которые затем обновляют свое состояние и уведомляют слушателей об изменениях.
* Events - неизменяемые сообщения, которые отправляются в блоки для инициирования изменений состояния.
* States - неизменяемые объекты, которые представляют текущее состояние приложения.
* Listeners компоненты пользовательского интерфейса, которые подписываются на изменения состояния и обновляют свой внешний вид в соответствии с изменениями.

Преимущества BLoC-архитектуры:

* Тестируемость. Блоки можно легко протестировать отдельно от пользовательского интерфейса, что упрощает обнаружение и исправление ошибок.
* Управляемость. Разделение бизнес-логики и пользовательского интерфейса улучшает управляемость кода и делает его проще для понимания и сопровождения.
* Разделение ответственности. BLoC-архитектура четко разделяет ответственность между различными компонентами приложения, что повышает его согласованность и надежность.
* Предсказуемость. Поскольку BLoC-архитектура управляет состоянием централизованным образом, изменения состояния приложения становятся более предсказуемыми и контролируемыми.
  1. Реализация интерфейса
     1. Общие экраны для всех пользователей приложения
     2. Экран авторизации

Имеются следующие элементы экрана:

* форма для заполнения полей личными данными:
  1. логин (не менее 6 символов);
  2. пароль (не менее 6 символов);
* кнопка «Авторизоваться»;
* кликабельная ссылка «Зарегистрироваться»;
* кликабельная ссылка «Войти без регистрации».

Поля, которые могут появиться при взаимодействии с экраном:

* поле для вывода информации об отсутствии в базе данных пользователя с введенными данными;
* поле для вывода информции об ограниченном функционале приложения для незарегистрированных пользователей.

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран необходим для осуществления входа пользователя в систему.

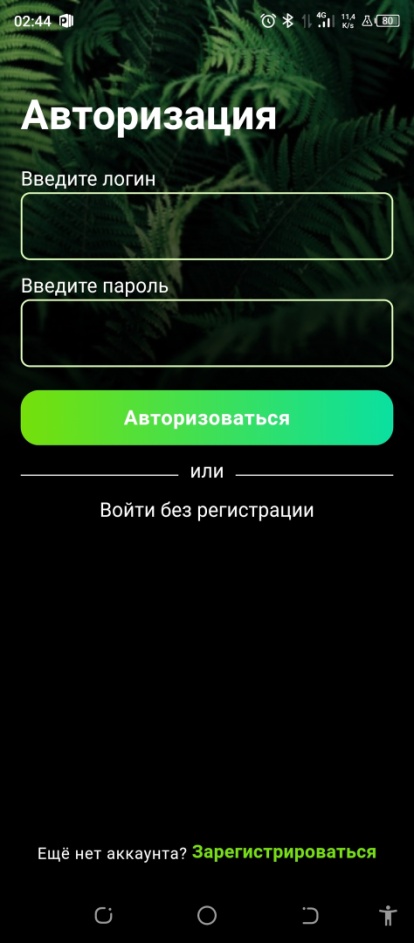


Рисунок 18 – Экран авторизации

* + 1. Экран регистрации

Имеются следующие элементы экрана:

* форма для заполнения полей личными данными:

1. логин (не менее 6 символов, не должен уже находиться в базе данных);
2. пароль (не менее 6 символов);
3. повторите пароль (должен совпадать с полем Пароль);

* кликабельная ссылка «Пользовательское соглашение»;
* чек-бокс для проверки обязательного ознакомления с «Пользовательским соглашением»;
* кнопка «Зарегистрироваться»;
* кликабельная ссылка «Авторизоваться»;
* кликабельна ссылка «Войти без регистрации».

Поля, которые могут появиться при взаимодействии с экраном:

* поле с текстом «Пользовательского соглашения»;
* кнопка «Согласен» в поле с текстом «Пользовательского соглашения»;
* поле для вывода информации об ограниченном функционале приложения для незарегистрированных пользователей.

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран необходим для осуществления регистрации пользователя в системе.

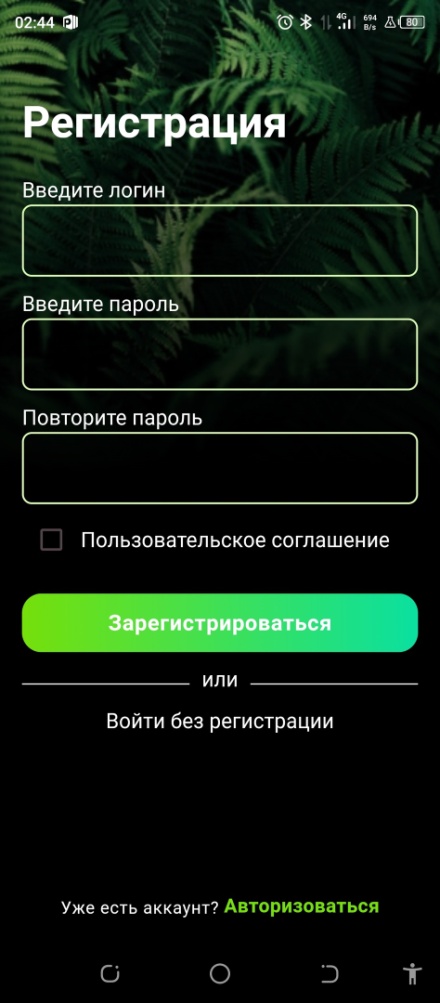


Рисунок 19 - Экран регистрации

* + 1. Главный экран

Имеются следующие элементы экрана:

* навигационная панель в нижней части экрана;
* поле для текстового поиска по названию растения;
* несколько горизонтальных списков, состоящих из карточек растений, сгруппированных по их типу:

1. цветок;
2. дерево;
3. трава;
4. мох;

* карточка растения:

1. фотография растения;
2. название.

Поля, которые могут появиться при взаимодействии с экраном:

* поле для вывода информации об отсутствии в базе данных растения, с указанным в поиске названием.

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран предоставляет пользователю доступ к информации о различных растениях, а также предоставляет возможность поиска по названию.



Рисунок 20 - Главный экран

* + 1. Экран информации о растении

Имеются следующие элементы экрана:

* фото растения;
* текстовое поле с названием растения;
* текстовое поле с описанием растения;
* кнопка «Назад» в левом верхнем углу экрана;
* кнопка «Отслеживать» в правом верхнем углу экрана;
* навигационная панель внизу экрана.

Поля, которые могут появиться при взаимодействии с экраном:

* поле для вывода информации об ограниченном функционале приложения для незарегистрированных пользователей;
* поле для ввода информации об успешности работы нейронной сети:

1. текстовое поле: «Согласны ли вы с работой нейронной сети?»;
2. кнопка «Согласен»;
3. кнопка «Не согласен».

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран предоставляет пользователю информацию о запрошенном растении.



Рисунок 21 – Экран информации о растении

* + 1. Экран камеры

Имеются следующие элементы экрана:

* экран съёмки камеры;
* кнопка «Назад» в левом верхнем углу экрана;
* текст: «Фото, сделанное через приложение, будет видно другим пользователям» вверху экрана;
* кнопка «Сфотографировать» внизу экрана посередине;
* кнопка «Выбрать из галереи» внизу экрана справа от кнопки «Сфотографировать»;

Поля, которые могут появиться при взаимодействии с экраном:

* поле с запросом на доступ к камере;
* поле с запросом на доступ к определению геолокации (координат);
* поле с предложением посмотреть рекламу.

Компоновка и логика заключается в том, что пользователь выбирает способ предоставления фотографии для распознавания растения.

* + 1. Общие экраны для зарегистрированных пользователей
    2. Экран профиля пользователя

Имеются следующие элементы экрана:

* навигационная панель внизу экрана;
* форма с информацией о пользователе;
* форма с информацией о приложении;
* кнопка «Редактировать профиль»;
* кнопка «Выйти.

Поля, которые могут появиться при взаимодействии с экраном:

* кнопка «Сохранить изменения»;
* кнопка «Удалить изменения»;
* поле с информацией об успешном изменении личных данных;
* поле с информацией о неудачном изменении личных данных.

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран содержит информацию о пользователе и его правах, полезные ссылки, а также предоставляет пользователю возможность выйти из аккаунта.



Рисунок 22 - экран профиля пользователя

* + 1. Экран истории загруженных растений

Имеются следующие элементы экрана:

* название экрана «История»;
* навигационная панель внизу экрана;
* вертикальный список из карточек загруженных растений;
* карточка загруженного пользователем растения:

1. фотография растения, предоставленная пользователем для распознавания;
2. текстовое поле с названием для распознанного растения или текста «Название неизвестно» для нераспознанного;
3. геолокация (координаты), если фото было сделано через приложение;
4. дата предоставления фотографии.

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран предоставляет информацию пользователю о распознанных им ранее растениях.

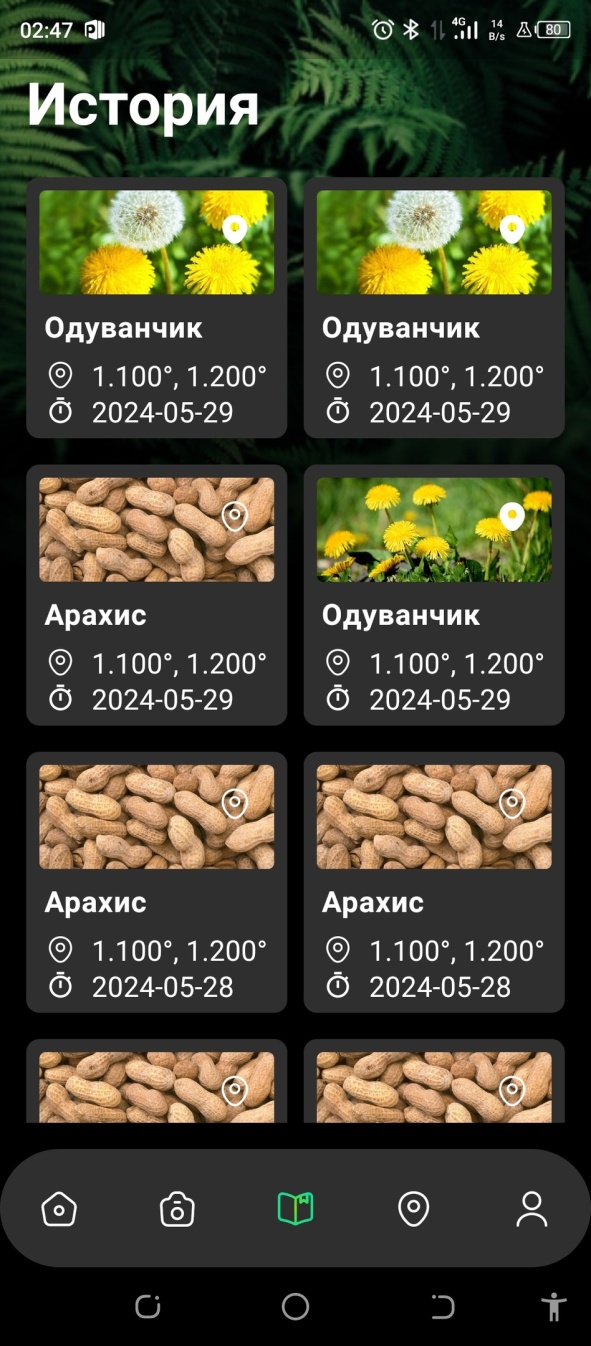


Рисунок 23 - экран истории загруженных растений

* + 1. Экран отслеживаемых растений

Имеются следующие элементы экрана:

* название экрана «Отслеживаемые растения»;
* навигационная панель внизу экрана;
* вертикальный список карточек отслеживаемых растений;
* карточка отслеживаемого пользователем растения:

1. фотография растения;
2. название;
3. геолокация (координаты) сделанной фотографии;
4. дата предоставления фотографии.

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран предоставляет информацию пользователю об отслеживаемых им растениях.

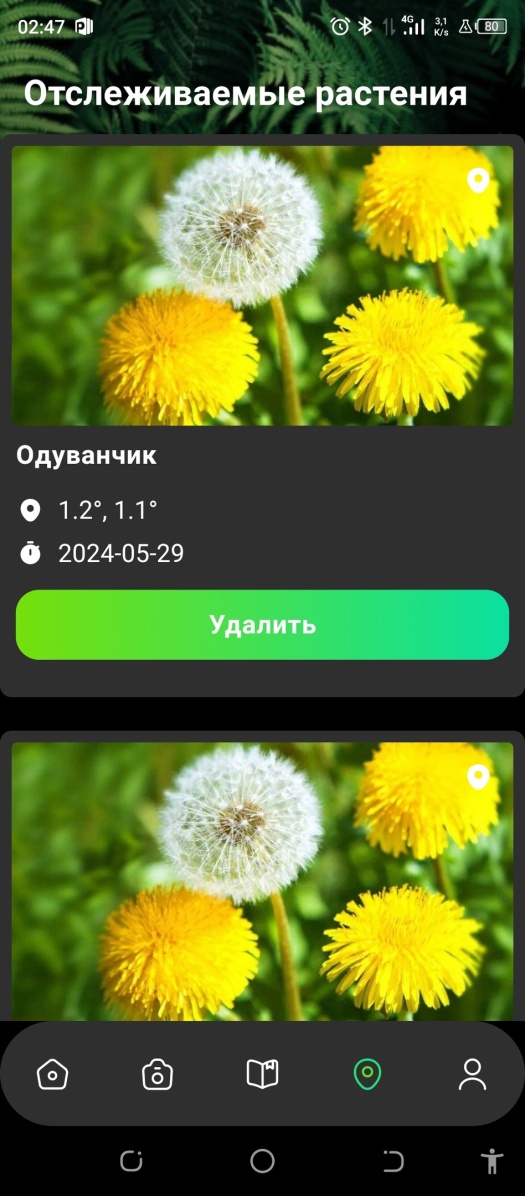


Рисунок 24 - экран отслеживаемых растений

* + 1. Экраны для ботаников
    2. Экран со списком нераспознанных растений

Имеются следующие элементы экрана:

* название экрана «Неидентифицированные растения»;
* навигационная панель внизу экрана;
* вертикальный список карточек нераспознанных растений;
* карточка нераспознанного приложением растения:

1. фотография растения;
2. текст «Неизвестно»;
3. геолокация (координаты);
4. дата предоставления фотографии.

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран предоставляет ботанику список нераспознанных приложением растений.

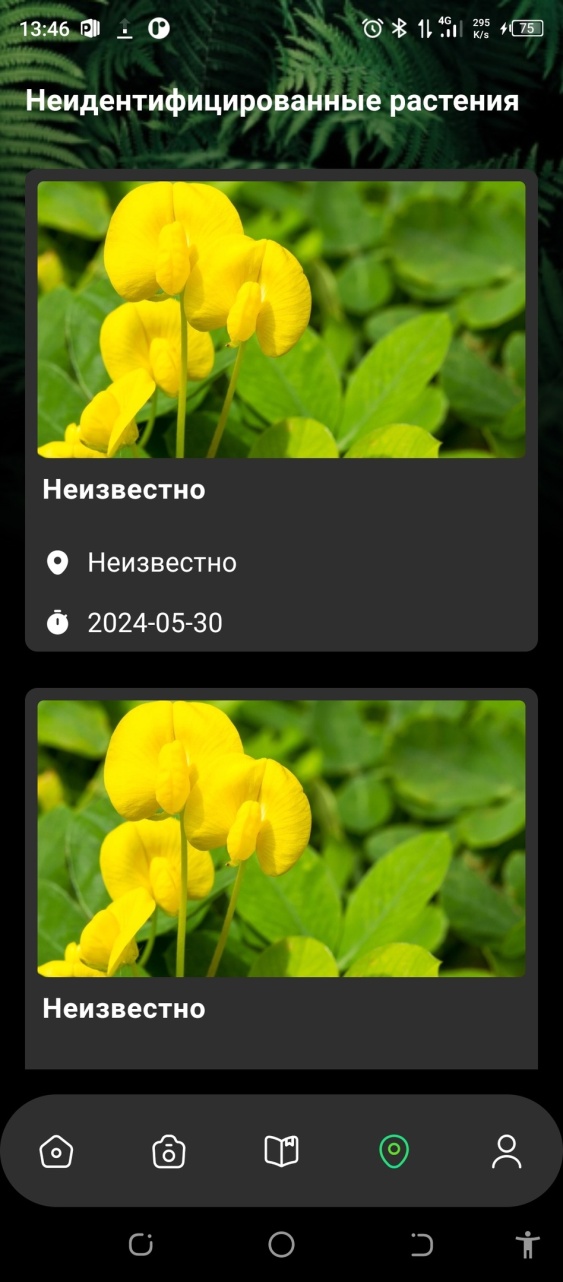


Рисунок 25 - экран со списком нераспознанных растений

* + 1. Экран нераспознанного растения для ботаника

Имеются следующие элементы экрана:

* кнопка «Назад» в левом верхнем углу экрана;
* текстовое поле для ввода названия растения;
* текстовое поле для ввода названия типа растения;
* текстовое поле для ввода описания растения;
* кнопка «Идентифицировать растение»;
* кнопка «Идентифицировать невозможно»;
* навигационная панель внизу экрана;
* карточка нераспознанного приложением растения:

1. фотография растения;
2. текст «Неизвестно»;
3. геолокация (координаты);
4. дата предоставления фотографии.

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран предоставляет ботанику данные о нераспознанном растении, а также возможность идентифицировать растение.



Рисунок 26 - экран нераспознанного растения

* + 1. Экраны для администратора
    2. Экран со списком пользователей

Имеются следующие элементы экрана:

* название раздела «Пользователи»;
* кнопка «Добавить» в правом низу экрана;
* навигационная панель внизу экрана;
* карточки пользователей, включающие:

1. логин;
2. роль;
3. кнопка «Удалить».

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран предоставляет администратору список пользователей и их ролей.

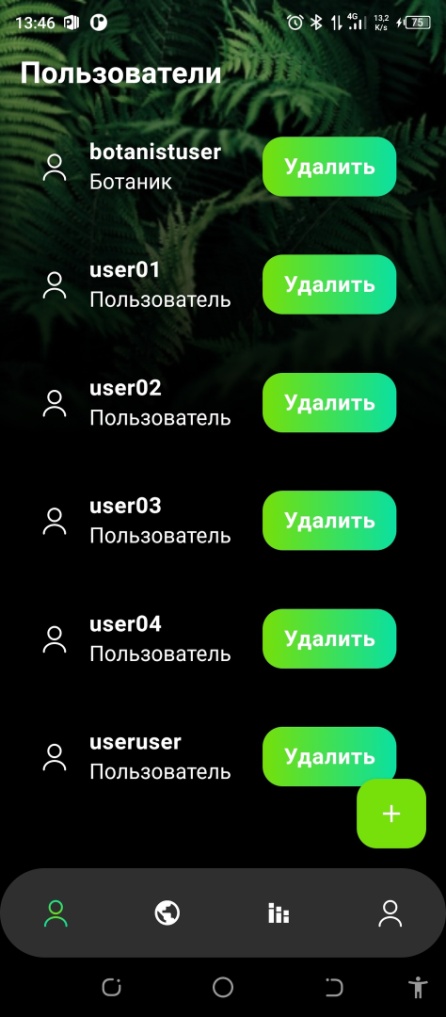


Рисунок 27 - экран со списком пользователей

* + 1. Экран со списком публикаций

Имеются следующие элементы экрана:

* название раздела «Публикации фотографий»;
* навигационная панель внизу экрана;
* вертикальный список карточек опубликованных пользовательских фотографий растений;
* карточка опубликованной пользовательской фотографии растения:

1. фотография растения;
2. название;
3. геолокация (координаты);
4. дата предоставления фотографии;
5. кнопка «Удалить».

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран предоставляет администратору список публикаций пользовательских фотографий.

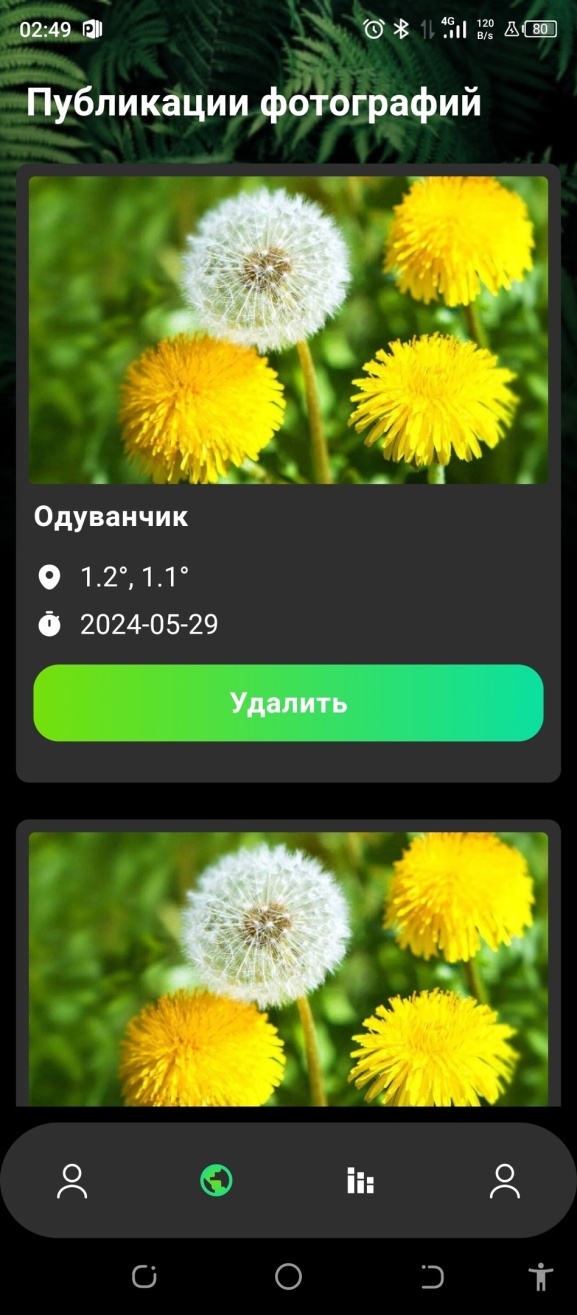


Рисунок 28 - экран со списком публикаций

* + 1. Экран со статистическими данными приложения

Имеются следующие элементы экрана:

* название раздела «Статистика приложения»;
* календарь для выбора даты начала отсчета статистики;
* календарь для выбора даты окончания отсчета статистики;
* кнопка «Показать статистику распознавания»;
* кнопка «Показать статистику просмотра рекламы»;
* навигационная панель внизу экрана.

Поля, которые могут появиться при взаимодействии с экраном:

* Поле с информацией о некорректном вводе данных;
* таблица со столбцами:

1. «Дата»;
2. «Кол-во операций».

Демонстрация внешнего вида экрана представлена на

Компоновка и логика заключается в том, что этот экран предоставляет администратору статистические данные.



Рисунок 29 - экран со статистическими данными приложения

Заключение

В данной курсовой работе мы исследовали разработку мобильного приложения для распознавания растений по фотографиям. В ходе выполнения курсового проекта был проведен всесторонний анализ предметной области и изучены существующие разработки, аналогичные нашему приложению. На основе полученной информации были сформулированы функциональные и нефункциональные требования к приложению, которые позволили заложить основу для его дальнейшей разработки.

Для визуализации будущего приложения были разработаны макеты интерфейса, которые отражают основные элементы дизайна и взаимодействия с пользователем. Был выбран подходящий стек технологий и платформа для разработки приложения, обеспечивающие наилучшую производительность и масштабируемость.

Для эффективного управления проектом и контроля версий был создан репозиторий GitHub, а также построены UML диаграммы, отражающие структуру и взаимосвязи элементов приложения.

В ходе разработки были реализованы основные функции приложения, которые позволяют пользователям фотографировать растения и получать информацию о них.

Разработанное мобильное приложение для распознавания растений имеет большой потенциал для различных применений, включая любительскую ботанику, исследования, сельское хозяйство, садоводство и образование. Приложение может помочь людям идентифицировать растения, узнать больше об их характеристиках и использовании, а также способствовать охране окружающей среды и научным исследованиям.

Список использованных источников

1. Что такое база данных | Oracle СНГ: [электронный ресурс] – URL: <https://goo.su/sea4> (дата обращения: 15.05.2024). – Текст. : электронный.
2. PyTorch: [электронный ресурс] – URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/PyTorch> (дата обращения: 25.05.2024). – Текст. : электронный.
3. ResNet(34, 50, 101) «остаточные» CNN для классификации изображений: [электронный ресурс] – URL: <https://neurohive.io/ru/vidy-nejrosetej/resnet-34-50-101/> (дата обращения: 25.05.2024). – Текст. : электронный.
4. Многоуровневая архитектура в проекте на Java (Часть 1): [электронный ресурс] – URL: <https://alexkosarev.name/2018/07/27/n-tier-java-part1/> (дата обращения: 25.05.2024). – Текст. : электронный.
5. Introduction to JSON WebToken: [электронный ресурс] – URL: <https://jwt.io/introduction> (дата обращения: 25.05.2024). – Текст. : электронный.
6. Разделение бизнес-логики и UI во Flutter с помощью BLoC-архитектуры: [электронный ресурс] - URL: <https://inostudio.com/blog/articles-develop/razdelenie-biznes-logiki-i-ui-vo-flutter-s-pomoshchyu-bloc-arkhitektury/> (дата обращения 25.05.2024). – Текст. : электронный.