

# Systém pro evidenci hospitací v Ruby on Rails

Rozšiřte prototyp aplikace pro evidenci hospitací (<http://kvalitavyuky.felk.cvut.cz/>) tak, aby jej bylo možné nasadit do reálného provozu na ČVUT FEL. Systém implementujte na platformě Ruby on Rail. Vývoj provádějte iterativním způsobem a postupně zapracovávávejte požadavky zadavatele. Celý vývoj řádně dokumentujte a výsledky své práce otestujte. Funkčnost systému demonstруйте na hospitacích, které budou probíhat v programu STM v LS 2011/2012.



České vysoké učení technické v Praze  
Fakulta elektrotechnická  
Katedra počítačů



Bakalářská práce

## Systém pro evidenci hospitací v Ruby on Rails

*Tomáš Turek*

Vedoucí práce: Ing. Martin Komárek

Studijní program: Softwarové technologie a management, Bakalářský

Obor: Softwarové inženýrství

20. května 2012



## Poděkování

Chtěl bych poděkovat vedoucímu práce panu Ing. Martinovi Komárkovi za rady a pomoc při tvorbě bakalářské práce. Dále bych chtěl poděkovat Danielovi Krěželokovi za poskytnutí cenných informací a prototypu aplikace.



## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně a použil jsem pouze podklady uvedené v příloženém seznamu.

Nemám závažný důvod proti užití tohoto školního díla ve smyslu §60 Zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

V Praze dne 5.2.2012

.....





# Abstract

The purpose of this work is to design and develop a system for evidence inspections of classes. This application will be used at the CTU in Prague Faculty of Electrical Engineering. Reason to create the system is to relieve the administrative burden that increases with increase in the number of observations. The application is based on the existing processes of management inspections for the study program STM. The application is created on the platform of Ruby on Rails and builds on a prototype application. The real development of the application is headed by an iterative method of software development. The resulting application is deployed at <https://kvalitavyuky.felk.cvut.cz>. I have demonstrated the functionality of the on-going observation in the summer semester 2011/2012.

# Abstrakt

Účelem této práce je navrhnout a vytvořit systém pro evidenci hospitací. Tato aplikace bude používána na ČVUT v Praze Fakultě elektrotechnické. Důvodem vzniku systému je ulehčit administrativní zátěž, která se zvyšuje s nárůstem počtu hospitací. Aplikace je založena na již existujících procesech správy hospitací pro studijní obor STM. Aplikace je vytvořena na platformě Ruby on Rails a navazuje na prototyp aplikace. Samotný vývoj aplikace je veden iterativní metodou vývoje softwaru. Výsledná práce je nasazená na adrese <https://kvalitavyuky.felk.cvut.cz>. Funkčnost jsem demonstroval na probíhajících hospitacích v letním semestru 2011/2012.



# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Popis problému, specifikace cíle</b>	<b>3</b>
2.1	Motivace . . . . .	3
2.2	Cíle práce . . . . .	3
2.3	Rešerše . . . . .	3
2.3.1	Prototyp . . . . .	4
2.3.2	Postupy pro kontrolu kvality výuky . . . . .	4
2.3.2.1	Administrátor hospitací . . . . .	4
2.3.2.2	Plánování hospitací . . . . .	4
2.3.2.3	Typy hospitací . . . . .	4
2.3.2.4	Provedení hospitace . . . . .	5
2.3.2.5	Hodnocení výuky . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Analýza</b>	<b>7</b>
3.1	Požadavky . . . . .	7
3.1.1	Obecné požadavky . . . . .	7
3.1.2	Funkční požadavky . . . . .	7
3.2	Uživatelské role . . . . .	8
3.2.1	Nepřihlášený uživatel . . . . .	9
3.2.2	Přihlášený uživatel . . . . .	9
3.2.3	Hospitovaný . . . . .	9
3.2.4	Hospitující . . . . .	9
3.2.5	Administrátor hospitací . . . . .	9
3.2.6	Administrátor . . . . .	9
3.3	Doménový model . . . . .	10
3.3.1	Domény v KOSapi . . . . .	10
3.3.2	Domény aplikace . . . . .	10
3.4	Průběh hospitace . . . . .	12
3.4.1	Vytvoření . . . . .	12
3.4.2	Plánování . . . . .	12
3.4.3	Hodnocení . . . . .	12
3.4.4	Ukončená . . . . .	12

<b>4</b>	<b>Návrh</b>	<b>15</b>
4.1	Technologie a služby	15
4.1.1	Ruby on Rails	15
4.1.1.1	Balíčkový systém RubyGems	15
4.1.2	KOSapi	15
4.1.3	FELid	16
4.1.4	Aplikační server	16
4.1.5	Databáze	16
4.2	Architektura	16
4.2.1	MVC	16
4.2.1.1	Models	17
4.2.1.2	Views	17
4.2.1.3	Controllers	17
4.2.2	DRY	17
4.2.3	CoC	17
4.2.4	REST	17
4.3	Struktura aplikace	18
<b>5</b>	<b>Realizace</b>	<b>21</b>
5.1	První iterace	21
5.1.1	Zadání	21
5.1.2	Postup	21
5.1.2.1	Datová vrstva	21
5.1.2.2	Autentizace	22
5.1.2.3	Autorizace	22
5.1.2.4	Role	22
5.1.2.5	Uživatelské prostředí	23
5.1.3	Výstup	23
5.2	Druhá iterace	23
5.2.1	Zadání	23
5.2.2	Postup	23
5.2.2.1	Datová vrstva	23
5.2.2.2	Hodnotící formuláře	24
5.2.3	Výstup	26
5.3	Třetí iterace	26
5.3.1	Zadání	26
5.3.2	Postup	26
5.3.2.1	Nasazení aplikace	26
5.3.2.2	FELid	27
5.3.2.3	Zálohování databáze	27
5.3.3	Výstup	27
5.4	Čtvrtá iterace	28
5.4.1	Zadání	28
5.4.2	Postup	28
5.4.2.1	Autentizace	28
5.4.2.2	Emaily	28

5.4.2.3	Generátor obsahu emailových zpráv . . . . .	28
5.4.2.4	Odesílání emailů . . . . .	30
5.4.3	Výstup . . . . .	30
<b>6</b>	<b>Testování</b>	<b>31</b>
6.1	Automatické testování . . . . .	31
6.1.1	Testovací data . . . . .	31
6.1.2	Unit testing . . . . .	31
6.1.3	Functional tests . . . . .	31
6.1.4	Integration testing . . . . .	32
6.2	Manuální testování . . . . .	32
<b>7</b>	<b>Závěr</b>	<b>33</b>
7.1	Osobní přínos . . . . .	33
7.2	Možnosti pokračování . . . . .	33
<b>A</b>	<b>Seznam použitých zkratk</b>	<b>37</b>
<b>B</b>	<b>UML diagramy a obrázky</b>	<b>39</b>
B.1	Use cases . . . . .	39
<b>C</b>	<b>Dynamické formuláře</b>	<b>43</b>
<b>D</b>	<b>Instalační a uživatelská příručka</b>	<b>45</b>
D.1	Instalace . . . . .	45
D.2	Konfigurace a příprava aplikace . . . . .	46
D.3	Spuštění aplikace . . . . .	46
<b>E</b>	<b>Obsah přiloženého CD</b>	<b>47</b>



# Seznam obrázků

3.1	Aktéři . . . . .	8
3.2	Doménový model . . . . .	11
3.3	Průběh hospitace . . . . .	13
4.1	Struktura aplikace . . . . .	19
5.1	Dekompozice pomocí polymorfní asociace . . . . .	24
5.2	Doménový model dynamických formulářů . . . . .	25
5.3	Příklad stromové struktury formuláře . . . . .	26
5.4	Příklad uložených dat . . . . .	26
5.5	Diagram nasazení . . . . .	27
5.6	Struktura značky . . . . .	30
B.1	Use case - nepřihlášený uživatel . . . . .	39
B.2	Use case - přihlášený uživatel . . . . .	40
B.3	Use case - hospitalovaný . . . . .	40
B.4	Use case - hospitalující . . . . .	41
B.5	Use case - administrátor . . . . .	41
B.6	Use case - administrátor hospitalací . . . . .	42
C.1	Hodnoticí formulář A . . . . .	44
E.1	Obsah CD . . . . .	47





# Seznam tabulek

5.1	Reprezentace rolí v bitové masce . . . . .	22
5.2	Popis atributů tabulky PeopleRelated . . . . .	24
C.1	Seznam podporovaných typů elementů . . . . .	43



# Kapitola 1

## Úvod

Na FEL ČVUT byl zaveden pro studijní program STM (Softwarové technologie a management) systém pro ověřování kvality výuky. Cílem tohoto systému je zkvalitnit vyučované předměty. Jedním ze zdrojů informací jsou kontrolní návštěvy ve výukách<sup>1</sup>. Účelem těchto návštěv je získání komplexního obrazu o kvalitě výuky pro garanty jednotlivých předmětů a zároveň slouží pro pedagogy jako zpětná vazba z přednášek a cvičení.

Cílem mé práce je navrhnout a vytvořit informační systém pro správu hospitací na FEL ČVUT, který zjednoduší a zrychlí administrativu, ke které se doposud používala e-mailová komunikace a www stránky Rady programu [24]. Systém je postaven na moderním frameworku Ruby on Rails, který je určen pro vývoj moderních webových aplikací. Systém využívá dvě fakultní aplikace FELid a KOSapi.

---

<sup>1</sup>zkráceně hospitace



## Kapitola 2

# Popis problému, specifikace cíle

### 2.1 Motivace

Jak jsem uvedl v úvodu, tak v současné době probíhá jakákoliv administrativní činnost okolo hospitací převážně pomocí emailové komunikace. Zajišťuje ji garantem studijního oboru přiřazený administrátor kontroly výuky, který je dále uváděn jako administrátor, nebo administrátor hospitací.

Jeho úkolem je starat se o plánování hospitací a vystavování dokumentů na stránkách rady studijního programu [24]. Při naplňování hospitace musí administrátor ručně obeslat emailem informaci o naplňované hospitaci všem zainteresovaným osobám. To jsou hospitovaní, hospitující, přednášející a garanti příslušného předmětu. Po provedení hospitace je potřeba shromáždit a vystavit veškeré dokumenty na webových stránkách Rady programu. Administrátor musí hlídat tok dokumentů a rozesílat vzniklé dokumenty mezi účastníky hospitace.

Tento systém sice funguje, ale je administrativně a časově náročný při zvyšujícím se počtu hospitací jak pro administrátora hospitací, který se stará o komunikaci mezi účastníky, tak i pro zúčastněné strany hospitace. Proto byl podán požadavek na vytvoření systému pro evidenci hospitací, který zautomatizuje vnitřní procesy pro správu hospitací.

### 2.2 Cíle práce

Hlavním cílem mé práce je rozšířit prototyp aplikace pro evidenci hospitací, tak aby bylo možné ji nasadit do reálného provozu na FEL ČVUT. V průběhu letního semestru 2011/2012 se bude postupně demonstrovat její funkčnost na realizovaných hospitacích v daném semestru.

### 2.3 Rešerše

Hospitace, jak už jsem nastínil v motivaci, je zavedený vnitřní proces kontroly kvality výuky na ČVUT FEL. Informace proto čerpám ze dvou hlavních zdrojů. Prvním zdrojem je dokument Postupy pro kontrolu kvality výuky [22], který definuje jak se mají hospitace

provádět. A druhým zdrojem je prototyp aplikace z rozpracované bakalářské práce Návrh a implementace systému pro správu hospitací [25].

### 2.3.1 Prototyp

Jako referenční řešení práce jsem obdržel prototyp aplikace napsaný v Ruby on Rails. Ten se skládá z dokumentace a z rozpracované webové aplikace. Dokumentace k prototypu obsahuje analýzu a návrh aplikace, což mi pomohlo při vývoji aplikace a také pochopení problematiky hospitací. Práce se samotnou aplikací byla již obtížnější, protože verze, kterou jsem obdržel, byla velmi rozpracovaná a nešla spustit.

Po zprovoznění aplikace do spustitelného stavu jsem zjistil, že aplikace umí získávat data ze služby KOSapi<sup>1</sup> a plánovat hospitace. Způsob plánování hospitací je v prototypu uživatelsky nepřívětivý. Pro naplánování hospitace musí uživatel vybírat předmět a hospitujícího pomocí roletkových seznamů bez možnosti filtrování. S tisíci záznamy v seznamu je skoro nemožné najít ten správný záznam. V nedostatečném stavu byly i hodnotící formuláře. Prototyp sice obsahuje formuláře, ale nebyla k nim implementována funkcionality.

Důvod proč navazuji na rozpracovanou práci je ten, že původní autor se rozhodl kompletně přejít na jinou technologii než je Ruby on Rails. Nakonec, po hlubší analýze prototypu programu, jsem se rozhodl převzít z prototypu aplikace pouze připojení ke KOSapi a zbytek udělat od základů nový.

### 2.3.2 Postupy pro kontrolu kvality výuky

V této části kapitoly popisují hlavní procesy při vykonávání hospitací. Tyto informace čerpám z již zmíněného dokumentu Postupy pro kontrolu kvality výuky [22], kde jsou obsaženy veškeré potřebné informace o průběhu hospitací.

#### 2.3.2.1 Administrátor hospitací

Ke každému studijnímu programu je přidělena určitá osoba, kterou vybírá garant studijního oboru. Tato osoba se stará o hospitace pro studijní obor ke kterému je přiřazena. Hlavními úkoly administrátora jsou plánování a řízení hospitací.

#### 2.3.2.2 Plánování hospitací

Pro naplánování hospitace musí administrátor hospitací nadefinovat předmět, paralelku a datum hospitace. Hospitace může probíhat jak na přednáškách, tak i na cvičeních. Do plánování patří i přiřazení hospitujících<sup>2</sup>, kteří provedou kontrolní návštěvu ve výuce.

#### 2.3.2.3 Typy hospitací

Administrátor také určuje typ hospitace. Jsou zavedeny tři druhy, které se především rozlišují z hlediska hospitovaného. Jsou to:

---

<sup>1</sup>viz. 4.1.2

<sup>2</sup>typicky je to dvojice pedagogů jeden zkušený a druhý začínající

**Předem ohlášené na konkrétní datum** u tohoto typu hospitace jsou veřejné všechny informace o naplánování hospitace. Proto je potřeba, aby administrátor naplánoval hospitaci s předstihem a informoval o tom hospitovaného.

**Předem ohlášené bez konkrétního termínu** tento typ hospitace na rozdíl od předešlého typu nemá pevně stanovený datum hospitace. Hospitovaný sice ví o naplánované hospitaci, ale není zveřejněn datum kdy proběhne.

**Předem neohlášené** tento typ hospitace se používá jen zřídka a to u problémových předmětů, nebo při vážných stížnostech na vyučujícího. Proto u tohoto typu hospitace je předem informován pouze garant, zástupce garanta a administrátor výuky.

#### 2.3.2.4 Provedení hospitace

Hospitace se vykoná kontrolní návštěvou hospitujících ve výuce, o které sepiší dokument Hodnocení výuky. V něm zdokumentují průběh hodiny a její hodnocení.

#### 2.3.2.5 Hodnocení výuky

Po vykonání hospitace následuje hodnotící fáze. Ta se skládá ze čtyř druhů dokumentů, které zhodnotí proběhlou výuku. Všechny dokumenty musí být předány administrátorovi hospitací. Ten je vystaví na privátní části webových stránek Rady programu [24]. Po sepsání a vystavení všech dokumentů je hospitace ukončená. Dokumenty používané při hodnocení:

- A Hodnocení výuky při hospitaci - ten dokument je písemný výstup z hospitace. Hlavním účelem tohoto dokumentu je slovně popsat průběh výuky. Dokument se skládá z dokumentační části a z hodnotící části. Tento formulář vyplňuje každý hospitující sám za sebe.
- B Slovní hodnocení hospitační návštěvy hospitujícím(mi) - tento dokument sepiše po provedení hospitace jeden z hospitujících a účelem tohoto dokumentu je slovně zhodnotit výuku.
- C Stanovisko hodnoceného učitele k názorům hospitujícího - Tímto dokumentem se může hospitovaný, garant předmětu a vedoucí katedry vyjádřit k slovnímu hodnocení. Proto tento dokument lze sepsat až po vystavení formuláře B.
- D Závěrečné shrnutí hospitujícím - je poslední a nejdůležitější dokument ze všech. Sepíše ho jeden z hospitujících. Tento dokument slouží jako výstup hodnocení hospitace. Dokument obsahuje klady, zápory, navržená opatření a závěr. Je také jediným veřejným dokumentem a proto je potřeba ho vytavit na volně přístupných stránkách.





# Kapitola 3

## Analýza

Tato kapitola pojednává o analýze aplikace. Výstupem této části jsou funkční, obecné požadavky, doménový model, aktéři a k nim případy užití.

### 3.1 Požadavky

Požadavky na systém se dělí na dvě sekce: obecné a funkční požadavky. Požadavky na systém jsem převzal z prototypu aplikace [25] a rozšířil jsem je o rozšiřující specifikace zadavatele. Tyto požadavky mi definují návrh aplikace a technologie potřebné pro implementaci systému.

#### 3.1.1 Obecné požadavky

Obecné požadavky se netýkají funkčnosti, ale celkového návrhu a použitých technologií.

1. Systém bude postaven na webovém frameworku Ruby on Rails.
2. Systém bude webovou aplikací.
3. Systém bude používat webovou službu KOSapi.
4. Systém bude pro autentizaci používat aplikaci FELid.

#### 3.1.2 Funkční požadavky

Tato sekce se zabývá požadavky na funkčnost systému.

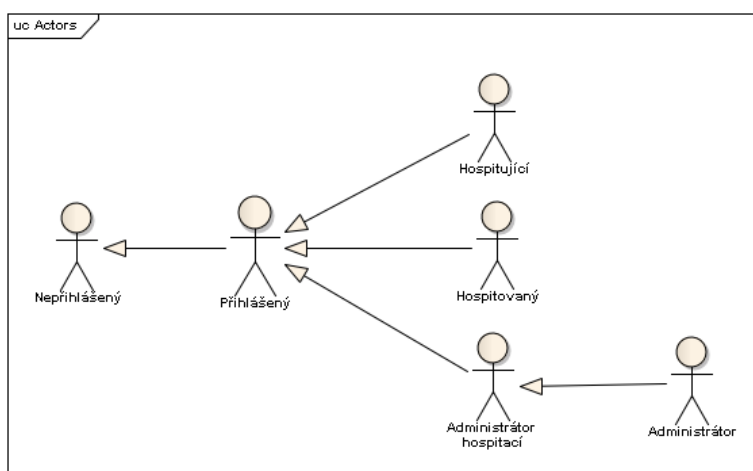
1. Systém umožní průběžně plánovat hospitace.
2. Systém umožní hospitujícímu i hospitalovanému prohlížet hospitace.
3. Systém umožní vystavit závěrečné hodnocení na veřejné části aplikace.
4. Systém umožní hospitalovanému sepsat stanoviska k názorům hospitujícího.

5. Systém umožní hospitujícímu nahrát naskenovaný dokument Hodnocení výuky.
6. Systém umožní hospitujícímu napsat slovní hodnocení z výuky.
7. Systém umožní hospitujícímu napsat závěrečné shrnutí hospitace.
8. Systém bude odesílat informačním emailem zprávy při vyplnění hodnotícího dokumentu.
9. Systém umožní vyhledávat předměty z KOSapi.
10. Systém umožní vyhledávat osoby z KOSapi.
11. Systém umožní upravovat strukturu hodnotících formulářů.
12. Systém umožní spravovat emailové šablony.
13. Systém umožní generovat emailové zprávy z emailových šablon.
14. Systém bude automaticky zálohovat databázi.

## 3.2 Uživatelské role

V systému je celkem 7 uživatelských rolí. Definoval jsem čtyři základní uživatelské role, které jsou základem systému: nepřihlášený uživatel, přihlášený uživatel, administrátor hospitací a administrátor. Další dvě role hospitovaný a hospitující se přidělují v rámci konkrétních hospitací. Na obrázku 3.1 jsou vidět jednotliví aktéři a jejich zobecnění. V další části této sekce rozeberu jednotlivé role a k nim případy užití. Případy užití jsou obsaženy v příloze B.1 tohoto dokumentu.

**Use cases** neboli případy užití je nástroj pro popsání chování jak by systém měl spolupracovat s koncovým uživatelem. Popisuje všechny způsoby jak uživatel komunikuje se systémem.



Obrázek 3.1: Aktéři

### 3.2.1 Nepřihlášený uživatel

Nepřihlášený uživatel je role pro hosty naší aplikace. V systému má ze všech rolí nejmenší pravomoc. V tomto stavu je každý uživatel, který se doposud nepřihlásil do systému. Případy užití pro nepřihlášeného uživatele jsou na obrázku [B.1](#).

### 3.2.2 Přihlášený uživatel

Přihlášený uživatel vychází z role nepřihlášeného uživatele. Je to uživatel, který se do systému přihlásil. Jedná se o základní roli pro všechny další role, které ji rozšiřují. Případy užití pro přihlášeného uživatele jsou na obrázku [B.2](#).

### 3.2.3 Hospitovaný

Hospitovaný je role pro přihlášeného uživatele v systému. Je přidělena automaticky pro každého vyučujícího, který vyučuje předmět, na němž byla naplánovaná hospitace a tato hospitace proběhla. Případy užití pro hospitovaného jsou na obrázku [B.3](#).

### 3.2.4 Hospitující

Hospitující je role pro přihlášeného uživatele v systému. Přiděluje se automaticky osobám, které mají za úkol vykonat hospitaci předmětu. Případy užití pro hospitujícího jsou na obrázku [B.4](#).

### 3.2.5 Administrátor hospitací

Hlavním úkolem této role je plánovat hospitace na předměty a posléze je spravovat. Případy užití pro administrátora jsou na obrázku [B.6](#).

### 3.2.6 Administrátor

Administrátor je super uživatel, který má nejvyšší pravomoc v systému. Má přístup ke všem zdrojům aplikace a může aplikaci spravovat. Případy užití pro administrátora jsou na obrázku [B.5](#).

### 3.3 Doménový model

Doménový model na obrázku 3.2 reprezentuje entity v systému a jejich vzájemné vztahy. Popis jednotlivých domény jsem pro přehlednost rozdělil podle zdroje na dvě základní skupiny. V první skupině jsou domény, které jsem převzal z RESTful rozhraní KOSapi<sup>1</sup> a druhou skupinou jsou domény specifické pro moji aplikaci.

#### 3.3.1 Domény v KOSapi

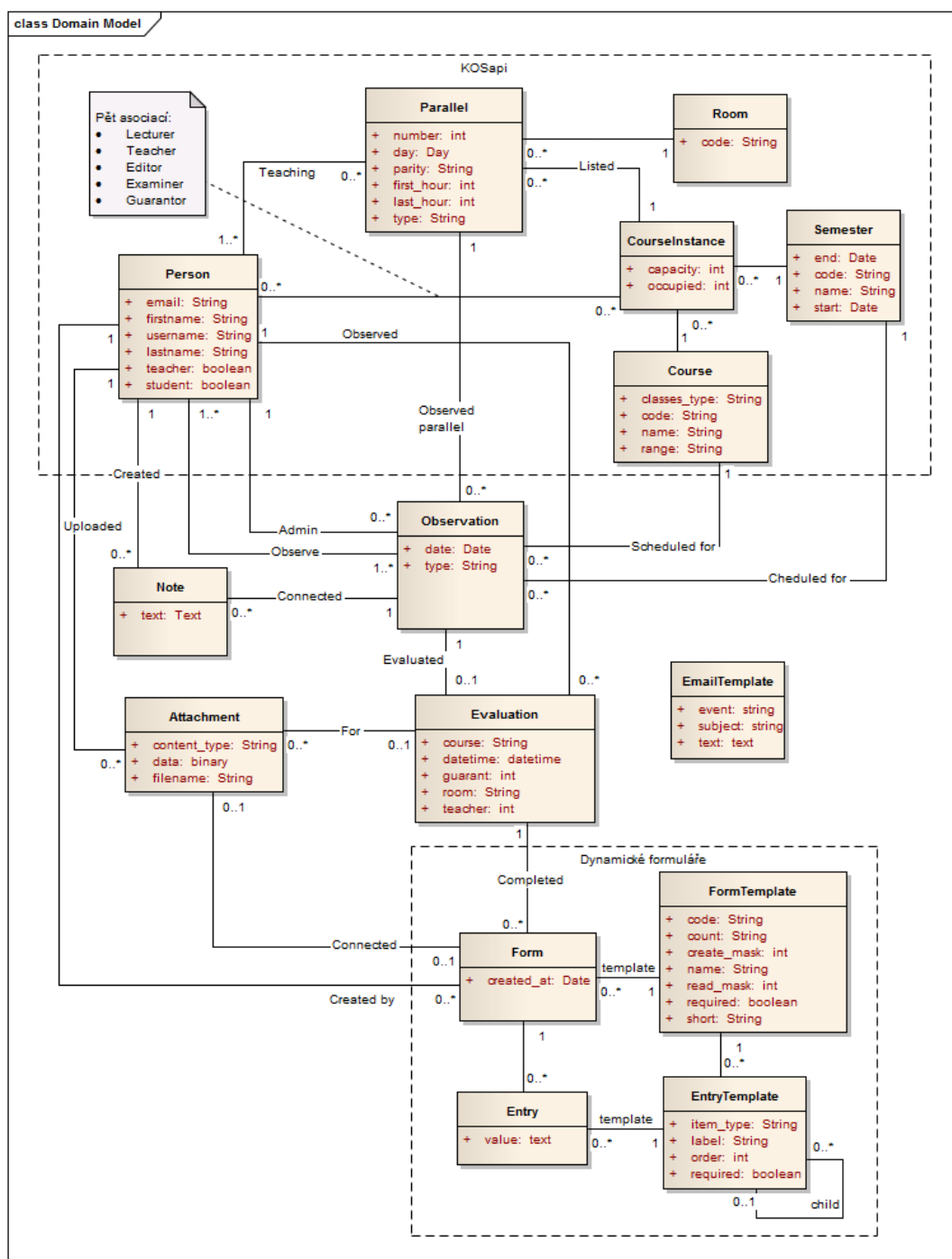
- Person - je osoba v KOSu. Každá osoba může být učitelem a studentem.
- Semester - semestr vyučovaný na FEL.
- Course - předměty vyučované na FEL.
- CourseInstance - jsou instance předmětu vypsane v konkrétním semestru.
- Parallel - je vypsána rozvrhová paralelka pro instanci předmětu.
- Room - místnost na FEL.

#### 3.3.2 Domény aplikace

- Observation - je hospitace. Obsahuje informace o naplánování hospitace.
- Note - je textová poznámka k plánování hospitace.
- Evaluation - reprezentuje informace pro hodnocení z proběhlé hospitace, jsou to informace o datu vykonání hospitace, hospitujícím, předmětu a garantovi.
- Attachment - je příloha s datový soubor k hodnocení hospitace.
- FormTemplate - šablona pro tvorbu formulářů. Definuje vlastnosti jakým se budou vytvářet hodnotící formuláře.
- EntryTemplate - položka reprezentuje jednotlivé segmenty formuláře. Tyto segmenty pak v celku definují strukturu formuláře.
- Form - vyplněný hodnotící formulář.
- Entry - je položka s hodnotou vyplněného formuláře.
- EmailTemplate - šablona emailu ze které se budou generovat emailové zprávy.

---

<sup>1</sup>viz. 4.1.2



Obrázek 3.2: Doménový model

## 3.4 Průběh hospitace

Cílem této části analýzy je popsat průběh hospitace od jejího vytvoření po ukončení. Průběh hospitace je graficky zobrazený na diagramu 3.3.

### 3.4.1 Vytvoření

Životní cyklus hospitace začíná jejím vytvořením. V této fázi účinkuje pouze aktér administrátor hospitací. Při vytváření hospitace je potřeba definovat: předmět, semestr a typ hospitace<sup>2</sup>. Po úspěšném vytvoření hospitace následuje fáze plánování.

### 3.4.2 Plánování

Při plánování je také hlavním aktérem administrátor hospitace. V této části životního cyklu administrátor určí paralelku předmětu a datum uskutečnění hospitace. V této fázi musí administrátor hospitací přidělit hospitujícího.

### 3.4.3 Hodnocení

Po vykonání kontrolní návštěvy začíná nová fáze hodnocení vyučování. V této fázi již neúčinkuje administrátor hospitace, ale přicházejí na scénu aktéři hospitovaný a hospitující. Hodnocení probíhá postupným vyplňováním hodnotících formulářů.

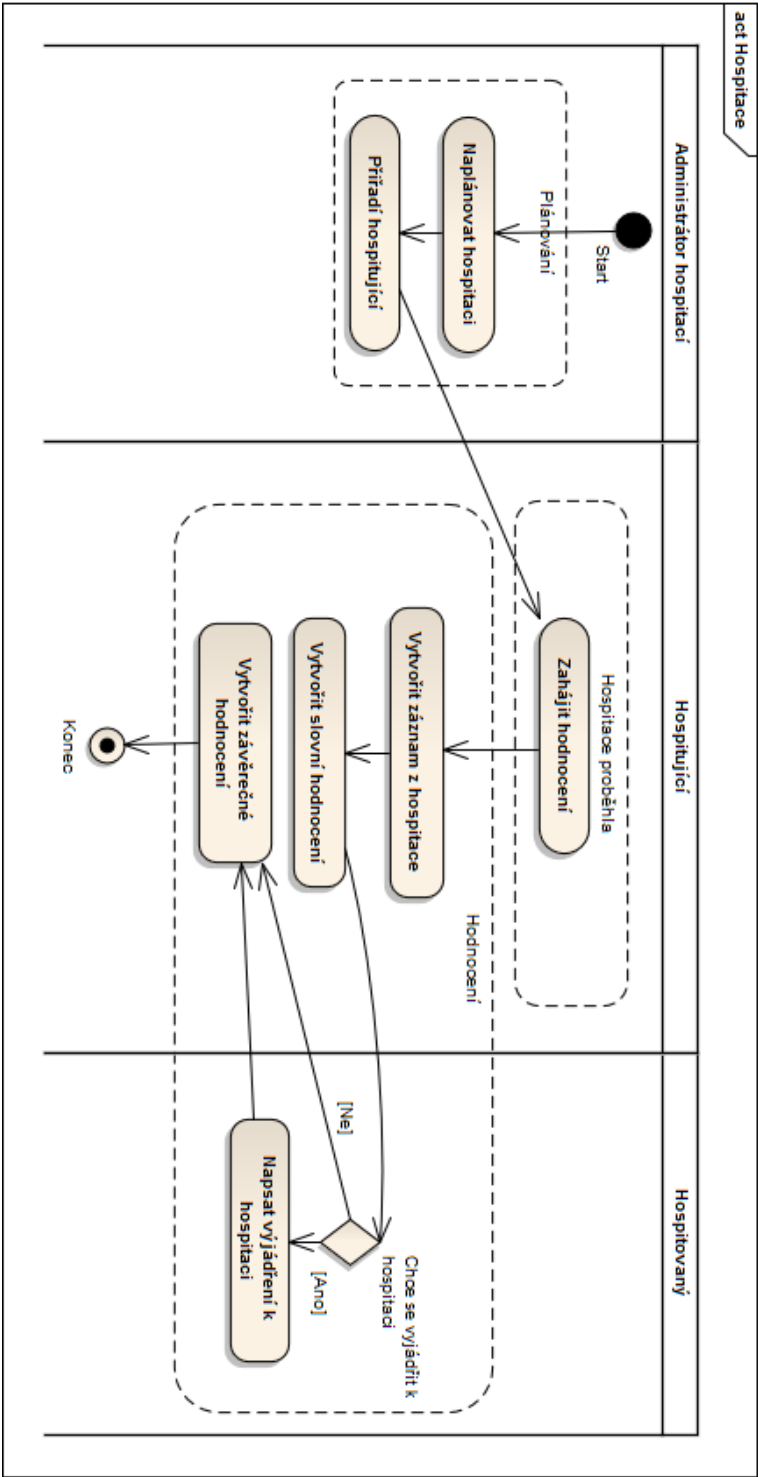
1. Hospitující musí vyplnit, nebo nahrát naskenovaný formulář Hodnocení výuky při hospitaci. Tento formulář slouží k dokumentaci průběhu hospitace.
2. Jeden z hospitujících sepíše Slovní hodnocení hospitační návštěvy.
3. Pokud hospitovaný se chce vyjádřit k hospitaci, může vyplnit formulář Stanovisko hodnoceného k názorům hospitujícího.
4. Jeden z hospitujících sepíše formulář Závěrečné shrnutí.

### 3.4.4 Ukončená

Po vyplnění posledního formuláře Závěrečné shrnutí je hospitace ve stavu ukončená a tím končí i její životní cyklus.

---

<sup>2</sup>definuje způsob zviditelnění, pro ostatní aktéry v aplikaci



Obrázek 3.3: Průběh hospitace





# Kapitola 4

## Návrh

### 4.1 Technologie a služby

Tato část popisuje jednotlivé technologie a služby potřebné pro implementaci aplikace.

#### 4.1.1 Ruby on Rails

Ruby on Rails [14], zkráceně Rails, je jedno z implementačních omezení, které se nachází v zadání práce. Jedná se o moderní framework určený pro vývoj webových aplikací napojených na relační databázi. Framework je napsán ve skriptovacím interpretovaném programovacím jazyku Ruby [13]. Rails používá návrhový vzor Model-view-controller viz 4.2.1. Mezi základní myšlenky a filozofie frameworku patří dva principy. Prvním principem je Convention over Configuration viz 4.2.3 a druhým je Don't Repeat Yourself viz 4.2.2.

##### 4.1.1.1 Balíčkovací systém RubyGems

Protože jsou Rails postaveny na jazyku Ruby lze používat balíčkovací systém RubyGems, kde je velké množství již existujících řešení, které jsou dostupné jako knihovny<sup>1</sup>.

#### 4.1.2 KOSapi

KOSapi je školní webová služba poskytující aplikační rozhraní v podobě RESTful webové služby 4.2.4. Je určená pro vznik školních aplikací, které potřebují mít přístup k datům souvisejícím s výukou. Při vývoji aplikace používám stabilní verzi 2 API.

Z této služby aplikace čerpá hlavně data předmětů a osob v KOSu. Pro připojení ke KOSapi používám již existující knihovnu napsanou v Ruby ze školního projektu VyVy[17].

---

<sup>1</sup> v RubyGems se knihovna nazývá Gem

### 4.1.3 FELid

FELid [8] je globální autentizační a autorizační systém pro webovské aplikace na síti FEL. Poskytuje jednotný a bezpečný způsob přihlášení uživatelů a přenos jejich údajů do různých aplikací na webu. Zároveň podporuje jednorázové přihlášení (tzv. single sign-on). Znamená to, že se uživatel přihlašuje pouze do první použité aplikace a u dalších aplikací už nemusí zadávat svoje přihlašovací údaje.

Tuto službu používám pro autentizaci uživatelů do systému. Pro zprovoznění aplikace FELid je nutné splnit technické požadavky, které jsou vystaveny na oficiálních stránkách [9].

### 4.1.4 Aplikační server

Pro zprovoznění aplikace do reálného provozu jsem použil webový server Apache HTTP server 2.4 [20]. Tento aplikační server jsem musel zvolit, abych mohl splnit dva obecné požadavky aplikace. Aplikace musí být napsaná v Ruby on Rails a využívat aplikaci FELid pro autentizaci. Tato verze webového serveru totiž dovolí nainstalovat zásuvné moduly Passenger [26] a Shibboleth [23]. Passenger umožňuje nasazení Rails aplikací na aplikačním serveru. Druhý modul Shibboleth zprostředkovává single sign-on autentizaci mezi aplikačním serverem a službou FELid.

### 4.1.5 Databáze

Ruby on Rails poskytuje možnost připojení k různým databázovým systémům prostřednictvím adaptérů. Díky tomu není aplikace závislá na databázovém systému. Tuto vlastnost používám při vývoji a testování aplikace, kde využívám jednoduchý a snadno konfigurovatelný databázový systém SQLite [21], který pro tyto účely bohatě postačí. Pro samotné nasazení aplikace do provozu už používám databázový systém MySQL [19].

## 4.2 Architektura

V této části popisuji použité architektonické vzory a konvence, které dodržuji při implementaci aplikace.

### 4.2.1 MVC

MVC (Model-view-controller) [11] je softwarová architektura, která rozděluje datový model aplikace, uživatelské rozhraní a řídicí logiku do tří nezávislých komponent<sup>2</sup> tak, že modifikace některé z nich má minimální vliv na ostatní. Tento architektonický vzor obsahuje ve svém jádru Ruby on Rails, proto pro implementaci tohoto vzoru vycházím z fungování frameworku.

---

<sup>2</sup>models, views a controllers

#### 4.2.1.1 Models

Model reprezentuje informace v aplikaci a pravidla pro práci s nimi. V případě Rails jsou modely primárně využívány pro interakci s příslušnou tabulkou v databázi a pro ukládání pravidel této interakce. Ve většině případů odpovídá jedna tabulka v databázi jednomu modelu aplikaci. Modely obsahují většinu aplikační logiky.

#### 4.2.1.2 Views

Pohledy, neboli views reprezentují uživatelské rozhraní aplikace. V Rails jsou views obvykle HTML soubory s vloženými částmi Ruby kódu, který provádí pouze úkony týkající se prezentace dat. Views mají na starosti poskytování dat webovému prohlížeči nebo jinému nástroji, který zasílá vaši aplikaci požadavky.

#### 4.2.1.3 Controllers

Kontrolory fungují jako zprostředkovatel mezi modely a views. V Rails slouží kontrolory k zpracování požadavků které přichází z webového prohlížeče, získávání dat z modelů a k odesílání těchto dat do views, kde budou zobrazeny.

### 4.2.2 DRY

DRY (Don't repeat yourself) [7] je princip vývoje softwaru zaměřený na snížení opakování psaní stejného kódu a tím zvyšuje čitelnost a znovupoužitelnost kódu. To znamená, že informace se nacházejí na jednoznačném místě. Pro příklad Ruby on Rails získává definici atributů pro třídu modelu přímo z databáze.

### 4.2.3 CoC

CoC (Convention over Configuration) [6] je další princip používaný v Rails pro zlepšení čitelnosti a znovupoužitelnosti kódu. Tento princip znamená, že konvence má přednost před konfigurací a to tak, že Rails předpokládá to, co chcete udělat místo toho, aby vás nutil specifikovat každou drobnost v konfiguraci.

### 4.2.4 REST

REST (Representational State Transfer) [12] je architektonický vzor pro webové aplikace. Je založen na HTTP protokolu a hlavní myšlenkou je poskytovat přístup ke zdrojům dat. Všechny zdroje jsou identifikovány přes URI. REST definuje čtyři základní metody pro přístup ke zdrojům. Jsou známy pod označením CRUD<sup>3</sup>. Tyto metody jsou implementovány pomocí odpovídajících metod HTTP protokolu. Jednotlivé metody rozeberu na příkladech pro zdroj *observations*<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup>create, retrieve, update a delete

<sup>4</sup>zdroj aplikace pro práci s hospitacemi

**Create** je požadavek, který pomocí metody POST vytvoří nový záznam. Příklad pro vytvoření nové hospitace.

```
POST /observations
```

**Retrieve** je požadavek pro přístup ke zdrojům. Funguje stejným způsobem jako běžný požadavek na stránku pomocí GET metody. První příklad vrátí seznam všech hospitací. Druhý příklad vrátí podrobnosti o konkrétní hospitaci.

```
GET /observations  
GET /observations/1
```

**Update** je požadavek, pro upravení konkrétního záznamu přes metodu PUT.

```
PUT /observations/1
```

**Delete** je požadavek, který smaže konkrétní záznam pomocí DELETE metody.

```
DELETE /observations/1
```

### 4.3 Struktura aplikace

V této sekci popíšu základní strukturu aplikace. Struktura aplikace je vygenerovaná pomocí generátor v Ruby on Rails. Proto nepopíšu celou strukturu, ale pouze části aplikace, které jsou nejdůležitější pro její vývoj. Na obrázku [4.1](#) je popsána struktura nejdůležitějších složek a k nim popis obsahu.



Obrázek 4.1: Struktura aplikace



## Kapitola 5

# Realizace

Po dohodě s vedoucím práce byl zvolen iterační vývoj aplikace. Za účelem postupného vyvíjení částí aplikace, tak aby bylo možné testovat aplikaci na letním semestru 2011/2012. V této kapitole popisují jednotlivá zadání každé iterace. Jak jsem postupoval k vyřešení zadání a výstupy z jednotlivých iterací. Jednotlivé iterace byly prezentovány na konzultacích s vedoucím práce.

### 5.1 První iterace

#### 5.1.1 Zadání

Tato iterace patřila k nejobsáhlejší ze všech iterací. Jedním z důvodů bylo seznámení se s novou technologií Ruby on Rails. První iterace měla za cíl navrhnout a vytvořit základní architekturu aplikace s napojením na KOSapi viz. 4.1.2 a k tomu vytvořit funkční část aplikace pro plánování hospitací, tak abych mohl prezentovat funkčnost.

#### 5.1.2 Postup

##### 5.1.2.1 Datová vrstva

Protože aplikace využívá dva datové zdroje KOSapi a databázi aplikace, bylo potřeba nejdříve vyřešit jak se připojit ke KOSapi. V této části vycházím z prototypu aplikace pro správu hospitací. Ta využívá již naprogramovanou knihovnu z projektu VyVy [16]. Poté bylo potřeba vytvořit modely tak, aby umožnily komunikaci mezi KOSapi a databází aplikace. Při implementování knihovny do aplikace jsem musel vyřešit lokalizaci jazykových konstant v datech získaných z API. Řešení bylo jednoduché, stačilo rozšířit knihovnu o podporu knihovny i18n<sup>1</sup>, který je součástí Rails.

---

<sup>1</sup> lokalizace softwaru pro různé jazyky a jejich místních zvyklostí

### 5.1.2.2 Autentizace

Pro autentizaci, v této fázi vývoje, používám knihovnu *Authlogic*, kterou jsem zprovoznil pomocí návodu [3]. Tuto knihovnu používám jen dočasně po dobu vývoje aplikace. Ve finální fázi bude nahrazen autentizační službou FELid viz. 4.1.3, kterou lze zprovoznit jen na serveru, kde bude aplikace nasazena.

### 5.1.2.3 Autorizace

Autentizace v hospitacích je jedena z kritických oblastí, kterou bylo potřeba vyřešit hned na začátku vývoje. V aplikaci potřebuji autorizovat uživatele jak podle role, tak i podle vztahu k hospitaci. Proto jsem hledal modul, který by dokázal nadefinovat pravidla autorizace. Knihovna, kterou jsem použil, se jmenuje *CanCan* [5]. Tato knihovna má velmi jednoduchý, ale i přesto flexibilní zápis pravidel. Tyto pravidla umí filtrovat jak podle zdroje, tak i podle jednotlivých instancí záznamů. Umí také dokáže filtrovat metody v kontrolorech i celé zdroje aplikace. Veškerá pravidla jsou definována na jednom místě<sup>2</sup> aplikace.

Příklad zapsaného pravidla pro administrátora hospitací pomocí knihovny *CanCan* ve třídě modelu *Ability*. První pravidlo **can** umožní zobrazovat, vytvářet, upravovat a mazat ze zdroje *Observation*. Zároveň druhé pravidlo **cannot** zakáže operace pro správu záznamů, které administrátor hospitací nevytvořil.

```
def admin
  can :manage, Observation
  cannot :manage, Observation do |ob|
    !(ob.created_by==current_user)
  end
end
```

### 5.1.2.4 Role

Role pro jednotlivé uživatele uchovávám v modelu *Role*. Kde jednotlivé role uživatele ukládám do jednoho atributu **roles\_mask** pomocí bitové masky. V bitové masce jsou reprezentovány role čísla mocniny 2. Díky tomu lze skládat role pomocí bitové operace OR. V tabulce 5.1 je přehled rolí s číslem reprezentující bitovou masku pro roli.

Role	Bitová maska
Administrátor hospitací	1
Hospitující	2
Hospitovaný	4
Admin	8

Tabulka 5.1: Reprezentace rolí v bitové masce

---

<sup>2</sup>model Ability



### 5.1.2.5 Uživatelské prostředí

Pro vytvoření uživatelského prostředí jsem použil již existující knihovnu *Bootstrap* [4]. Použil jsem tuto knihovnu abych si usnadnil implementaci uživatelského prostředí. Knihovna obsahuje kompletní CSS tak i JavaScriptové moduly. Mezi další výhody patří open-source licence a další výhodou je známé uživatelské prostředí používané ve webové aplikaci Twitter.

Pro usnadnění implementace knihovny *Bootstrap* do aplikace jsem použil další dvě knihovny. První je modul *SimpleForm* [15], který slouží k vytváření formulářů. Základním cílem je nadefinovat rozvržení všech formulářů na jednom místě. Druhým modulem je *WillPaginate* [18] pro stránkování dat.

### 5.1.3 Výstup

Výstupem z první iterace vznikla část aplikace, která uměla plánovat hospitace a uměla získávat data z webové služby KOSapi.

## 5.2 Druhá iterace

### 5.2.1 Zadání

Zadáním druhé iterace bylo na-implementovat hodnotící formuláře hospitací. Požadavkem byla možnost upravovat formuláře bez zásahu do zdrojového kódu aplikace. Dalším cílem bylo třeba vyřešit problém s KOSapi, který vznikl při přechodu na nový semestr. Služba neudrжуje data instancí předmětů z minulých semestrů a proto nebylo možné získat všechny potřebné informace pro hospitace z minulých semestrů.

### 5.2.2 Postup

#### 5.2.2.1 Datová vrstva

Problém se ztrátou dat byl velmi vážný, proto bylo potřeba tento problém rychle vyřešit, abych mohl pokračovat dále ve vývoji. Musel jsem proto předělat datovou část. Rozšířil jsem databázi o entity z kapitoly 3.3 tak, aby data z KOSapi byla uložena v databázi. Data je potřeba synchronizovat v databázi s KOSapi. O synchronizaci se starají *rake*<sup>3</sup> skripty, které přidávají nové záznamy nebo je aktualizují. Synchronizační skripty se spouštějí každý den pomocí programu *Cron*<sup>4</sup>.

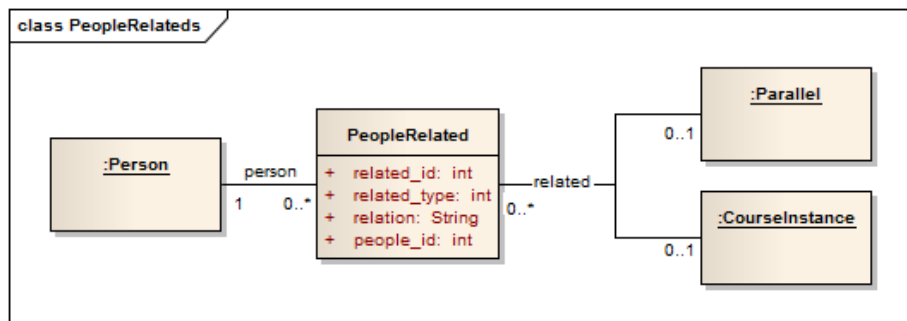
Po přidání nových entit bylo potřeba na-implementovat asociace mezi novými entitami. V modelu KOSapi je spousta asociací mezi entitami osoba - paralelka a osoba - instance předmětu. V aplikaci jich celkem používám šest. Všechny tyto asociace<sup>5</sup> mají kardinalitu N:M. Pokud bych použil klasickou dekompozici přes pomocnou tabulku, která rozloží asociace na 1:N a 1:M. Vzniklo by mi šest pomocných tabulek. Proto jsem se rozhodl použít jiný způsob dekompozice přes polymorfní asociace [10] v Ruby on Rails. Výhodou tohoto řešení

<sup>3</sup>rake je sada nástrojů používaná pro vývoj a nasazení Rails aplikací

<sup>4</sup>Cron je program, který na pozadí operačního systému spouští naplánované úlohy

<sup>5</sup>asociace garant, přednášející, vyučující, instruktor a zkoušející.

je redukce počtu pomocných tabulek. Polymorfní asociace zredukoval počet ze šesti na jednu tabulku viz obrázek 5.1. V tabulce 5.2 jsou popsány jednotlivé atributy pomocné tabulky *PeopleRelated* s příklady hodnot.



Obrázek 5.1: Dekompozice pomocí polymorfní asociace

Atribut	Příklad	Popis
related_id	1	cizí klíč záznamu, který je v asociaci s osobou
related_type	Parallel	jméno modelu ke kterému patří cizí klíč v atributu <i>related_id</i>
relation	teachers	název asociace
people_id	100	cizí klíč pro osobu

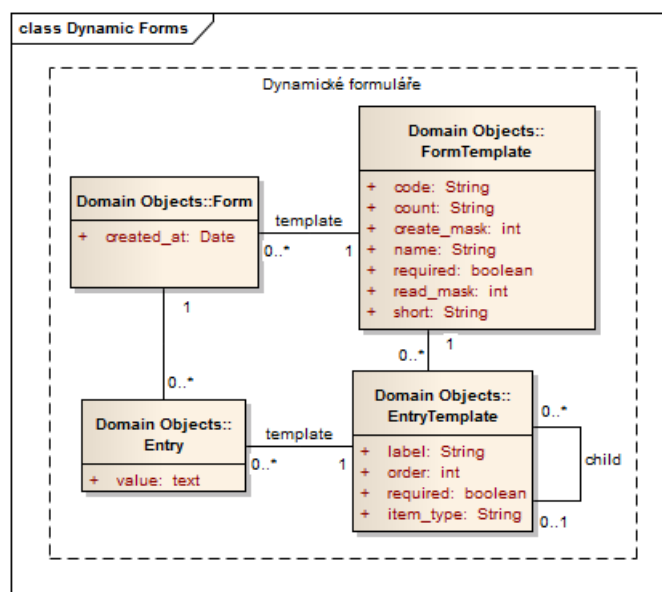
Tabulka 5.2: Popis atributů tabulky PeopleRelated

### 5.2.2.2 Hodnotící formuláře

Z důvodu možné změny hodnotících formulářů v budoucnosti, jsem vytvořil návrh, který umožní vytvářet nové typy formulářů, nebo upravovat již existující. Formuláře se definují šablonou. Tato šablona definuje základní vlastnosti: minimální, maximální počet vyplnění, název a kdo může formulář vyplnit. Samotný obsah šablony formuláře se skládá z položek. Položky formuláře mohou být hodnotící tabulka, nadpis, hodnocení, text a jiné. Na obrázku 5.2 je doménový model dynamický formulářů.

Hodnotící formuláře se generují podle šablony formuláře získané z databáze. Šablona je reprezentovaná modelem *FormTemplate*. Obsahuje veškeré informace potřebné pro formulaci chování formuláře. Mezi základní vlastnosti, které definuje šablona, patří název, popis a kód. Kód šablony je velmi důležitá vlastnost, definuje skupinu kam patří formulář. Skupiny formulářů jsou rozděleny podle druhu formuláře a ty popisují v sekci hodnocení výuky 2.3.2.5. Rozdělení formulářů do skupin s kombinací data vytvoření využívám pro verzování šablon. Šablony musím verzovat, jinak by mi při úpravě nebo smazání existující šablony, mohla nastat ztráta dat z dříve vyplněných formulářů.

Šablona formuláře definuje také postupné hodnocení. Pro otevření dalšího typu formuláře se musí splnit několik podmínek:



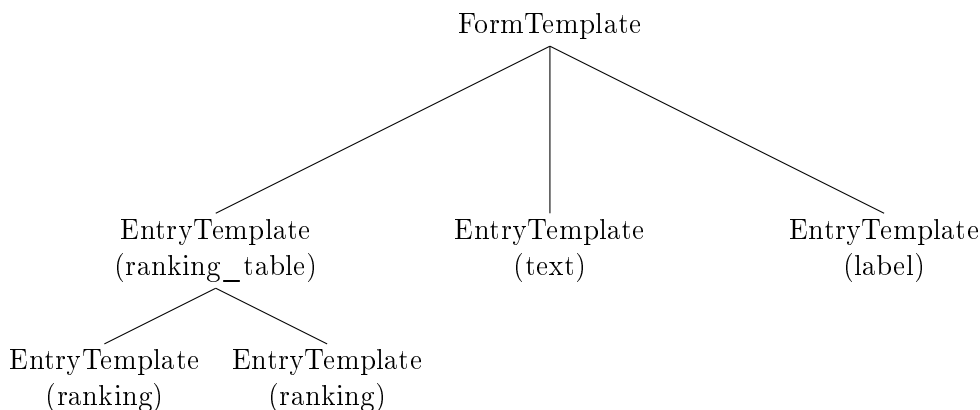
Obrázek 5.2: Doménový model dynamických formulářů

1. Povinný formulář musí být vyplněn a také musí splnit podmínku pro minimální počet. V jiném případě není potřeba vyplnit žádný jiný formulář.
2. Minimální počet lze definovat buď přesným počtem, nebo dynamicky podle asociace. Kde minimální počet mi definuje počet instancí v asociaci. Počet vytvořených formulářů se počítá pouze z jednoho hodnocení hospitace.
3. Hospitující i hospitovaný může vyplnit maximálně jeden formulář.

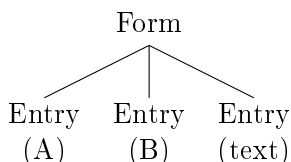
U dynamických formulářů jsem musel také řešit jejich chování pro různé role v systému. Proto jsem přidal do šablony dva atributy s bitovými maskami rolí jedna maska pro role, které mohou zobrazit formulář, druhá maska pro vyplnění formuláře. Používám stejný způsob rozlišování rolí v bitové masce jako u rolí pro uživatele viz 5.1.2.4.

Obsah formuláře generuji pomocí položek, ty jsou reprezentovány modelem *EntryTemplate*. Položky formuláře definují co se má vykreslit a kde. Umístění jednotlivých položek v dokumentu je definované ve stromové struktuře, kde kořenem stromu je šablona formuláře a ta se postupně větví přes instance modelu *EntryTemplate*. Co se má vykreslit je definované atributem typ elementu. Na obrázku 5.3 je zobrazen příklad stromové struktury s typy elementů. Příloha C dokumentu obsahuje seznam všech podporovaných typů elementů a jejich vlastností v tabulce i s obrázkem se sestaveným formulářem s rozložením typů elementů. Samotné generování obsahu není složitý proces. Celý formulář se sestaví hierarchicky i s hodnotami z modelu *Entry*.

Nestačí nám pouze vygenerovat formulář, ale potřebujeme i uložit jeho hodnoty do databáze. O to se starají modely *Form* a *Entry*. Model *Form* složí pro identifikaci konkrétního vyplněného formuláře. Jednotlivé hodnoty z vyplněného formuláře jsou uloženy v *Entry* viz obrázek 5.4.



Obrázek 5.3: Příklad stromové struktury formuláře



Obrázek 5.4: Příklad uložených dat

### 5.2.3 Výstup

Výstupem této iterace byla aplikace, která již využívala pouze svoji databázi pro zdroj dat z KOSu a dynamické formuláře s nadefinovanými šablonami formulářů.

## 5.3 Třetí iterace

### 5.3.1 Zadání

Zadáním třetí iterace bylo připravit server pro službu FELid. Dalším požadavkem bylo zprovoznění automatického zálohování databáze.

### 5.3.2 Postup

#### 5.3.2.1 Nasazení aplikace

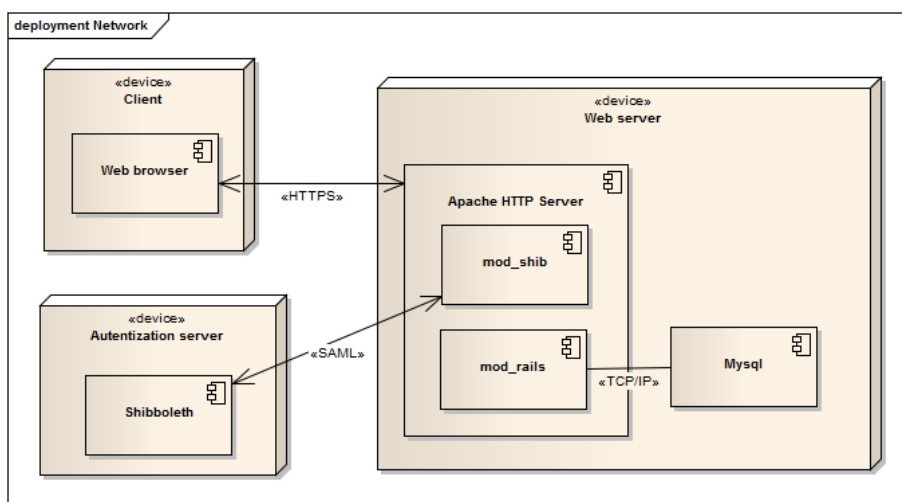
Na diagramu nasazení 5.5 jsou znázorněny komponenty potřebné pro nasazení aplikace. Protože na serveru byl nainstalován pouze webový server Apache HTTP Server a databázový systém Mysql, bylo potřeba nainstalovat platformu Ruby a framework Ruby on Rail. K instalaci Ruby jsem se rozhodl použít software RVM. Instalaci jsem provedl podle návodu pro více uživatelskou instalaci [1]. Tento program dovolí nainstalovat různé platformy Ruby na jednom počítači. Další přínosem je spravování gemsets<sup>6</sup>, díky nimž lze zprovoznit několik aplikací zároveň na jednom počítači. Do nainstalovaného webového serveru bylo potřeba ještě

<sup>6</sup>balíky knihoven mezi kterými lze přepínat pro různé aplikace

přidat zásuvný modul, který umožní nasadit Rails aplikace. Modul se jmenuje Passanger (mod\_rails) a instaloval jsem ho do Apache podle návodu na oficiálních stránkách [26].

### 5.3.2.2 FELid

Pro zprovoznění služby FELid, bylo potřeba splnit několik požadavků. Tyto požadavky jsou umístěny na oficiálních stránkách služby [9]. Jeden z požadavků je zprovoznění programu, který zajistí komunikaci se službou FELid. Tento program se jmenuje Shibboleth a obsahuje zásuvný modul mod\_shib do webového serveru. Při konfiguraci programu jsem postupoval podle návodu, který se nachází na wiki stránkách FELid [8]. Po splnění všech požadavků stačilo jen zažádat o registraci aplikace.



Obrázek 5.5: Diagram nasazení

### 5.3.2.3 Zálohování databáze

Pro automatické zálohování databáze jsem použil existující řešení Ruby aplikace *Backup* pro zálohování databází. Tato aplikace každý den vytvoří zálohu databáze, kterou uloží na disk. Na disku uchovává 300 záloh databáze, při překročení počtu záloh se starší zálohy nahrazují novými. Výhodou tohoto řešení je podpora různých databázových systémů a možnost ukládat zálohy na externí uložisko<sup>7</sup>. Záloha se spouští pravidelně pomocí programu *Cron* každý den brzy ráno příkazem:

```
backup perform --trigger backup
```

### 5.3.3 Výstup

V této iteraci se mi podařilo zprovoznit aplikaci na serveru a otestovat její funkčnost. Také jsem pracoval na programu, který jsem upravoval podle získaných připomínek od zadavatele z minulých iterací.

<sup>7</sup> pro příklad Amazon Simple Storage Service (S3)

## 5.4 Čtvrtá iterace

### 5.4.1 Zadání

Tato iterace je poslední a proto většinu zadání tvořily připomínky od zadavatele. V této iteraci patří mezi hlavní úkoly vytvoření modulu, který bude generovat emailové zprávy po vyplnění hodnotícího formuláře a integrovat autentizaci přes FELid.

### 5.4.2 Postup

#### 5.4.2.1 Autentizace

V této fázi vývoje byla aplikace zaregistrována ve FELid. Před integrováním autentizace přes FELid, je potřeba otestovat aplikaci. Nejdůležitější je otestovat správnou funkčnost autorizace u všech rolí v celém systému. Po zprovoznění autentizace přes FELid není možné jednoduše testovat aplikaci pod různými uživateli. Od zprovoznění nebudu mít totiž kontrolu nad autentizací.

Integrace do aplikace je pak velmi jednoduchá. Stačilo jen odstranit dočasný způsob autentizace, který jsem implementoval v první iteraci. Aplikace FELid poskytuje aplikaci informace o přihlášeném uživateli prostřednictvím atributů v proměnné `request.env`. Pro identifikaci přihlášeného uživatele používám atribut `felid-uid` ve kterém se nachází uživatelské jméno. Autentizaci v aplikaci se stará jen jedna funkce `current_user_session`.

```
def current_user_session
  return @user if defined?(@user)
  if not request.local? and not request.env["felid-uid"].nil?
    and @user.nil?
  then
    @user = People.find_by_username request.env["felid-uid"]
  end
  return @user
end
```

#### 5.4.2.2 Emaily

Jeden z požadavků bylo odesílání emailových zpráv po vyplnění hodnotícího formuláře. Součástí zadání je generování emailů ze šablon. Šablona se skládá z předmětu, textu zprávy a názvu akce. Akce v systému mohou být různých druhů, podle zadání stačilo pouze implementovat akce pro vytvoření formulářů. Při vykonání akce se vygeneruje emailová správa ze šablony emailu.

#### 5.4.2.3 Generátor obsahu emailových zpráv

Protože je potřeba generovat do emailu proměnná data z hospitací, tak jsem vytvořil knihovnu *EmailTemplates* pro generování obsahu emailů. Úkolem modulu je nahradit značky v textu za skutečná data. Pro vložení generovaných dat se používá zápis `%značka%` do textu zprávy.

Příklad vygenerování jednoduchého emailu se značkou pro kód předmětu.

```
text %course_code% => text A7B36ASS
```

Při vývoji modulu jsem si dal za cíl vytvořit takovou knihovnu, která by umožnila jednoduše nastavit podporované značky. Největším zádrhelem v generování obsahu zprávy je získat data z hospitací. Protože vstupem do generátoru používám pouze instanci šablony a hodnocení hospitace, tak některá data musím získat přes několik relací mezi modely.

Knihovna obsahuje dva moduly. První částí je modul *ModelHelper*, který slouží pro rozšíření libovolné třídy modelu v aplikaci. Rozšířenému modelu umožní pomocí statické metody `attrs_tagged(*args)` povolit atributy ze kterých bude generátor získávat data.

Příklad jednoduchého nastavení modelu *Person*, které umožní generátoru vkládat jméno, emailovou adresu a uživatelské jméno.

```
class Person < ActiveRecord::Base
  include EmailTemplates::Tagged::ModelHelpers
  attrs_tagged :name, :email, :username
end
```

Druhou částí je modul *EmailBuilder*. Tento modul slouží pro vytvoření vlastního generátoru pomocí jednoduchého nastavování. Pro tyto účely modul poskytuje statickou metodu `source(model,name,*path)`, ta slouží pro nastavení zdroje dat. Metoda dynamicky rozšíří třídu o metodu, ta dokáže získat data z aplikace. Využívá k tomu nastavení z modelu rozšířeného pomocí *ModelHelper* a cesty k instancím modelu s daty. Cesta je definována posloupností názvů asociací mezi modely.

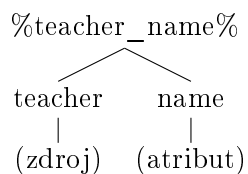
Příklad implementace jednoduchého generátoru *EmailBuilder*, který dokáže vkládat do emailů informace o hospitovaném učiteli.

```
class EmailBuilder
  include Tagged::EmailBuilder
  source Person, :teacher, :evaluation, :teacher
end
```

Tento generátor bude podporovat tři značky `%teacher_name%`, `%teacher_email%` a `%teacher_username%`. Tímto způsobem lze jednoduše nadefinovat velké množství značek.

Struktura značky 5.6 se skládá ze dvou základních částí, ze jména zdroje a jména atributu, ze kterého generátor získá data pro nahrazení značky.

Výhodou této knihovny je krátký a jednoduchý zápis pro vytvoření vlastního generátoru, který dokáže přes asociace mezi modely získávat data. V aplikaci jsem celkem nadefinoval pro devět zdrojů 32 značek.



Obrázek 5.6: Struktura značky

#### 5.4.2.4 Odesílání emailů

Dle zadání stačilo implementovat odesílání zpráv po vytvoření hodnotícího formuláře. Podle druhu hodnotícího formuláře se vygeneruje zpráva a odešle se administrátorovi hospitace, hospitujícím, hospitovaným garantovi předmětu a vedoucímu katedry. Do budoucna lze rozšířit v aplikaci odesílání emailů i při jiných akcích. Pro příklad se mohou odesílat při naplánování nové hospitace.

Z časových a technických problémů se mi nepodařilo zprovoznit emailový server pro odesílání emailů, proto dočasně používám k odesílání emailový účet kvalitavyuky.gmail.com na Gmail.

#### 5.4.3 Výstup

Výstupem z této iterace je finální aplikace, která splňuje všechny hlavní požadavky na funkčnost.



# Kapitola 6

## Testování

Cílem testování bylo otestovat reálnou funkčnost aplikace a odhalit chyby při návrhu a vývoji aplikace. Aplikaci jsem testoval dvěma způsoby manuálně, kde jsem musel ručně procházet aplikaci a zkoušet její funkčnost a automaticky pomocí testovacích nástrojů v Ruby on Rails. Aplikaci jsem testoval v průběhu celého vývoje.

### 6.1 Automatické testování

Pro automatické testování jsem použil testovací nástroje v Ruby on Rails [2]. V Rails se testy dělí do tří kategorií Unit, Functional a Integration. Jednotlivé kategorie popíši dál v textu. Testy jsem tvořil jen na kritických částech aplikace tam, kde byla velká pravděpodobnost vzniku chyb při úpravách funkcionality a návrhu aplikace.

#### 6.1.1 Testovací data

Testovací nástroje potřebují pro svou funkčnost testovací data. Tyto data se nacházejí ve struktuře programu ve složce tests/fixtures, zde pak jsou soubory s testovacími daty pro jednotlivé modely. Data jsou uložena ve formátu YAML<sup>1</sup>. Před spuštěním testů se nahrají tato data do testovací databáze, v mém případě lokální databáze SQLite. Díky oddělené databázi nemá testování vliv na produkční databázi.

#### 6.1.2 Unit testing

Unit testy slouží k testování samostatných částí programů. V Rails se tyto testy používají hlavně pro testování funkčnosti modelů. Testuje se hlavně validace vstupů a perzistence dat. Tyto testy mi odhalily spoustu chyb, které vznikly při změnách doménového modelu aplikace.

#### 6.1.3 Functional tests

Tyto testy testují různé činnosti v jednotlivých controllerech aplikace. Controllery zpracovávají příchozí webové požadavky a nakonec odpoví vyrenderovaným view.

---

<sup>1</sup>je formát pro serializaci strukturovaných dat

**Tento typ testů testuje:**

- Byl webový požadavek úspěšný?
- Byli jsme přesměrováni na správnou stránku?
- Byli jsme úspěšně přihlášení?
- Byl objekt vložen do správné šablony?
- Byla zobrazena správná hláška uživateli?

#### 6.1.4 Integration testing

Integrační testy se používají v Rails hlavně k testování interakce mezi libovolným počtem kontrolorů, také se používají k testování větších celků v rámci aplikace pro příklad knihovny.

## 6.2 Manuální testování

Manuálně jsem testoval části aplikace u kterých se špatně vytvářejí testy, nebo byl potřeba lidský úsudek. Tyto vlastnosti splňuje testování uživatelského rozhraní a testování autorizace. Primárně jsem testoval reálnou funkčnost aplikace. Nejrozsáhlejší testování bylo vždy před koncem každé iterace. Musel jsem projít celou aplikaci a otestovat její funkčnost. Při testování funkčnosti jsem simuloval průběh hospitací. K tomu jsem využíval reálná data z probíhajících hospitací v letním semestru 2011/2012.

**Úkoly prováděné při testování:**

- Administrátor hospitací
  1. Vytvořit hospitaci
  2. Přiřadit hospitující
- Hospitující
  3. Zahájit hodnocení hospitace
  4. Vyplnit formulář A
  5. Nahrát soubor k formuláři A
  6. Vyplnit formulář B
  8. Vyplnit formulář D
- Hospitovaný
  7. Vyplnit formulář C
- Nepřihlášený uživatel
  9. Zobrazit formulář D

# Kapitola 7

## Závěr

Cílem bakalářské práce bylo vytvořit webovou aplikaci pro evidenci hospitací, která navazuje na dříve vytvořený prototyp. Musí být v takovém stavu, aby ji šlo použít v reálném provozu na ČVUT Fakultě elektrotechnické. Aplikace má totiž pomoci ulehčit administrativní zátěž, která se zvyšuje s nárůstem počtu hospitací.

Podarilo se mi vytvořit aplikaci, která slouží k tomuhle účelu a je implementována na platformě Ruby on Rails, což je jeden z nejmodernějších frameworků pro vývoj webových aplikací. Pro nasazení do reálného provozu aplikace používám dvě fakultní aplikace. Pro autentizaci používá aplikaci FELid, což je globální autentizační systém pro webové aplikace FEL. Druhou aplikací je KOSapi, ta poskytuje aplikační rozhraní k přístupu dat v KOSu.

Součástí práce bylo i vytvoření dvou rozsáhlých částí aplikace. První částí jsou dynamické formuláře, které umožňují vytvářet formuláře s možností editace struktury a druhou částí aplikace je knihovna, která umožňuje generovat obsah informačních emailů s daty z hospitace pomocí šablony. Výsledná aplikace je nasazená na serveru <http://kvalitavyuky.felk.cvut.cz> a připravená na použití v reálném provozu.

### 7.1 Osobní přínos

Protože obsah práce byl obsáhlý, od implementace aplikace, jejího nasazení, až po instalaci serveru, jsem získal spoustu zkušeností. Největším přínosem pro mě je poznání nového a zajímavého jazyka Ruby a moderním frameworku Ruby on Rails. Při tvorbě jsem narazil i na problémy s externími aplikacemi, které jsem musel řešit, což mě přimělo hlouběji se touto problematikou zabývat.

### 7.2 Možnosti pokračování

Možností pokračování v práci je několik. V první řadě je potřeba nainstalovat a nastavit emailový server pro odesílání informačních emailových zpráv.

Lze také pokračovat ve vývoji dynamických formulářů. Do aplikace jsem totiž neimplementoval uživatelské prostředí pro nastavování formulářů. Dále by bylo dobré předělat funkční část do samostatné knihovny. Do budoucna je i možnost rozšířit aplikaci o podporu

nové verze KOSapi, která je momentálně ve vývoji. Nová verze bude totiž obsahovat data z Bílé knihy<sup>1</sup> a bude možné pak rozšířit aplikaci o podporu studijních programů i s obory.

---

<sup>1</sup>je to dokument, který obsahuje informace o organizaci studijních plánů

# Literatura

- [1] *Installing RVM* [online]. [cit. 2012-04-07]. Dostupné z: <<https://rvm.io/rvm/install/>>.
- [2] *A Guide to Testing Rails Applications* [online]. [cit. 2012-05-17]. Dostupné z: <<http://guides.rubyonrails.org/testing.html>>.
- [3] *Authlogic: documentation* [online]. [cit. 2012-04-07]. Dostupné z: <<http://rdoc.info/github/binarylogic/authlogic>>.
- [4] *Bootstrap, from Twitter* [online]. 2012-04-07. Dostupné z: <<http://twitter.github.com/bootstrap/>>.
- [5] *CanCan: Getting Started* [online]. 2012. Dostupné z: <<https://github.com/ryanb/cancan>>.
- [6] *Convention over configuration*. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikipedia Foundation, 20.9.2007, last modified on 10.12.2011. [cit. 2012-03-05]. Dostupné z: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Convention\\_over\\_configuration](http://en.wikipedia.org/wiki/Convention_over_configuration)>.
- [7] *Don't repeat yourself*. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikipedia Foundation, 1.12.2005, last modified on 9.2.2012. [cit. 2012-03-05]. Dostupné z: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Don't\\_repeat\\_yourself](http://en.wikipedia.org/wiki/Don't_repeat_yourself)>.
- [8] *O systému FELid* [online]. [cit. 2012-02-15]. Dostupné z: <<http://wiki.feld.cvut.cz/net/felid/about>>.
- [9] *Požadavky FELid* [online]. 2012-02-15. Dostupné z: <<http://wiki.feld.cvut.cz/net/admin/aai/provoz/pozadavky>>.
- [10] *A Guide to Active Record Associations* [online]. [cit. 2012-04-07]. Dostupné z: <[http://guides.rubyonrails.org/association\\_basics.html](http://guides.rubyonrails.org/association_basics.html)>.
- [11] *Model-view-controller*. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikipedia Foundation, 5.11.2003, last modified on 5.4.2012. [cit. 2012-04-06]. Dostupné z: <<http://cs.wikipedia.org/wiki/Model-view-controller>>.
- [12] *Representational state transfer*. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikipedia Foundation, 17.8.2004, last modified on 3.4.2011. [cit. 2012-03-05]. Dostupné z: <[http://en.wikipedia.org/wiki/Representational\\_state\\_transfer](http://en.wikipedia.org/wiki/Representational_state_transfer)>.

- [13] *Ruby* [online]. Dostupné z: <<http://www.ruby-lang.org/en/>>.
- [14] *Ruby on Rails* [online]. [cit. 2011-12-15]. Dostupné z: <<http://rubyonrails.org/>>.
- [15] *SimpleForm: Rails forms made easy* [online]. [cit. 2012-04-07]. Dostupné z: <[https://github.com/plataformatec/simple\\_form](https://github.com/plataformatec/simple_form)>.
- [16] *Aplikace Vykazování výuky* [online]. 2012. Dostupné z: <<https://vyvy.felk.cvut.cz/>>.
- [17] *Stránky projektu VyVy* [online]. 2012. Dostupné z: <<http://code.google.com/p/vykazovani-vyuky-cvut/>>.
- [18] *Will\_paginate: documentation* [online]. 2012-04-07. Dostupné z: <[https://github.com/mislav/will\\_paginate/wiki](https://github.com/mislav/will_paginate/wiki)>.
- [19] ORACLE CORPORATION. *MySQL 5.5* [software]. Dostupné z: <<http://dev.mysql.com/downloads/mysql/>>.
- [20] APACHE SOFTWARE FOUNDATION. *Apache HTTP server 2.4* [software]. [přístup 2012-04-07]. Dostupné z: <<http://httpd.apache.org/download.cgi>>.
- [21] D. RICHARD HIPPE. *SQLite* [software]. Dostupné z: <<http://www.sqlite.org/download.html>>.
- [22] HLAVÁČ, V. – KOSTLIVÁ, J. *Postupy pro kontrolu kvality výuky: nejen pro studijní program STM*. verze 04. 19. listopadu 2010. Dostupné z: <[https://wiki.feld.cvut.cz/\\_media/rada\\_stm/2011-04-05kontrolakvalityvyuky\\_verze\\_5.pdf](https://wiki.feld.cvut.cz/_media/rada_stm/2011-04-05kontrolakvalityvyuky_verze_5.pdf)>.
- [23] INTERNET2. *Shibboleth SP 2.4* [software]. Dostupné z: <<http://shibboleth.internet2.edu/downloads.html>>.
- [24] KOMÁREK, M. *Kontrola kvality výuky* [online]. [cit. 2012-01-17]. Dostupné z: <[https://wiki.feld.cvut.cz/rada\\_stm/kontrolavyukyverejne](https://wiki.feld.cvut.cz/rada_stm/kontrolavyukyverejne)>.
- [25] KREŽELOK, D. *Návrh a implementace systému pro správu hospitací*. Bakalářská práce, České vysoké učení technické v Praze, Fakulta elektrotechnická, Praha, 2010.
- [26] PHUSION. *Passenger* [software]. Dostupné z: <<http://www.modrails.com/install.html>>.

## Příloha A

# Seznam použitých zkratek

<b>API</b>	Application Programming Interface
<b>CoC</b>	Convention over Configuration
<b>CRUD</b>	Create Retrieve Update Delete
<b>CSS</b>	Cascading Style Sheets
<b>ČVUT</b>	České vysoké učení technické v Praze
<b>DRY</b>	Don't repeat yourself
<b>FEL</b>	Fakulta elektrotechnická
<b>i18n</b>	Internationalization and localization
<b>KOS</b>	Komponenta studium
<b>LS</b>	Letní semestr
<b>MVC</b>	Model-view-controller
<b>HTML</b>	HyperText Markup Language
<b>REST</b>	Representational State Transfer
<b>RVM</b>	Ruby Version Manager
<b>SAML</b>	Security Assertion Markup Language
<b>STM</b>	Softwarové technologie a management
<b>URI</b>	Uniform Resource Identifier
<b>VyVy</b>	Vykazování Výuky
<b>WWW</b>	WorldWideWeb
<b>YAML</b>	Ain't Markup Language

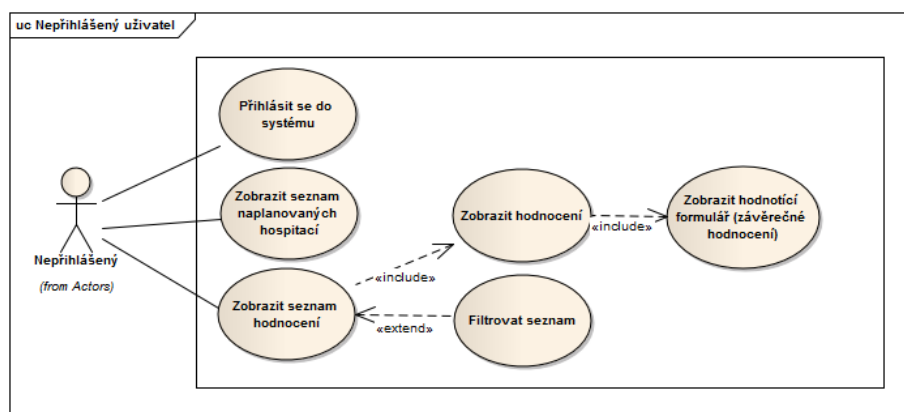




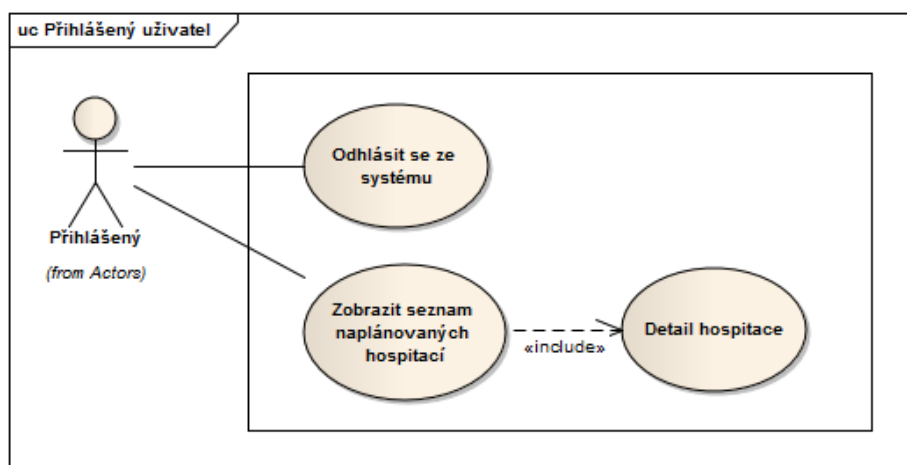
## Příloha B

# UML diagramy a obrázky

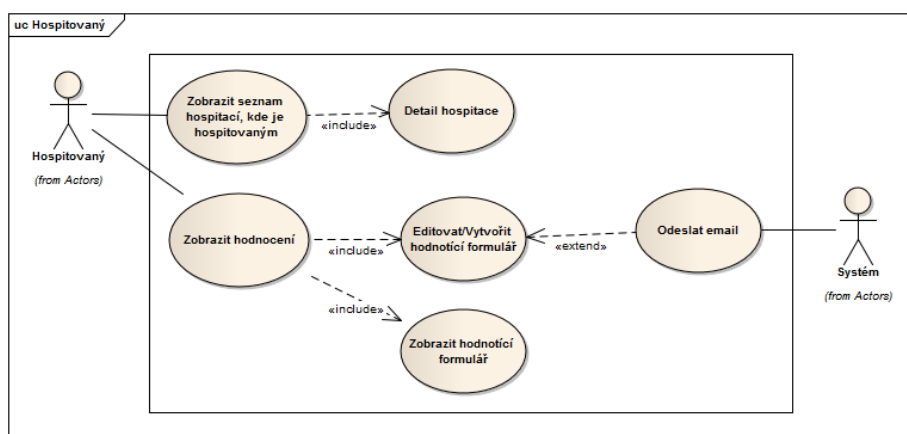
### B.1 Use cases



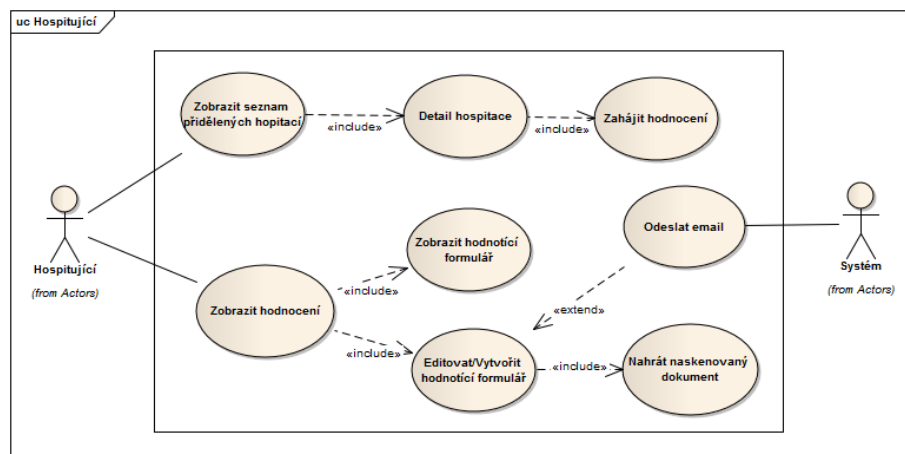
Obrázek B.1: Use case - nepřihlášený uživatel



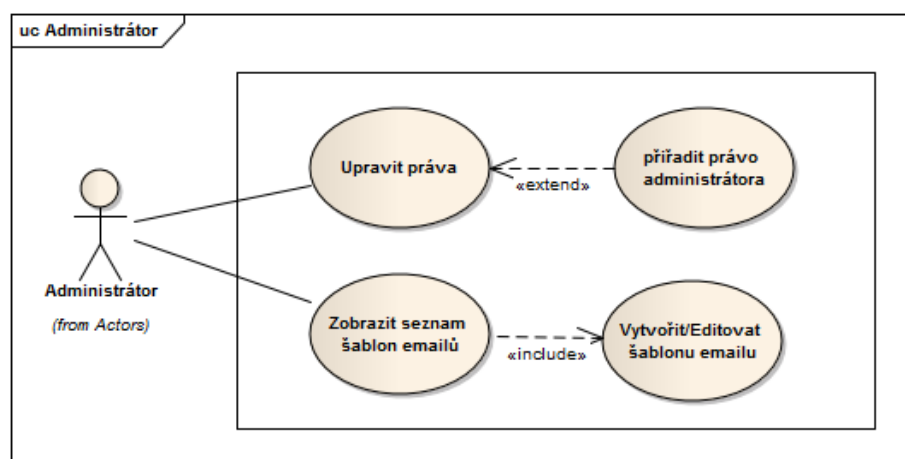
Obrázek B.2: Use case - přihlášený uživatel



Obrázek B.3: Use case - hospitovaný



Obrázek B.4: Use case - hospitující



Obrázek B.5: Use case - administrátor



## Příloha C

# Dynamické formuláře

Typ	Návratová hodnota	Popis
label		textový popis
integer	číslo	vstupní element pro čísla
text	text	formulář pro psaní textů
text/file	text	formulář pro psaní textů s možností nahrání souboru s naskenovaným formulářem
ranking_table		tabulka pro hodnocení, může obsahovat několik elementů typu <i>ranking</i>
column_table		tabulka do které se vkládají jiné elementy po sloupcích
ranking	[A,B,C,D,E,F]	vstupní element pro zadávání známkování od A do F
ranking_scale		tabulka s hodnotící stupnicí
note	text	vstupní element pro napsání textové poznámky

Tabulka C.1: Seznam podporovaných typů elementů

Obrázek C.1: Hodnotící formulář A

## Příloha D

# Instalační a uživatelská příručka

Instalační příručka je napsaná pro zprovoznění aplikace v prostředí development. Návod je napsaný pro operační systém Ubuntu 11.10. Pro zprovoznění aplikace je potřeba nainstalovat tyto programy:

- Ruby 1.9.3
- RubyGems 1.8.13
- Ruby on Rail 3.2.1
- Databázový systém Mysql 5.5 nebo SQLite 3
- Git

### D.1 Instalace

Nejprve je potřeba nainstalovat platformu Ruby do systému. S ruby je potřeba nainstalovat i balík build-essential a git-core kvůli knihovnám, které jsou potřeba pro zprovoznění aplikace.

```
sudo apt-get install ruby1.9.3-full build-essential git-core
```

Je potřeba nainstalovat i balíčkovací systém RubyGems a aktualizovat jeho verzi na poslední podporovanou.

```
sudo apt-get install rubygems1.8  
sudo gem update --system
```

V poslední fázi je potřeba nainstalovat Ruby on Rails pomocí balíčkovacího programu rubygems.

```
sudo gem install rails
```

Po nainstalování Ruby on Rails je potřeba doinstalovat všech závislosti aplikace. Nejprve je potřeba někam do systémů zkopírovat aplikaci třeba do domovského adresáře. Ve všech dalších krocích je potřeba abychom se nacházeli v adresáři aplikace. Druhý příkaz slouží k instalaci závislostí aplikace.

```
cd ~/Hospitace  
bundle install
```

## D.2 Konfigurace a příprava aplikace

Před spuštěním aplikace je potřeba nastavit přístupové údaje k databázi. Nastavení databáze se nachází v souboru `config/database.yml`, který se nalézá v aplikaci. Pro zavedení databáze pak stačí jen spustit příkazy:

```
rake db:create  
rake db:migrate
```

Ted' už je vytvořená databáze, ale je ji potřeba naplnit daty z KOSapi. Pro tento účel slouží příkaz:

```
rake import
```

## D.3 Spuštění aplikace

Pro spuštění aplikace použijte webový server Webrick, který je součástí Ruby on Rails. Po spuštění bude aplikace běžet na portu 3000. Příkaz pro spuštění:

```
rails server
```



## Příloha E

### Obsah přiloženého CD

/	
└─ readme.txt .....	stručný popis obsahu CD
└─ src/ .....	zdrojové kódy aplikace
└─ prototyp/ .....	prototyp aplikace
└─ src/ .....	zdrojové kódy prototypu
└─ BP.pdf .....	text prototypu ve formátu PDF
└─ thesis/ .....	zdrojová forma práce ve formátu $\text{\LaTeX}$
└─ figures/ .....	obrázky pro text práce
└─ text/ .....	zdrojová forma práce ve formátu
└─ thesis.pdf .....	text práce ve formátu PDF

Obrázek E.1: Obsah CD