ТЕХНИЧЕСКАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ

по эксплуатации проф. ориентационного веб приложения для автоматизации маршрутов одарённой личности на основе данных биографий.

Оглавление:

- 1. Используемые средства разработки
- 2. Структура приложения
- 3. Структура базы данных
- 4. Административная панель
- 5. Модель классификации
- 6. Интерфейсная часть приложения

Используемые средства разработки

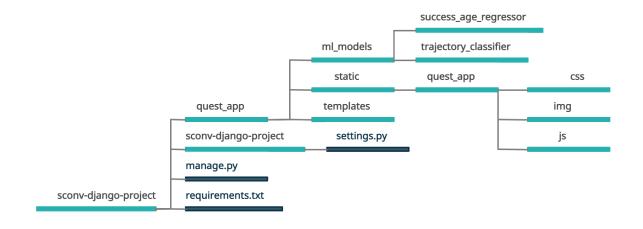
- Языки программирования: Python 3.8, Javascript;
- Фреймворк веб-приложения: Django 3.2.13;
- СУБД: SQLite3 или MySQL;
- Система контроля версий: Git;
- Для интерфейсной части использовались: HTML и CSS.

В файле <u>requirements.txt</u> находится список зависимостей, которые необходимо установить для корректной работы приложения.

Структура приложения

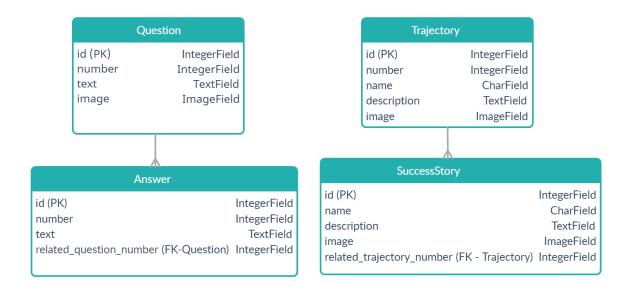
Ссылка на репозиторий с исходным кодом приложения: https://github.com/sconv-website/sconv-django-project

Дерево основных директорий репозитория sconv-django-project:



Структура базы данных

База данных имеет следующую структуру:



Каждый экземпляр модели имеет уникальный, автоматически созданный id, который является первичным ключом (РК).

- Класс Question отвечает за вопросы. Он имеет следующие поля: номер критерия (number), текст вопроса (text) и картинка, отображаемая рядом с вопросом в анкете (image). Каждый экземпляр класса Question связан с экземпляром класса Answer как «один ко многим».
- Класс Answer отвечает за ответы на соответствующие вопросы и имеет следующие поля: численное представление ответа (number), текст ответа (text) и номер вопроса, к которому относится ответ.
- Класс Trajectory описывает выявленные траектории. Он имеет такие поля как: номер траектории (number), название траектории (name), описание траектории (description) и картинка, которую видит пользователь, после определения его траектории (image). Каждый экземпляр класса Trajectory связан с экземпляром класса SuccessStory как «один ко многим».
- Класс SuccessStory предназначен для описания историй успеха. Он имеет следующие поля: имя личности (name), описание истории успеха (description), фотография личности (image) и номер траектории, к которой относится история успеха.

Описание типов данных:

- 1. <u>IntegerField</u> Целое число, значения от -2147483648 до 2147483647.
- 2. <u>CharField</u> Строковое поле для хранения коротких или длинных строк.
- 3. TextField Большое текстовое поле. Форма использует виджет Textarea.

4. <u>ImageField</u> - Поле для загрузки изображения. Наследует все атрибуты и методы поля <u>FileField</u>, но также проверяет является ли загруженный файл изображением. Требуется библиотека <u>Pillow</u>.

Bce используемые Django-модели и их описание можно найти в файле: sconv-django-project\quest app\models.py

Файл с базой данных: sconv-django-project\db sqlite3.sqlite3

Административная панель

Приложение <u>Django admin</u> на основе моделей автоматически создает часть сайта, предназначенную для создания, просмотра, обновления и удаления записей. Эта часть сайта называется панелью администратора. Для того, чтобы войти в панель администратора необходимо иметь учетную запись пользователя со статусом Staff или SuperUser.

Учетную запись SuperUser можно создать с помощью терминала из папки sconv-django-project следующей командой:

python manage.py createsuperuser

Далее необходимо будет придумать имя пользователя, ввести электронную почту и придумать пароль.

Административная панель находится по адресу: https://questionnaire.sconv.ru/admin/

После перехода по этой ссылке необходимо будет авторизоваться для доступа к интерфейсу панели администратора.

Интерфейс панели администратора выглядит следующим образом:



Во вкладке *authentication and authorization* можно добавлять <u>пользователей</u> и создавать <u>группы</u> с определенным набором прав. Здесь же можно изменять объекты этих классов.

В структуре аутентификации Django существует только один класс пользователей (User), т. е. «суперпользователи» (superuser) или «персонал администратора» (staff) - это просто объекты класса User со специальным набором атрибутов, а не разные классы пользовательских объектов.

Во вкладке *quest_app* можно добавлять и изменять вопросы, ответы на них, информацию о траекториях и историях успеха.

Примечание: после добавления или изменения экземпляров моделей необходимо произвести миграцию базы данных. Для этого необходимо с помощью терминала из папки *sconv-django-project* выполнить следующие команды:

python manage.py makemigrations

python manage.py migrate

Модель классификации и определения возраста первого успеха

Для классификации на траектории использовался стохастический градиентный спуск, для предсказания возраста первого успеха - Random forest regressor.

Веса моделей находятся в директории:

sconv-diango-project/quest app/ml models/

в папках trajectory classifier и success age regressor.

Функции для загрузки модели и предсказания категорий находятся в следующем файле:

sconv-django-project/quest app/ml models/main.py

Для замены модели предсказания траекторий следует менять функцию предсказания predict trajectory, а также веса модели.

Для замены модели предсказания возраста следует менять функцию предсказания *predict_age*, а также веса модели.

Интерфейсная часть приложения

Изображения, CSS и Javascript в Django приложениях называются <u>статическими</u> файлами.

Изображения, отображаемые на сайте, находятся в директории: sconv-django-project/quest_app/static/quest_app/img/

Путь к файлу со стилями CSS:

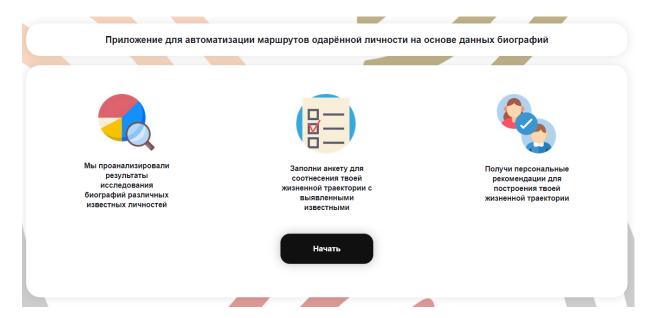
sconv-django-project/quest app/static/quest app/css/style.css

Путь к файлу, содержащему Javascript:

sconv-django-project/quest app/static/quest app/js/script.js

Приложение имеет 3 html-шаблона, которые можно найти в директории: sconv-django-project/quest_app/templates/quest_app/

1) home.html - главная страница приложения

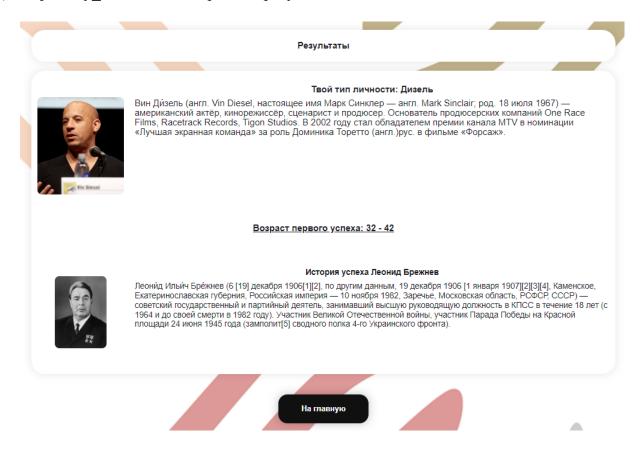


2) questionnaire.html - страница опросника



Опросник имеет 16 вопросов. На вопросы необходимо отвечать последовательно. В вопросе №15 необходимо указать возраст. Там стоит проверка на то, что введенное число не содержит символов и находится в диапазоне [1, 99].

3) trajectory_descr.html - страница результата



Приложение адаптировано для мобильных устройств с помощью Bootstrap. Это реализовано с помощью добавления специальных классов к div-ам в шаблонах.