



POLITECHNIKA POZNAŃSKA

WYDZIAŁ INFORMATYKI I TELEKOMUNIKACJI
Instytut Informatyki

Praca dyplomowa inżynierska

APLIKACJA INTERNETOWA SŁUŻĄCA DO GENEROWANIA PLANÓW LEKCJI DLA SZKÓŁ PODSTAWOWYCH ORAZ ŚREDNICH

Mateusz Biernacki, 140681

Dominik Boła, 136524

Maciej Gorał, 132228

Grzegorz Piątkowski, 135868

Promotor

dr inż. Izabela Janicka-Lipska

POZNAŃ 2022

Spis treści

1	Wstęp	1
2	Podstawy teoretyczne	3
2.1	Problem optymalizacyjny	3
2.2	Problem NP-trudny	3
2.3	Heurystyka	3
2.4	Algorytm ewolucyjny	3
3	Analiza i porównanie możliwych rozwiązań	5
3.1	Analiza problemu	5
3.2	Aktualnie dostępne rozwiązania	6
3.2.1	aSc TimeTables	6
3.2.2	Prime Timetable	6
3.2.3	SuperSaas	6
3.3	Możliwe podejścia	6
3.4	Wymagania funkcjonalne i нефункционалне	7
3.5	Przypadki użycia	8
4	Metodyka pracy oraz przygotowanie infrastruktury informatycznej	13
4.1	Wstęp	13
4.2	Pojęcia	13
4.2.1	DevOps	13
4.2.2	Continuous Integration	13
4.2.3	Kontrola wersji	14
4.3	Narzędzia i technologie	14
4.3.1	Amazon Web Services	14
4.3.2	Git	14
4.3.3	GitHub	14
4.3.4	CircleCI	14
4.4	Przygotowanie infrastruktury informatycznej	14
5	Projekt i implementacja aplikacji internetowej w technologii Vue.js	15
5.1	Narzędzia i technologie	15
5.1.1	Node.js	15
5.1.2	Vue.js	15
5.1.3	Vuex	15
5.1.4	Jest	16
5.1.5	Json Web Tokens	16

5.1.6	Postman	16
5.1.7	Visual Studio Code	17
5.1.8	Axios	17
5.1.9	Bootstrap	17
5.2	Połączenie z backendem	17
6	Projekt i implementacja strony serwerowej opartej na architekturze REST w technologii Django oraz bazy danych MySQL	19
7	Projekt i implementacja algorytmu generującego plan lekcji	20
7.1	Wstęp	20
7.2	Przygotowanie danych wejściowych	20
7.3	Ułożenie poprawnych planów zajęć	20
7.4	Funkcja oceny	22
7.5	Ewolucja planów zajęć	22
8	Instrukcja użytkowania	25
8.1	Strona główna	25
8.2	Widok szkoły	25
8.3	Rejestracja	26
8.4	Logowanie	26
8.5	Ankieta	27
8.6	Dodawanie przedmiotów	27
8.7	Dodawanie nauczycieli	28
8.8	Dodawanie sali lekcyjnych	28
8.9	Dodawanie klas	29
8.10	Edycja danych	29
9	Zakończenie	31
	Literatura	32

Rozdział 1

Wstęp

W dzisiejszych czasach ciężko znaleźć osobę która nigdy nie korzystała z internetu. Dla większości naszego społeczeństwa używanie go jest na porządku dziennym. Wykorzystywany jest prawie w każdej dziedzinie życia, służyć może np. do komunikacji w czasie rzeczywistym, dokonywania szybkich płatności, zakupów internetowych, nauki czy też pracy. Przykłady można wymieniać bez końca, jednak trzeba zwrócić szczególną uwagę na narzędzia, dzięki którym możemy korzystać z sieci w tak szerokim zakresie. Jednym z najpopularniejszych wykorzystywanych oraz dynamicznie rozwijanych rozwiązań są aplikacje webowe. Jedną z ich głównych zalet jest możliwość korzystania z nich niezależnie od używanego urządzenia, o ile ma ono dostęp do internetu oraz posiada przeglądarkę internetową. W przeciwieństwie do aplikacji desktopowych, wszelkie aktualizacje są dokonywane przez administratora, co w kontekście rozwoju oprogramowania jest bardzo wygodne zarówno dla programisty jak i użytkownika. Są to jedne z wielu zalet, które z pewnością przyczyniły się do szybkiego rozwoju aplikacji internetowych oraz związanych z nimi technologii.

Tematem podjętym w pracy jest aplikacja służąca do generowania planów zajęć. Zaprojektowanie tego typu rozwiązania, daje możliwość nauki rozmaitych technologii informatycznych, powszechnie wykorzystywanych w praktyce. Główną motywacją do podjęcia takiego tematu stanowią wady obecnie stosowanego przez większość szkół manualnego tworzenia planów zajęć. Ręczne tworzenie planu jest czasochłonne i wymaga dużego nakładu pracy. Dla osób odpowiedzialnych za ich przygotowanie (dalej zwanych planistami) jest to zadanie monotonne, a także przytłaczające. Planisci, nawet ci z dużym doświadczeniem, nie są zdolni do utworzenia planu, który optymalnie wykorzystywałby godziny uczniów, nauczycieli, a także dostępność sali lekcyjnych. Skutkuje to znaczną liczbą niewykorzystanego czasu w środku dnia lekcyjnego.

Celem pracy jest zaprojektowanie aplikacji, dzięki której po podaniu niezbędnych danych, możliwe byłoby automatyczne wygenerowanie planu zajęć dla szkoły. Aplikacja ma umożliwić planiście dodawanie danych o przedmiotach, nauczycielach, salach i klasach. Na podstawie podanych danych planista ma mieć możliwość generacji rozkładu zajęć dla wszystkich klas w szkole. Aplikacja ma być przeznaczona dla szkół podstawowych oraz średnich. Ograniczenie to wynika z założenia niepodzielności klasy. W przypadku uczelni wyższych niejednorodny podział na grupy znacząco zwiększa poziom skomplikowania rozwiązywanego problemu.

Projekt można podzielić na pięć głównych części: konfigurację infrastruktury informatycznej, implementację back-end, implementację front-end, implementację algorytmu oraz testy.

Praca ma następującą strukturę. Rozdział drugi poświęcony jest podstawom teoretycznym. Rozdział trzeci zawiera analizę problemu i dostępnych rozwiązań. Rozdział czwarty to opis infrastruktury informatycznej. Rozdział piąty omawia część frontendową aplikacji. Rozdział szósty charakteryzuje backend aplikacji. Rozdział siódmy wyjaśnia działanie algorytmu generacji planu.

Rozdział ósmy opisuje testy. Rozdział dziewiąty stanowią wnioski. Rozdział dziesiąty jest podsumowaniem pracy.

Implementacja aplikacji została wykonana przez cztery osoby. Mateusz Biernacki wykonał ... Dominik Boła wykonał ... Maciej Goral wykonał ... Grzegorz Piątkowski wykonał ...

Rozdział 2

Podstawy teoretyczne

2.1 Problem optymalizacyjny

Problem optymalizacyjny [17] jest to problem obliczeniowy, który polega na znalezieniu maksymalnej/minimalnej wartości pewnego parametru. Wartość takiego parametru zazwyczaj opisywana jest funkcją, dzięki której wartość parametru zależy od przeszukiwanych danych wejściowych. Jeśli poszukiwana jest jak najmniejsza wartość parametru, mówimy o problemie minimalizacyjnym i odpowiednio w przypadku poszukiwania największej wartości parametru, mówimy o problemie maksymalizacyjnym.

2.2 Problem NP-trudny

Problem NP-trudny [15] jest problemem obliczeniowym, dla którego nie jest możliwym znalezienie rozwiązania w czasie wielomianowym przy wykorzystaniu niedeterministycznej maszyny Turinga, a sprawdzenie znalezionej rozwiązania jest co najmniej tak trudne jak każdego innego problemu z grupy NP. Problem optymalizacyjny jest jednym z problemów należących do grupy NP-trudnych.

2.3 Heurystyka

Heurystyka [10] jest techniką rozwiązywania problemów w przypadku, gdy znalezienie dokładnego rozwiązania jest zbyt kosztowne. Metoda heurystyczna oferuje zmniejszenie kosztów rozwiązania problemu, jednak ceną takiego podejścia jest spadek dokładności rozwiązania czy nawet jego poprawności. Przy wykorzystaniu metody heurystycznej otrzymanie optymalnego rozwiązania możliwe jest tylko w szczególnych przypadkach. Tego typu podejście wykorzystuje się również, w przypadku, gdy algorytm dokładny umożliwiające znalezienie rozwiązania optymalnego nie jest znany, w celu zawężenia pola badań.

2.4 Algorytm ewolucyjny

Algorytm ewolucyjny [11] jest heurystycznym podejściem do rozwiązywania problemów, które nie mogą zostać rozwiązane w czasie wielomianowym, takie jak grupa problemów NP-trudnych, czy po prostu w celu zmniejszenia kosztów znalezienia rozwiązania problemu. Algorytmy ewolucyjne stosowane samodzielnie używane są zazwyczaj do rozwiązywania problemów optymalizacyjnych. Zastosowanie i działanie algorytmu ewolucyjnego jest bardzo proste do zrozumienia ze względu na

to, że mamy do czynienia na co dzień z podobnym zjawiskiem w naturze czyli z selekcją naturalną. Przebieg działania algorytmu ewolucyjnego składa się z 4 głównych kroków.

1. **Inicjalizacja** – W celu rozpoczęcia działania algorytmu, potrzebna jest pierwsza grupa rozwiązań (dalej nazywana populacją). Populacja zawierać będzie założoną liczbę możliwych rozwiązań (dalej nazywaną osobnikami). Zazwyczaj podczas inicjalizacji osobniki tworzone są w sposób losowy. Takie podejście jest wręcz zalecane, ponieważ umożliwia to przebadanie dużej różnorodności osobników, dzięki czemu finałowe rozwiązanie będzie lepsze.
2. **Selekcja** – Gdy pierwotna populacja jest gotowa, jej osobniki trzeba poddać ocenie. Funkcja oceny powinna składać się ze ściśle opisanych warunków opisujących środowisko, do którego osobniki muszą się przystosować. Im dokładniej środowisko zostanie opisane w funkcji oceny, tym lepsze będzie finałne rozwiązanie. Gdy funkcja jest poprawnie przygotowana, każdy z osobników musi zostać poddany ocenie, po której otrzymuje parametr oceny. Dzięki temu można wyróżnić rozwiązania lepsze od reszty. Z populacji zostaje wybrana założona liczba osobników o najwyższym parametrze oceny. Reszta osobników zostaje zabita.
3. **Ewolucja** – Ewolucja składa się z dwóch kroków: krzyżowania oraz mutacji.
 - a) Krzyżowanie – po otrzymaniu wybranych osobników z selekcji, użyte są one do stworzenia nowego pokolenia dla algorytmu, stając się osobnikami-rodzicami. Wykorzystując charakterystyki osobników-rodziców, utworzona zostaje populacja osobników-dzieci poprzez wymieszanie ze sobą charakterystyk osobników-rodziców. Po utworzeniu nowego pokolenia osobników-dzieci, osobniki-rodzice zostają zabite.
 - b) Mutacja – jest to prawdopodobnie najważniejszy krok ewolucji. Bez niego cała populacja bardzo szybko utknęłaby w miejscu, nie oferując żadnego sensownego rozwiązania. W tym kroku charakterystyka każdego osobnika-dziecka z nowego pokolenia poddana jest małym losowym zmianom w celu zróżnicowania ich od osobników-rodziców. Na końcu tego kroku osobniki-dzieci stają się nowym pokoleniem osobników w populacji, która może ponownie zostać poddana selekcji.
4. **Finalizacja** – Ostatecznie działanie algorytmu musi dobiec końca. W tym kroku z populacji zostaje wybrany osobnik z najwyższym parametrem oceny i zwrócony jako rozwiązanie. Są dwie możliwości, w których zakończenie działania algorytmu może zostać wywołane. Gdy osiągnie on maksymalny czas działania (np. założona maksymalna liczba pokoleń) lub gdy osiągnięty zostanie poszukiwany pułap parametru oceny.

Rozdział 3

Analiza i porównanie możliwych rozwiązań

3.1 Analiza problemu

Podstawowym problemem w automatycznym tworzeniu planu zajęć jest dobór warunków wykorzystywanym przy generacji. Warunki te można podzielić na niezbędne do utworzenia poprawnego planu oraz warunki dodatkowe, których spełnienie zwiększa użyteczność planu z punktu widzenia planisty.

Wśród warunków niezbędnych należy wyróżnić warunek braku konfliktów. Konflikt ma miejsce, gdy występuje jedna z następujących sytuacji:

- w jednej godzinie lekcyjnej, jednej klasie został przyporządkowany więcej niż jeden przedmiot,
- w jednej godzinie lekcyjnej, jednemu nauczycielowi została przyporządkowana więcej niż jedna klasa,
- w jednej godzinie lekcyjnej, jednej sali została przyporządkowana więcej niż jedna klasa.

W przypadku szkół podstawowych oraz średnich do warunków niezbędnych należy również zaliczyć brak niewykorzystanych godzin w środku dnia lekcyjnego uczniów. Dodatkowo niektóre zajęcia, takie jak wychowanie fizyczne, mogą być przeprowadzone tylko w specjalnie przeznaczonych do tego salach.

Warunki dodatkowe mogą różnić się w zależności od czynników, które należy wziąć pod uwagę przy pod uwagę przy generacji plany wynikających ze specyfikacji szkoły oraz wymagań personelu dydaktycznego. Do tych czynników można zaliczyć:

- ograniczenia dostępności nauczycieli, wynikające z pracy w innych placówkach oświatowych lub innych powodów,
- ograniczenia wynikające z odległości między salami,
- obecność zajęć nieobowiązkowych, które muszą w danym dniu lekcyjnym być skrajnie pierwsze lub ostatnie,
- konieczność minimalizacji niewykorzystanych godzin w środku dnia lekcyjnego dla uczniów,
- konieczność grupowania zajęć w przypadku kilku godzin lekcyjnych tego samego przedmiotu jednego dnia – w takim przypadku zajęcia te powinny następować bezpośrednio po sobie oraz w tej samej sali,

- konieczność równomiernego rozłożenie przedmiotów w trakcie tygodnia lekcyjnego.

3.2 Aktualnie dostępne rozwiązania

3.2.1 aSc TimeTables

aSc TimeTables [2] to aplikacja desktopowa wspomagająca przygotowywanie planów zajęć. Narzędzie umożliwia generowanie planów na podstawie zdefiniowanych wymagań, wprowadzenie do nich ręcznych poprawek oraz wyszukiwanie konfliktów we wprowadzonych zmianach. aSc TimeTables jest najbardziej rozbudowanym rozwiązaniem tego typu dostępnym na rynku, pozwalającym na tworzenie planów zajęć dla szkół i uczelni. Do dodatkowych funkcji programu należy możliwość importu danych z pliku, zdolność mapowania szkoły oraz udostępnienia planów uczniom i nauczycielom za pomocą aplikacji mobilnej. Z wszechstronnością i bogactwem funkcji wiąże się wysoki poziom umiejętności potrzebny do poprawnego wykorzystania aplikacji. Do pozostałych wad programu należy brak regularnych aktualizacji, podatność na błędy w generacji planu, wysoka cena oraz dostępność ograniczona do systemu Windows.

3.2.2 Prime Timetable

Prime Timetables [19] to aplikacja internetowa przeznaczona dla organizacji edukacyjnych umożliwiająca zarówno ręczne jak i automatyczne układanie planów lekcji. Prime Timetables pozwala na wspólne tworzenie planów przez kilku użytkowników oraz udostępnianie gotowych planów dla uczniów i nauczycieli posiadających konta w serwisie. Aplikacja posiada rozbudowany zestaw narzędzi umożliwiających określanie ograniczeń związanych z automatyczną generacją planu. Główną wadą rozwiązania jest wysoka opłata miesięczna, której wysokość dodatkowo zależy od liczby nauczycieli w szkole.

3.2.3 SuperSaas

SuperSaas [21] to program do zarządzania szkołami i innymi instytucjami, którego głównym atutem jest wbudowany system rezerwacji. Przy pomocy konta WordPress użytkownicy aplikacji mogą umawiać terminy wizyt, a także dokonywać za nie płatności. SuperSaas cechuje niska cena oraz dostępność z poziomu przeglądarki. Duża część funkcjonalności aplikacji nie jest przeznaczona dla szkół. Pomimo możliwości wspomagania ręcznego układania planów zajęć, program nie pozwala na automatyczną ich generację, ani nawet wykrywanie konfliktów.

3.3 Możliwe podejścia

Możliwe rozwiązania można podzielić w zależności od kilku aspektów. Pierwszym z nich jest wybór rodzaju aplikacji – desktopowej, mobilnej lub internetowej. Ze względu na fakt, że korzystanie z aplikacji wymagać ma wprowadzania dużej ilości danych można założyć, że z punktu widzenia użytkownika najkorzystniejsze będzie użycie w tym celu fizycznej klawiatury. Powoduje to odrzucenie wyboru aplikacji mobilnej. Zaletami wyboru aplikacji desktopowej jest możliwość korzystania z niej bez dostępu do internetu oraz bezpieczeństwo związane z lokalnym przechowywaniem danych. Pomimo tych korzyści rozwiązanie to nie oferuje zalet związanych z wyborem aplikacji internetowej – dostępu z dowolnego urządzenia wyposażonego w kompatybilną przeglądarkę, braku wymagań systemowych związanych z obliczeniami i przechowywaniem danych oraz

braku konieczności aktualizowania aplikacji przez użytkownika. Te czynniki jednoznacznie przesądają o wykorzystaniu w projekcie aplikacji internetowej.

Drugim aspektem, który należy rozpatrzyć jest poziom złożoności aplikacji, związany głównie z wyborem możliwych do wprowadzenia przez planistę warunków wykorzystywanych przy generacji planu. Większa liczba warunków może wiązać się z lepszą jakością planu, ale także dłuższym czasem jego generacji. Należy również rozpatrzyć stosunek nakładu pracy przeznaczonej na implementację warunku w stosunku do potencjalnego zysku dla użytkowników. Każdy dodatkowy warunek spowodowałby zmniejszenie przejrzystości interfejsu graficznego, szczególnie dla użytkowników, dla których byłby on zbędny. Biorąc pod uwagę te czynniki w projekcie wykorzystane zostaną jedynie te warunki, których obecność jest niezbędna do poprawnej generacji planu.

Ostatnim ważnym do rozpatrzenia aspektem jest wybór użytkowników, którzy będą posiadać konta w systemie. Pierwszym z nich jest planista – osoba odpowiedzialna za układanie planów. W rozwiązaniu, w których planiści nie posiadają kont, wprowadzone informacje nie byłyby przechowywane w bazie w danych, co oznacza ich utratę przypadku zakończenia sesji. Konieczność posiadania przez planistę konta eliminuje ten problem i dodatkowo utrudnia ataki na stronę. Pozostali potencjalni użytkownicy to nauczyciele oraz uczniowie. W projekcie zakładamy możliwość podania przez nauczyciela swojej dyspozycyjności. Ze względu na konieczność podania przez planistów adresu e-mail każdego dodanego nauczyciela, jest to możliwe poprzez unikatowy link wysłany w wiadomości, bez obowiązku zakładania konta. Dla uczniów, ze względu na brak bezpośredniego wpływu na plan zajęć, również nie zakłada się możliwości stworzenia konta.

3.4 Wymagania funkcjonalne i нефункционалне

Wymagania funkcjonalne:

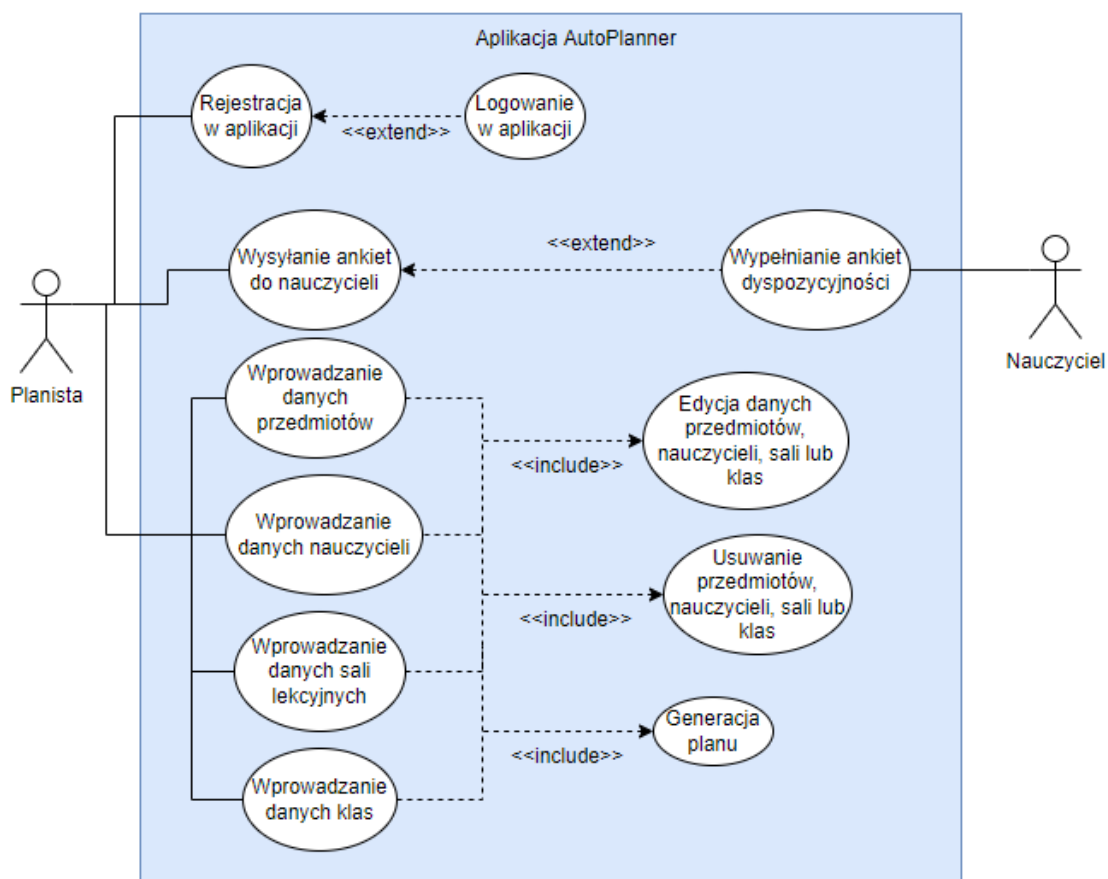
- możliwość rejestracji w aplikacji,
- możliwość logowania w aplikacji,
- możliwość dodania danych przedmiotów, nauczycieli, sali i klas,
- możliwość edycji danych przedmiotów, nauczycieli, sali i klas,
- możliwość usunięcia danych przedmiotów, nauczycieli, sali i klas,
- możliwość generacji planu na podstawie podanych danych,
- możliwość wyświetlania wygenerowanych planów z podziałem na plany dla klas, nauczycieli i sale.
- możliwość przesłania do nauczycieli ankiet dyspozycyjności,
- możliwość wypełnienia ankiety dyspozycyjności przez nauczyciela.

Wymagania нефункционалне:

- responsywność na urządzeniach mobilnych,
- uwierzytelnianie oparte o tokeny JWT,
- możliwość przerywania dodawania danych bez utraty postępu,
- kompatybilność z przeglądarkami Chrome, Firefox, Opera oraz Edge,

- formularze dodawania danych proste i intuicyjne w obsłudze,
- szyfrowanie danych w bazie danych.

3.5 Przypadki użycia



RYSUNEK 3.1: Diagram przypadków użycia

Przypadek użycia: Rejestracja w aplikacji

Aktor główny: Planista

Scenariusz główny:

1. Planista wpisuje adres e-mail.
2. Aplikacja nie zgłasza problemu ze składnią adresu e-mail.
3. Planista wpisuje nazwę użytkownika oraz hasło.
4. Planista zatwierdza wprowadzone dane.
5. Aplikacja akceptuje wprowadzone dane.
6. Aplikacja tworzy nowe konto użytkownika.

Rozszerzenia:

2.A Aplikacja zgłasza problem ze składnią adresu e-mail.

2.A.1 Planista poprawia składnię adresu e-mail.

5.A Aplikacja zgłasza problem dotyczący wymagań hasła.

5.A.1 Planista wpisuje hasło, które spełnia wymagania.

5.B Aplikacja zgłasza, że na wpisany adres e-mail jest już założone konto.

5.B.1 Planista wpisuje nowy adres e-mail.

Przypadek użycia: Logowanie w aplikacji

Aktor główny: Planista

Scenariusz główny:

1. Planista wpisuje adres e-mail.
2. Planista wpisuje hasło.
3. Planista zatwierdza wprowadzone dane.
4. Aplikacja akceptuje wprowadzone dane.
5. Aplikacja przechodzi do widoku użytkownika zalogowanego.

Rozszerzenia:

4.A Aplikacja zgłasza, że wprowadzone hasło jest nieprawidłowe.

4.A.1 Planista ponownie wpisuje hasło.

4.B Aplikacja zgłasza, że użytkownik o podanym adresie e-mail nie istnieje.

4.B.1 Planista ponownie wpisuje adres e-mail.

Przypadek użycia: Wprowadzanie danych przedmiotów

Aktor główny: Planista

Scenariusz główny:

1. Planista wpisuje nazwę przedmiotu.
2. Planista zatwierdza wprowadzone dane.
3. Aplikacja akceptuje wprowadzone dane.
4. Aplikacja dodaje przedmiot do listy z lewej strony ekranu.

Rozszerzenia:

3.A Aplikacja zgłasza, że przedmiot o danej nazwie został już wcześniej wprowadzony.

3.A.1 Planista wpisuje nową nazwę przedmiotu.

3.B Aplikacja zgłasza, że nazwa przedmiotu zawiera niedozwolone znaki.

3.B.1 Planista wpisuje nową nazwę przedmiotu.

Przypadek użycia: Wprowadzanie danych nauczycieli

Aktor główny: Planista

Scenariusz główny:

1. Planista wpisuje imię i nazwisko nauczyciela.
2. Planista wpisuje adres e-mail nauczyciela.
3. Aplikacja nie zgłasza problemu ze składnią adresu e-mail.
4. Planista wybiera z listy wprowadzony przez nauczyciela przedmiot.
5. Aplikacja akceptuje wprowadzone dane.
6. Aplikacja dodaje nauczyciela do listy z lewej strony ekranu.

Rozszerzenia:

- 3.A Aplikacja zgłasza problem ze składnią adresu e-mail.
 - 3.A.1 Planista poprawia składnię adresu e-mail.
- 4.A Planista dodaje kolejne przedmioty prowadzone przez nauczyciela.
- 5.A Aplikacja zgłasza, że nauczyciel o danym adresie e-mail został już wcześniej wprowadzony.
 - 5.A.1 Planista wpisuje nowy adres e-mail.
- 5.B Aplikacja zgłasza, że imię lub nazwisko nauczyciela zawiera niedozwolone znaki.
 - 5.B.1 Planista wpisuje nowe imię i nazwisko nauczyciela.

Przypadek użycia: Wprowadzanie danych sali lekcyjnych

Aktor główny: Planista

Scenariusz główny:

1. Planista wpisuje nazwę sali.
2. Planista nie dodaje preferowanych przedmiotów.
3. Planista zatwierdza wprowadzone dane.
4. Aplikacja akceptuje wprowadzone dane.
5. Aplikacja dodaje salę do listy z lewej strony ekranu.

Rozszerzenia:

- 2.A Planista dodaje jeden lub więcej preferowany przedmiot.
- 4.A Aplikacja zgłasza, że sala o danej nazwie została już wcześniej wprowadzona.
 - 4.A.1 Planista wpisuje nową nazwę sali.
- 4.B Aplikacja zgłasza, że nazwa sali zawiera niedozwolone znaki.
 - 4.B.1 Planista wpisuje nową nazwę sali.

Przypadek użycia: Wprowadzanie danych klas

Aktor główny: Planista

Scenariusz główny:

1. Planista wpisuje nazwę klasy.
2. Planista wybiera z listy kolejne przedmioty.
3. Planista wpisuje tygodniowe liczby godzin dla każdego przedmiotu.
4. Planista nie wybiera prowadzącego dany przedmiot.
5. Planista zatwierdza wprowadzone dane.
6. Aplikacja akceptuje wprowadzone dane.
7. Aplikacja dodaje klasę do listy z lewej strony ekranu.

Rozszerzenia:

- 4.A Planista wybiera z listy prowadzącego przedmiot.
- 6.A Aplikacja zgłasza, że klasa o danej nazwie została już wcześniej wprowadzona.
 - 6.A.1 Planista wpisuje nową nazwę klasy.
- 6.B Aplikacja zgłasza, że nazwa klasy zawiera niedozwolone znaki.
 - 6.B.1 Planista wpisuje nową nazwę klasy.
- 6.C Aplikacja zgłasza, że wprowadzona liczba godzin ma nieprawidłowy format.
 - 6.C.1 Planista wpisuje nową liczbę godzin.

Przypadek użycia: Edycja danych przedmiotów, nauczycieli, sali lub klas

Aktor główny: Planista

Scenariusz główny:

1. Planista wybiera przedmiot, nauczyciela, salę lub klasę, której dane chce edytować.
2. Aplikacja przechodzi do ekranu edycji z aktualnymi danymi wybranego przedmiotu, nauczyciela, sali lub klasy.
3. Planista edytuje dane.
4. Planista zatwierdza edycję danych.
5. Aplikacja akceptuje edycję danych.
6. Aplikacja powraca do ekranu dodawania przedmiotu, nauczyciela, sali lub klasy.

Rozszerzenia:

- 5.A Aplikacja zgłasza, nowe dane są nieprawidłowe, w ten sam sposób jak miało to miejsce w przypadku ich dodawania.
 - 5.A.1 Planista poprawia wpisane dane.

Przypadek użycia: Usuwanie przedmiotów, nauczycieli, sali lub klas

Aktor główny: Planista

Scenariusz główny:

1. Planista wybiera przedmiot, nauczyciela, salę lub klasę, której dane chce edytować.
2. Aplikacja przechodzi do ekranu edycji z aktualnymi danymi wybranego przedmiotu, nauczyciela, sali lub klasy.
3. Planista wybiera opcję usunąć przedmiot, nauczyciela, salę lub klasę.
4. Aplikacja usuwa przedmiot, nauczyciela, salę lub klasę z listy z lewej strony ekranu.

Przypadek użycia: Wysyłanie ankiet do nauczycieli

Aktor główny: Planista

Scenariusz główny:

1. Planista wybiera opcję 'wyślij ankiety dyspozycyjności' na ekranie dodawania nauczycieli.
2. Aplikacja wysyła wiadomości e-mail z ankietami dyspozycyjności na adresy e-mail wszystkich do tej pory dodanych nauczycieli.
3. Aplikacja wyświetla informację, że ankiety zostały wysłane.

Przypadek użycia: Wypełnienie ankiety dyspozycyjności

Aktor główny: Nauczyciel

Scenariusz główny:

1. Nauczyciel poprzez link w wiadomości e-mail przechodzi do ekranu wypełniania ankiety.
2. Nauczyciel zaznacza w siatce godzin swoją dyspozycyjność.
3. Nauczyciel zatwierdza wprowadzone dane.
4. Aplikacja zapisuje dane w celu wykorzystania przy generacji planu.

Przypadek użycia: Generacja planu

Aktor główny: Planista

Scenariusz główny:

1. Planista wybiera opcję 'generuj plan'.
2. Aplikacja rozpoczyna generację planu i przechodzi do ekranu oczekiwania.
3. Aplikacja kończy generację planu i przechodzi do ekranu szkoły.
4. Planista przegląda wygenerowane plany z podziałem na plany klas, nauczycieli i sali lekcyjnych.

Rozdział 4

Metodyka pracy oraz przygotowanie infrastruktury informatycznej

4.1 Wstęp

Projekt powstawał metodyce DevOps. Takie podejście pozwoliło na szybsze dostarczenie finalnego produktu. Wysoki poziom kooperacji wynikający z metodyki DevOps pozwolił na zmniejszenie kosztów dostarczenia produktu oraz znaczne zwiększenie jego spójności. Potrzebna jest jednak mocno rozwinięta infrastruktura informatyczna służąca podtrzymaniu DevOps lifecycle.

4.2 Pojęcia

4.2.1 DevOps

DevOps [7] to zestaw praktyk, narzędzi i filozofii kulturowej, które automatyzują i integrują procesy pomiędzy zespołami programistów oraz IT. Kładzie nacisk na wzmocnienie pozycji zespołu, komunikację i współpracę między zespołami oraz automatyzację technologii. Ruch DevOps rozpoczął się około 2007 roku, kiedy społeczności programistów i operatorów IT wyraziły zaniepokojenie tradycyjnym modelem rozwoju oprogramowania, w którym programiści piszący kod pracowali oddzielnie od operatorów, którzy wdrażali i wspierali kod. Termin DevOps, będący połączeniem słów development i operations, odzwierciedla proces integracji tych dyscyplin w jeden, ciągły proces.

4.2.2 Continuous Integration

Continuous Integration and continuous Delivery (CI/CD) [5] to metoda częstego dostarczania aplikacji do klientów poprzez wprowadzenie automatyzacji do etapów tworzenia aplikacji. Główne pojęcia przypisane do CI/CD to ciągła integracja, ciągłe dostarczanie i ciągłe wdrażanie. CI/CD jest rozwiązaniem problemów, jakie integracja nowego kodu może powodować dla zespołów programistycznych i operacyjnych. W szczególności, CI/CD wprowadza ciągłą automatyzację i ciągłe monitorowanie w całym cyklu życia aplikacji, od fazy integracji i testowania po dostarczanie i wdrażanie. Łącznie, te połączone praktyki są często określane jako CI/CD i są wspierane przez zespoły programistów i operatorów pracujących razem z podejściem DevOps lub SRE (site reliability engineering).

4.2.3 Kontrola wersji

Kontrola wersji [22], znana również jako kontrola źródła, jest praktyką śledzenia i zarządzania zmianami w kodzie oprogramowania. Systemy kontroli wersji to narzędzia programowe, które pomagają zespołom programistów zarządzać zmianami w kodzie źródłowym w czasie.

4.3 Narzędzia i technologie

4.3.1 Amazon Web Services

Amazon Web Services (AWS) [1] jest spółką zależną firmy Amazon, dostarczającą platformy chmury obliczeniowej na żądanie oraz interfejsy API osobom prywatnym, firmom i rządowi na zasadzie pay-as-you-go. Te usługi internetowe w chmurze obliczeniowej zapewniają różnorodne podstawowe abstrakcyjne elementy infrastruktury technicznej oraz narzędzia i bloki do obliczeń rozproszonych. Jedną z tych usług jest Amazon Elastic Compute Cloud (EC2), która pozwala użytkownikom mieć do dyspozycji wirtualny klaster komputerów, dostępny przez cały czas, przez Internet. Wirtualne komputery AWS emulują większość atrybutów prawdziwego komputera, w tym sprzętowe jednostki centralne (CPU) i procesory graficzne (GPU) do przetwarzania danych, pamięć lokalną/RAM, pamięć masową HDD/SSD, wybór systemów operacyjnych, sieci oraz wstępnie załadowane oprogramowanie użytkowe, takie jak serwery internetowe, bazy danych i zarządzanie relacjami z klientami (CRM).

4.3.2 Git

Git [8] to darmowe narzędzie open-source służące do kontroli wersji, zaprojektowane do obsługi wszystkiego, od małych do bardzo dużych projektów z wysoką prędkością i wydajnością.

4.3.3 GitHub

GitHub [9] jest dostawcą hostingu internetowego dla rozwoju oprogramowania i kontroli wersji przy użyciu Git. Oferuje on funkcje rozproszonej kontroli wersji i zarządzania kodem źródłowym (SCM) Git, a także własne funkcje.

4.3.4 CircleCI

CircleCI [6] jest platformą obsługującą continuous integration and continuous delivery (CICD), która pomaga zespołom programistycznym szybko i pewnie wypuszczać kod poprzez automatyzację procesu budowania, testowania i wdrażania. Pozwala to zespołom szybko się rozwijać, łatwo skalować i budować spójne produkty.

4.4 Przygotowanie infrastruktury informatycznej

Rozdział 5

Projekt i implementacja aplikacji internetowej w technologii Vue.js

5.1 Narzędzia i technologie

5.1.1 Node.js

Node.js [14] jest środowiskiem uruchomieniowym umożliwiającym używanie języka JavaScript poza przeglądarką. Środowisko to charakteryzuje asynchroniczność oraz sterowanie zdarzeniami. Asynchroniczność umożliwia wykonywanie wielu czynności w tym samym czasie bez względu na jednowątkowość wynikającą z ograniczenia języka JavaScript. Sterowanie zdarzeniami jest rozwiązaniem typowym dla interfejsów graficznych. Zapewnia ono elastyczność oraz możliwość tworzenia bardziej interaktywnych elementów GUI. Ponadto Node.js udostępnia menadżera pakietów środowiska Node (NPM - Node Package Manager) dającego możliwość zarządzania zainstalowanymi funkcjonalnościami w prosty i przejrzysty sposób.

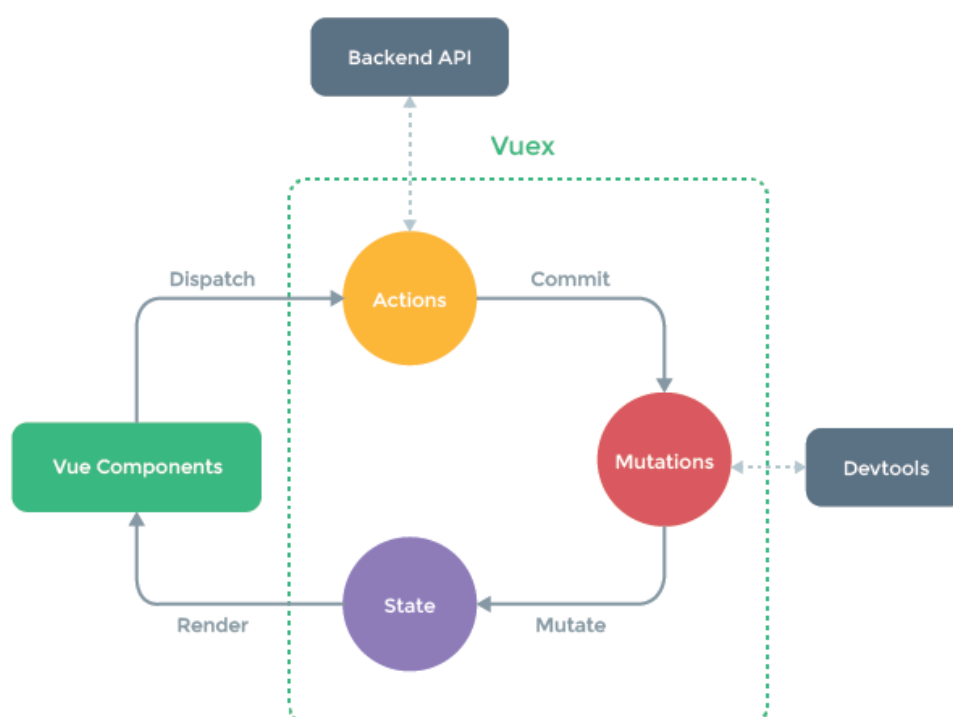
5.1.2 Vue.js

Vue.js [24] to platforma programistyczna języka JavaScript służąca do budowania interfejsów użytkownika. W stosunku do dwóch najpopularniejszych alternatyw - platform programistycznych React oraz Angular - wyróżnia się prostotą, szybkością działania oraz niewielkim rozmiarem. Platforma programistyczna Vue.js została zaprojektowana tak, aby zapewnić jak największą elastyczność. Przy jej użyciu możliwe jest tworzenie nie tylko prostych komponentów, ale i aplikacji typu single-page-application oraz multi-page-application.

Cechą charakterystyczną Vue.js jest wykorzystanie szablonów jako sposobu na powiązanie języka znaczników HTML z warstwą logiki JavaScript. Powiązanie to umożliwia wykorzystywanie w prosty sposób instrukcji warunkowych oraz pętli do wyświetlania zawartości aplikacji.

5.1.3 Vuex

Vuex [25] to biblioteka oferująca scentralizowany magazyn danych dostępny dla wszystkich komponentów w aplikacji. Stan danych w magazynie Vuex jest zmieniany poprzez mutacje wykonywane w reakcji na działanie dyspozytora (zob. rysunek 5.1). Takie podejście sprawia, że dane z części backendowej aplikacji mogą zostać pobrane tylko raz, a później będą one dostępne bezpośrednio w części frontendowej za pośrednictwem magazynu.



RYSUNEK 5.1: Schemat przepływu danych w Vuex [20]

5.1.4 Jest

W projekcie wykorzystano testową platformę programistyczną Jest [12] będącą częścią Vue Test Utils. Vue Test Utils to zestaw funkcjonalności upraszczających testowanie komponentów Vue.js. Zestaw ten zapewnia metody umożliwiające symulowanie działań użytkownika w aplikacji oraz przechwytywanie i porównywanie rezultatów tych interakcji z oczekiwanymi. Jest cechuje brak konieczności konfiguracji, izolacja testów oraz szybkość i bezpieczeństwo działania.

5.1.5 Json Web Tokens

Json Web Token [13] jest otwartym standardem przesyłania zabezpieczonych danych. Dane w formacie Json są podpisywane cyfrowo, co umożliwia weryfikację uprawnień. W aplikacjach internetowych JWT stosowane są głównie do autoryzacji użytkowników oraz zapewnienia bezpieczeństwa przesyłania informacji pomiędzy frontendem a backendem. Niewielki rozmiar tokenu sprawia, iż możliwe jest przesyłanie go w treści zapytania HTTP lub nawet w jego nagłówku. Ta cecha sprawia również, że token może być przechowywany w pamięci przeglądarki, eliminując konieczność ponownego uwierzytelniania po rozpoczęciu nowej sesji.

5.1.6 Postman

Postman [18] jest zestawem narzędzi do testowania API (Application Programming Interface). Zapewnia on możliwość wysyłania zapytań HTTP dowolnego typu oraz podgląd odpowiedzi i kodów błędów, jeśli takie wystąpiły. Główną zaletą Postmana jest możliwość tworzenia kolekcji

zapytań, które ułatwiają organizację pracy podczas planowania połączeń pomiędzy częścią frontendową i backendową aplikacji. Dodatkowo narzędzie pozwala na współdzielenie kolekcji z zaproszonymi użytkownikami, co znacząco upraszcza proces testowania manualnego. Poza testowaniem manualnym Postman umożliwia tworzenie automatycznych testów przy pomocy języka JavaScript. Dzięki generatorowi losowych danych możliwa jest symulacja działań nawet kilku tysięcy różnych użytkowników w systemie.

5.1.7 Visual Studio Code

Visual Studio Code [23] jest edytorem kodu, którego głównymi zaletami jest wsparcie dla debugowania, inteligentnego uzupełniania kodu, refaktoryzacji oraz kontroli wersji. Dużą korzyścią płynącą z korzystania z programu Visual Studio Code jest dostęp do rozszerzeń, usprawniających pracę z kodem w dowolnym języku programowania. Rozszerzenia zapewniają również wsparcie dla platform programistycznych, w tym Vue.js, najbardziej istotnego dla tej części projektu. Mały rozmiar oraz wysoka wydajność znacznie przyspieszają korzystanie z aplikacji i sprzyjają intensywnej iteracji rozwiązań.

5.1.8 Axios

Axios [3] jest biblioteką języka JavaScript służącą do wykonywania zapytań HTTP z poziomu Node.js lub przeglądarki. W aplikacjach internetowych wykorzystywany jest do uzyskiwania danych z części backendowej aplikacji. Axios bazuje na obietnicach (promise), co pozwala na obsługiwanie akcji asynchronicznie. Biblioteka może być użyta poprzez zwykły Javascript lub platformę programistyczną taką jak Vue.js. W porównaniu z innymi bibliotekami służącymi do wykonywania zapytań HTTP Axios oferuje wsparcie dla starszych przeglądarek, możliwość ustawienia ograniczenia czasowego dla zapytań, ochronę przed CSRF (Cross-Site Request Forgery), a także automatyczną transformację danych JSON.

5.1.9 Bootstrap

Bootstrap [4] jest platformą programistyczną CSS (Cascading Style Sheets) upraszczającą projektowanie interfejsu graficznego aplikacji internetowych. Bootstrap pomaga zapewnić responsywność stron, a więc poprawne ich wyświetlanie na urządzeniach mobilnych. Przed pojawieniem się tego rozwiązania często występowała konieczność przygotowywania oddzielnych stylów dla ekranów o różnych rozdzielczościach. Dzięki zastosowaniu platformy programistycznej elementy strony internetowej zostają przeskalowane i przemieszczone tak, aby pomieścić się na ekranie niezależnie od jego wielkości i proporcji. Dodatkowo Bootstrap pozwala na zastosowanie zaawansowanych komponentów takich jak paski nawigacji, wskaźniki postępu czy miniatury.

5.2 Połączenie z backendem

Połączenie z częścią backendową aplikacji jest realizowane przy pomocy biblioteki Axios. W tym celu wykorzystywane są dwa typy zapytań HTTP. Pierwszym z nich jest zapytanie typu GET. Przykładowym zastosowaniem tego zapytania jest odbieranie danych nauczycieli (zob. rysunek 5.2). Ze względu na fakt, że zapytanie typu GET nie posiada ciała wiadomości token uwierzytelniający JWT przesyłany jest w nagłówku. Dane zwrotne otrzymane z backendu zapisywane są w magazynie Vuex. Są tam również przechowywane informacje o powodzeniu operacji i komunikaty o błędzie, jeśli taki wystąpił.

```
export const fetchTeachers = ({
  commit
}, object) => {
  axios.get("api/get/all/teachers", { headers: { 'x-access-token': `${object.token}` } })
    .then((response) => {
      console.log(response)
      commit("SET_TEACHERS", response.data)
      commit("GET_TEACHERS_SUCCESS", true)
    })
    .catch(function (error) {
      commit("GET_TEACHERS_SUCCESS", false)
      commit("GET_TEACHERS_ERROR", error.response.data.message)
    })
});
```

RYSUNEK 5.2: Funkcja wykonująca zapytanie typu GET

Drugim rodzajem zapytania HTTP wykorzystywanym do wymiany danych z backendem jest POST. W przeciwieństwie do komunikatu typu GET, komunikat typu POST posiada ciało wiadomości. Pozwala to na przesłanie tokenu uwierzytelniającego w treści komunikatu. Przykładowym zastosowaniem zapytania tego typu jest przesłanie danych nauczyciela (zob. rysunek 5.3). Poza tokenem uwierzytelniającym, w treści komunikatu przesyłane są informacje, które mają zostać zapisane w bazie danych. W odpowiedzi na komunikat zostaje przesłana informacja o powodzeniu operacji, a w przypadku niepowodzenia także komunikat o błędzie. Te dane są zapisywane w magazynie Vuex, co umożliwia ich wykorzystanie do wyświetlania komunikatów o błędzie użytkownikowi.

```
export const sendTeacher = ({
  commit
}, object) => {
  console.log(object.token, object.name, object.email, object.list_of_subjects)
  axios
    .post("api/add/teacher", {
      token: object.token,
      name: object.name,
      email: object.email,
      list_of_subjects: object.list_of_subjects
    })
    .then(function (response) {
      console.log(response);
      commit("ADD_TEACHER_SUCCESS", true)
      router.go();
    })
    .catch(function (error) {
      commit("ADD_TEACHER_SUCCESS", false)
      commit("ADD_TEACHER_ERROR", error.response.data.message)
    })
});
```

RYSUNEK 5.3: Funkcja wykonująca zapytanie typu POST

Rozdział 6

Projekt i implementacja strony serwerowej opartej na architekturze REST w technologii Django oraz bazy danych MySQL

Rozdział 7

Projekt i implementacja algorytmu generującego plan lekcji

7.1 Wstęp

Problem ułożenia najlepszego planu zajęć jest problemem Np-Zupełnym. W projekcie zostało zaimplementowane podejście ewolucyjne. Na rysunek rysunku 7.1 została zobrazowana struktura generowanego planu zajęć.

Zagadnienie implementacji algorytmu można podzielić na cztery główne części:

- przygotowanie danych wejściowych,
- ułożenie planu zajęć,
- ocena planu zajęć,
- ewolucja planu zajęć.

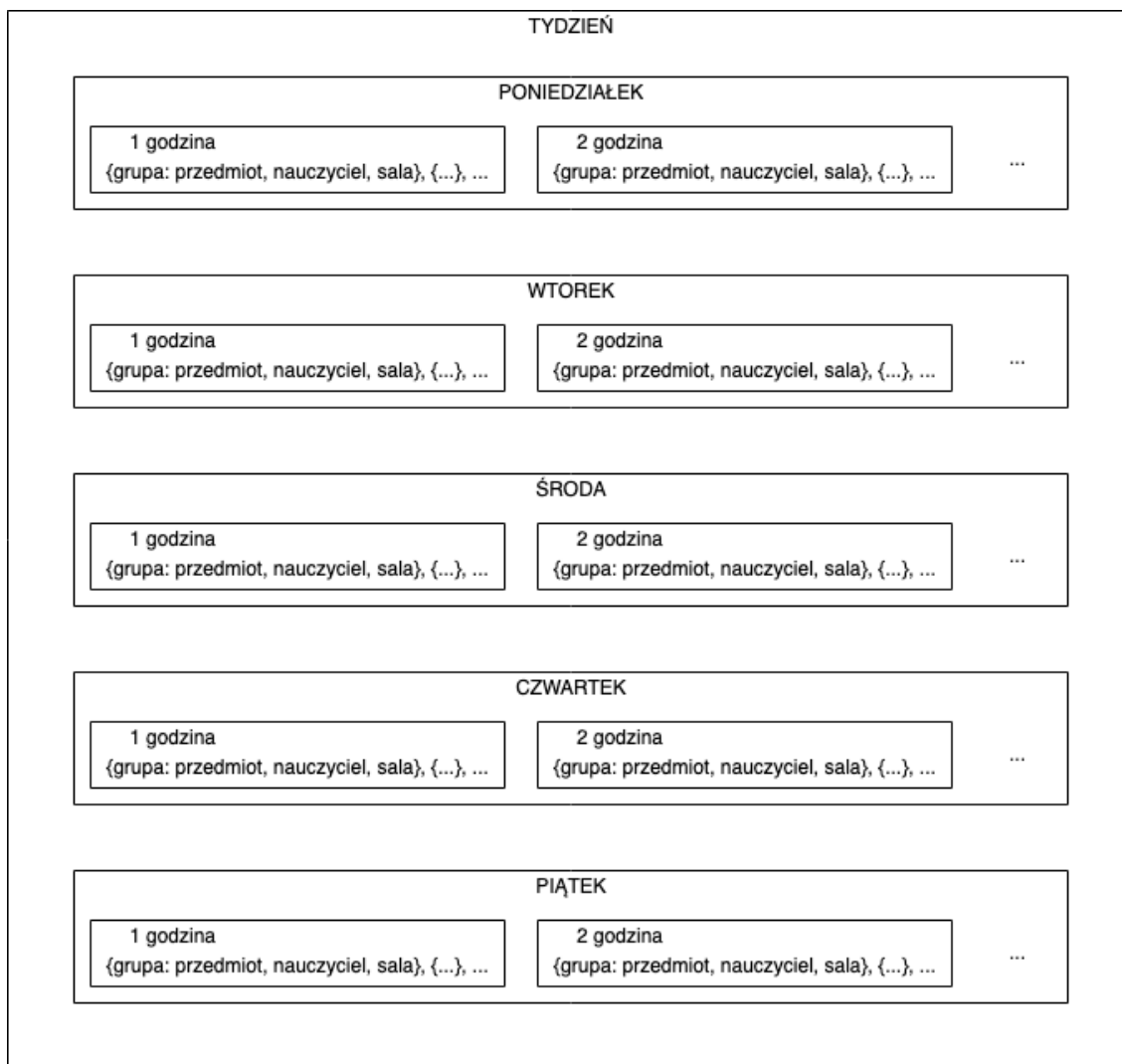
7.2 Przygotowanie danych wejściowych

Przygotowanie danych wejściowych jest kluczowe w działaniu algorytmu. Na podstawie danych otrzymanych od back-end, zostaje ułożona lista czteroelementowych krotek, gdzie pierwszym elementem jest nazwa grupy, drugim elementem jest nazwa przedmiotu, trzecim elementem jest nazwa nauczyciela, a czwartym elementem jest nazwa sali. Wartość elementu sali jest na początku wartością pustą null, a wartość elementu nauczyciela, jest wartością pustą null, wtedy i tylko wtedy kiedy nie został wskazany nauczyciel dla konkretnej klasy. W takiej liście znajdują się wszystkie jednostki lekcyjne występujące w całej szkole. Przykładowo jeżeli pewna klasa IIC ma mieć 5 matematyk w tygodniu z nauczycielem Jan Kowalski, to do listy zostanie dodane pięć krotek postaci (IIC, matematyka, Jan Kowalski, null). Struktura wspomnianej listy znajduje się na rysunku 7.2.

7.3 Ułożenie poprawnych planów zajęć

Głównym założeniem układania planu zajęć jest to, że na podstawie tej samej listy krotek, zawsze zostanie wygenerowany konkretny plan zajęć. Układanie planu zajęć przebiega następująco:

1. z listy krotek zostaje zabrana pierwsza z brzegu krotka,
2. wybrana krotka zostaje przydzielona do pierwszej możliwej konkretnej godziny w



RYSUNEK 7.1: Struktura planu zajęć

NAZWA GRUPY	NAZWA PRZEDMIOTU	NAZWA NAUCZycIELA	NAZWA SALI
IIC	matematyka	Jan Kowalski	null
IIC	matematyka	Jan Kowalski	null
IIC	matematyka	Jan Kowalski	null
IIC	język polski	Andrzej Nowak	null
IIC	język polski	Andrzej Nowak	null
IA	język polski	null	null

RYSUNEK 7.2: Struktura listy krotek

3. konkretnym dniu (czyli do takiej jednostki godzinowej, której są spełnione
4. wprowadzone przez użytkownika założenia oraz jest wolna sala),
5. poprzednie czynności zostają powtarzane tak długo, aż cała lista zostanie przeiterowana.

Jeżeli po zakończeniu działania procesu układania planu zajęć lista krotek nie będzie pusta, to ułożony plan zajęć jest niekompletny i niepoprawny. Proces układania planu zajęć został przedstawiony na rysunku 7.3.

7.4 Funkcja oceny

Funkcja oceny przyznaje planu zajęć pewną ilość punktów. Ocena może mieć wartość z zakresu od minus nieskończoności do 0, gdzie im wartość większa, tym lepsza ocena. Wpływ na końcową ocenę mają następujące elementy:

1. liczba tzw. okienek występujących w planie zajęć każdego nauczyciela,
2. liczba tzw. okienek występujących w planie zajęć każdej grupy,
3. liczba trudnych przedmiotów w ciągu jednego dnia w planie zajęć każdej grupy,
4. liczba sytuacji, w których grupa ma rozdzielone zajęcia tego samego przedmiotu innym przedmiotem (np. 1 godzina lekcyjna - matematyka, 2 godzina lekcyjna - biologia, 3 godzina lekcyjna - matematyka),
5. liczba sytuacji, w których zajęcia wychowania fizycznego nie występują na początku lub na końcu planu zajęć dnia.

7.5 Ewolucja planów zajęć

Część ewolucyjna algorytmu wykorzystuje wszystkie poprzednie części. Na początku algorytm generuje pewną populację planów zajęć, która będzie nazywana dalej pierwszą generacją. Zawartość listy krotek jest identyczna dla każdej jednostki z populacji, ale kolejność krotek w liście jest pseudo losowo zmieniona. Dzięki takiemu rozwiązaniu, każda jednostka w populacji może wygenerować zupełnie inny plan zajęć. Za pomocą funkcji oceny, do każdego z planów zostaje przydzielona pewna ilość punktów.

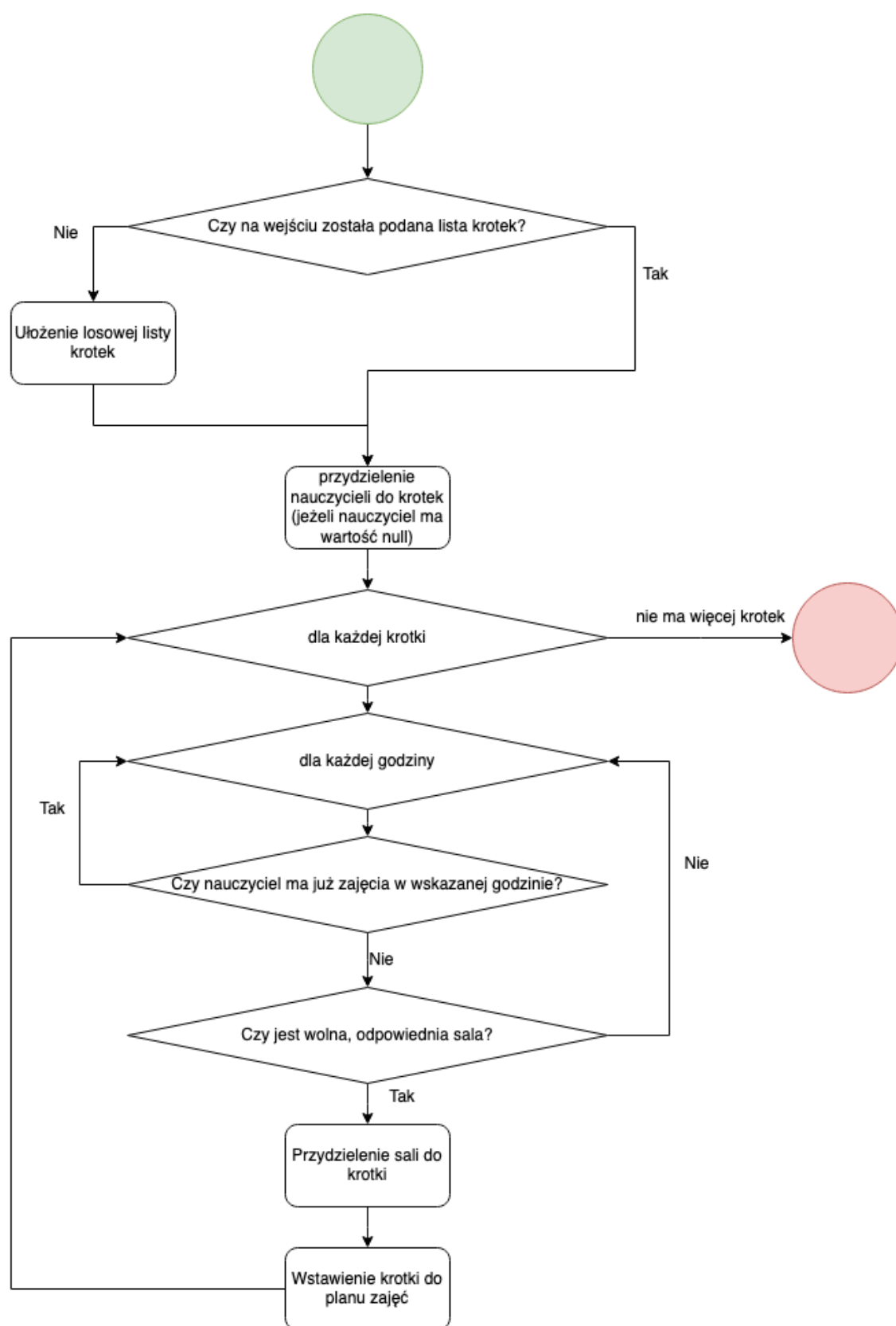
Połowa najgorzej ocenionych planów zostaje zabita. Z każdego planu zajęć, któremu udało się przeżyć, generowany jest kolejny plan. Plan, z którego został wygenerowany nowy plan, będzie nazywany w dalszej części pracy rodzicem, natomiast nowo wygenerowany plan będzie nazywany potomkiem. Lista krotek potomka, będzie zawierała tę samą kolejność co rodzic, ale losowo wybrane rekordy zamienią się w sposób pseudolosowy pozycjami w liście, taka zamiana będzie nazywana dalej mutacją. Nowo wygenerowane jednostki zostają ocenione oraz dodane do populacji, w ten sposób powstaje druga generacja planów zajęć.

Czynność z poprzedniego akapitu powtarza się jeszcze g -razy, gdzie g to liczba wszystkich generacji. Działanie całego algorytmu zostało przedstawione na diagramie poniżej.

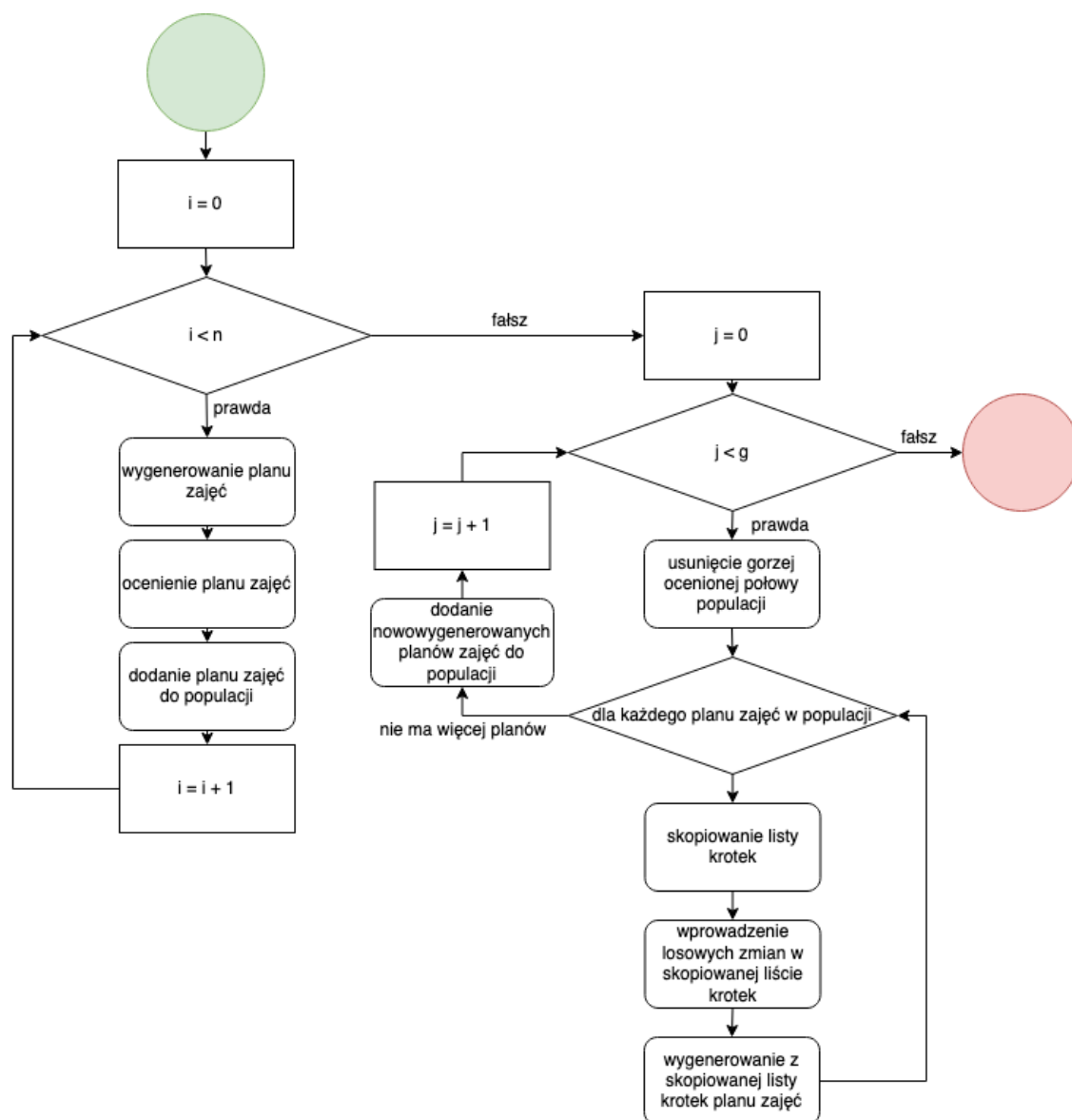
AKAPIT O ZŁOŻONOŚCI

AKAPIT O WIELOWĄTKOWOŚCI

AKAPIT O POTRZEBNYCH ZASOBACH



RYSUNEK 7.3: Proces układania planu zajęć



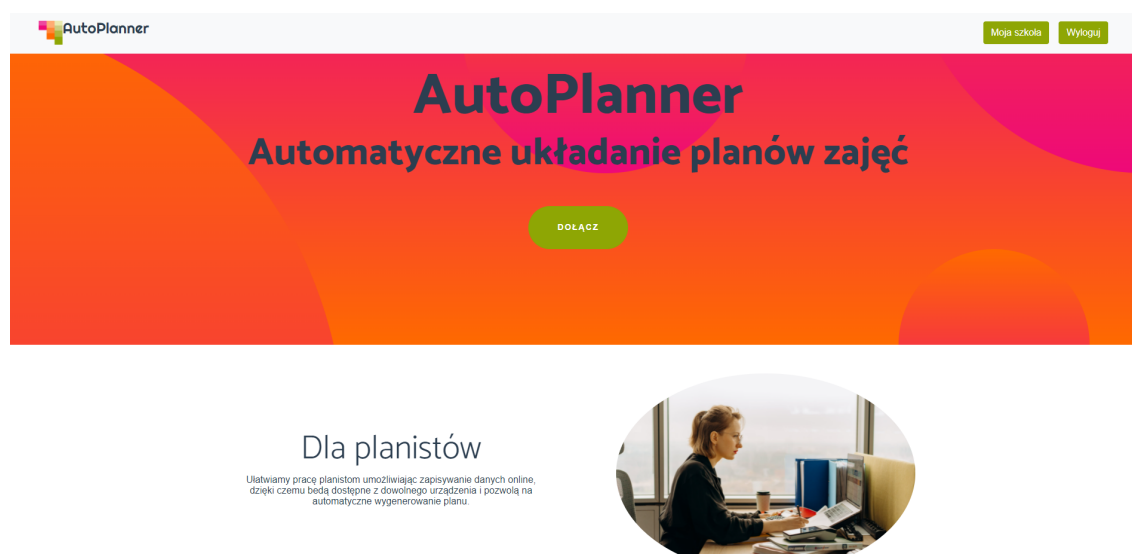
RYSUNEK 7.4: Algorytm - diagram

Rozdział 8

Instrukcja użytkowania

8.1 Strona główna

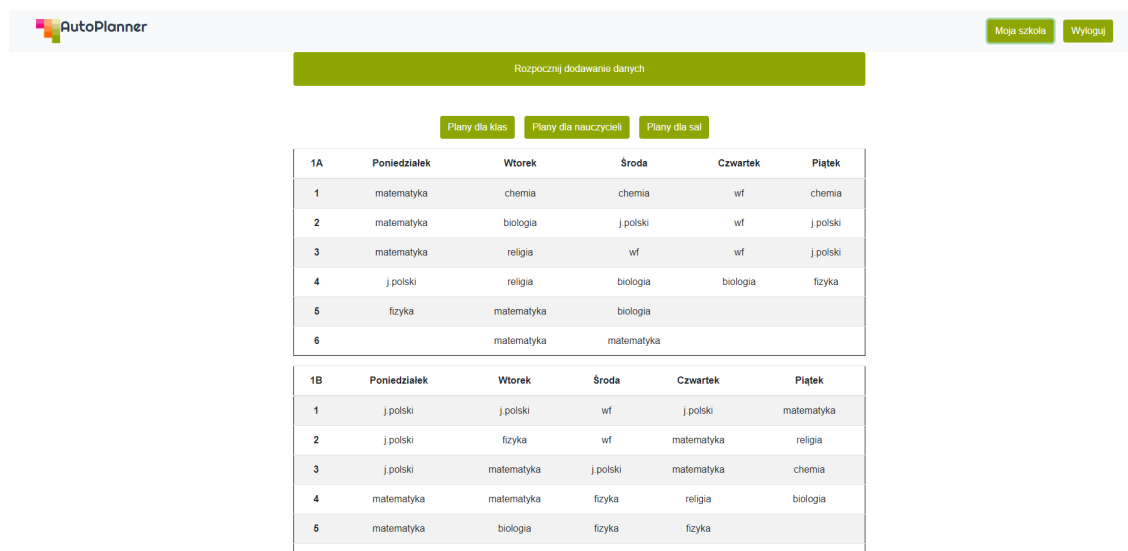
Strona główna (zob. rysunek 8.1) aplikacji została stworzona na bazie szablonu Bootstrap o nazwie One Page Wonder [16]. Zawiera ona krótki opis aplikacji, a także korzyści płynących z wykorzystania jej dla planistów, nauczycieli oraz uczniów. Pasek menu znajdujący się zawsze na górze strony jest stałym elementem aplikacji pojawiającym się w każdym z widoków. Pozwala on na przejście do widoków logowania i rejestracji, a w przypadku gdy użytkownik jest już zalogowany na wylogowanie lub przejście do widoku szkoły.



RYSUNEK 8.1: Aplikacja internetowa – Strona główna

8.2 Widok szkoły

Widok szkoły (zob. rysunek 8.2) pozwala na przejście do dodawania danych potrzebnych do wygenerowania planu, a przypadku gdy plan został już wygenerowany jest również miejscem, w którym jest on wyświetlany. Rozkład zajęć jest możliwy do wyświetlenia na trzy sposoby – z podziałem na klasy, nauczycieli lub sale lekcyjne.



1A	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek
1	matematyka	chemia	chemia	wf	chemia
2	matematyka	biologia	j. polski	wf	j. polski
3	matematyka	religia	wf	wf	j. polski
4	j. polski	religia	biologia	biologia	fizyka
5	fizyka	matematyka	biologia		
6		matematyka	matematyka		

1B	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek
1	j. polski	j. polski	wf	j. polski	matematyka
2	j. polski	fizyka	wf	matematyka	religia
3	j. polski	matematyka	j. polski	matematyka	chemia
4	matematyka	matematyka	fizyka	religia	biologia
5	matematyka	biologia	fizyka	fizyka	
6	matematyka				

RYSUNEK 8.2: Aplikacja internetowa – Widok szkoły

8.3 Rejestracja

Widok rejestracji (zob. rysunek 8.3) umożliwia utworzenie konta w serwisie. Od użytkownika wymaga się podania adresu e-mail, nazwy użytkownika oraz hasła. Adres e-mail musi być unikatowy. Wynika to z konieczności weryfikacji konta poprzez wiadomość wysłaną przy pomocy serwera SMTP. Rozwiązanie to ma na celu zapobieganie atakom na stronę poprzez masowe tworzenie nowych kont.



AutoPlanner

Logowanie Rejestracja

Zarejestruj się

Email

Nazwa użytkownika

Hasło

Zarejestruj

RYSUNEK 8.3: Aplikacja internetowa – Widok rejestracji

8.4 Logowanie

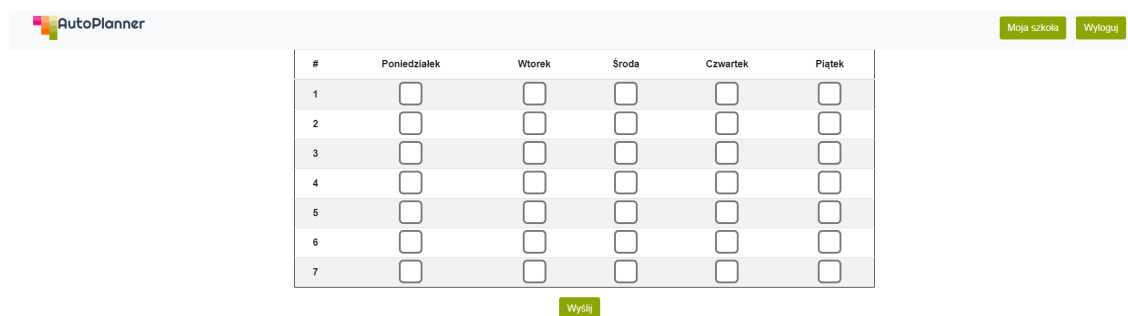
Widok logowania (zob. rysunek 8.4) pozwala na dostęp do konta i zapisanych na nim danych z dowolnego urządzenia. Do uwierzytelnienia użytkownika wykorzystywany jest adres e-mail oraz hasło podane w procesie rejestracji. Powodzenie procesu logowania powoduje otrzymanie przez aplikację tokenu JWT, zapisywanego w pamięci przeglądarki. W przypadku utraty hasła użytkownik posiada możliwość odzyskania go po podaniu adresu e-mail powiązanego z istniejącym kontem.



RYSUNEK 8.4: Aplikacja internetowa – Widok logowania

8.5 Ankieta

Widok ankiety (zob. rysunek 8.5) pozwala nauczycielowi na podanie preferencji godzinowych pracy. W przeciwieństwie do pozostałych widoków jest on dostępny jedynie poprzez bezpośredni link wysyłany w wiadomości e-mail. Takie rozwiązanie sprawia, że jedynym użytkownikiem, od którego wymagane jest posiadanie konta jest planista. Nauczyciele jako użytkownicy bez konta są identyfikowani dzięki unikalności adresu URL.

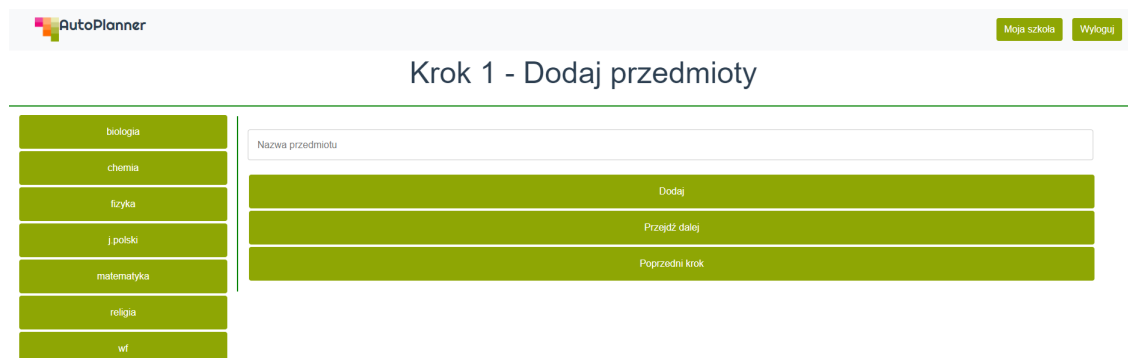


#	Poniedziałek	Wtorek	Środa	Czwartek	Piątek
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

RYSUNEK 8.5: Aplikacja internetowa – Widok ankiet dla nauczycieli

8.6 Dodawanie przedmiotów

Widok dodawania przedmiotów (zob. rysunek 8.6) stanowi pierwszy krok w procesie podawania danych koniecznych do wygenerowania planu zajęć.



RYSUNEK 8.6: Aplikacja internetowa – Widok dodawania przedmiotów

W celu dodawania przedmiotu należy podać jedynie jego nazwę. Powiązania z nauczycielami, salami lekcyjnymi i klasami będą mogły być wprowadzone w kolejnych krokach. Podanie nazw przedmiotów na początku procesu dodawania danych pozwala na to, aby w późniejszych etapach mogły być one wybierane z listy rozwijanej. Zapobiega to konieczności wielokrotnego ręcznego wprowadzania tych samych informacji i ułatwia tworzenie powiązań w bazie danych. W lewej części ekranu znajduje się lista już wprowadzonych przedmiotów. Wybranie z nich jednego powoduje przejście do ekranu edycji. Analogiczne rozwiązanie zostało zastosowane we wszystkich kolejnych ekranach dodawania danych.

8.7 Dodawanie nauczycieli

W widoku dodawania nauczycieli (zob. rysunek 8.7) planista ma możliwość wprowadzenia danych personelu dydaktycznego oraz jego powiązań z przedmiotami. Każdy nauczyciel musi posiadać imię i nazwisko, unikalny w skali szkoły adres e-mail oraz przynajmniej jeden prowadzony przedmiot. Ekran umożliwia dodanie kolejnych prowadzonych przedmiotów w przypadku, gdy nauczyciel prowadzi więcej niż jeden. Planista ma również możliwość wysłania ankiet dyspozycyjności ma adresy e-mail do tej pory wprowadzonych nauczycieli.

RYСУNEK 8.7: Aplikacja internetowa – Widok dodawania nauczycieli

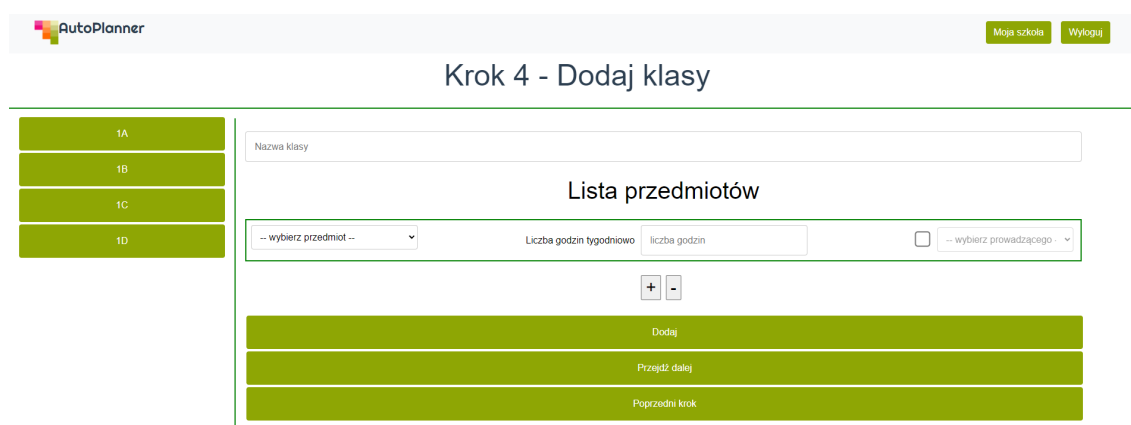
8.8 Dodawanie sali lekcyjnych

RYСУNEK 8.8: Aplikacja internetowa – Widok dodawania sali lekcyjnych

Dodanie informacji o salach lekcyjnych (zob. rysunek 8.8) stanowi trzeci krok dodawania danych. Sala lekcyjna musi posiadać nazwę, a opcjonalnie także listę przedmiotów, które mogą być w niej prowadzone. W przypadku, gdy nie zostanie wybrany żaden preferowany przedmiot, sala zostaje uznana za salę zwykłą, co oznacza, że będzie mógł być w niej prowadzony dowolny przedmiot.

8.9 Dodawanie klas

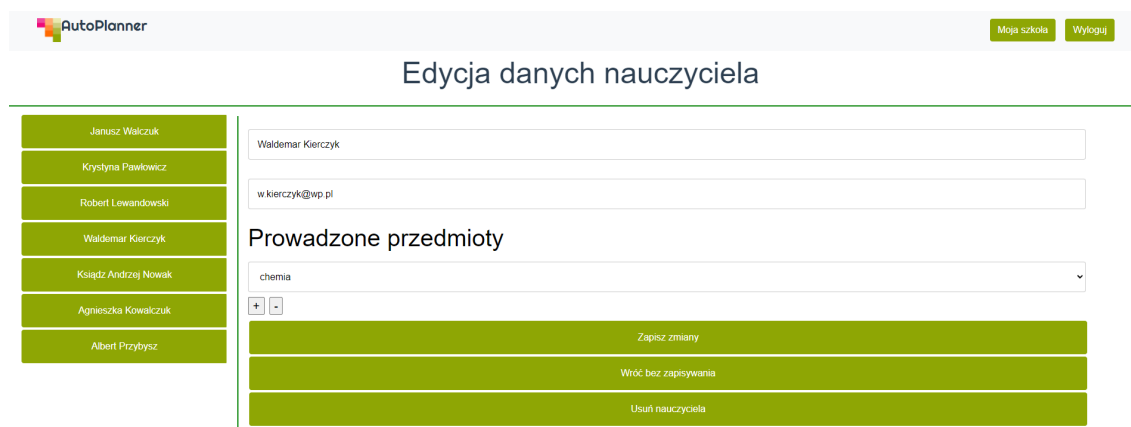
Ostatnim etapem w procesie dodawania niezbędnych danych jest wprowadzenie parametrów klas (zob. rysunek 8.9). Każda klasa musi posiadać nazwę oraz listę przedmiotów, które mają się pojawić w jej planie zajęć. Każdy element listy musi zawierać nazwę przedmiotu, liczbę godzin lekcyjnych w tygodniu przeznaczonych na przedmiot oraz opcjonalnie prowadzącego przedmiot. Brak wyboru nauczyciela umożliwia przypisanie zajęć dowolnemu prowadzącemu dany przedmiot.



RYSUNEK 8.9: Aplikacja internetowa – Widok dodawania klas

8.10 Edycja danych

Dla czterech powyższych ekranów istnieją odpowiadające im ekrany edycji danych.



RYSUNEK 8.10: Aplikacja internetowa – Widok edycji danych nauczyciela

Ze względu na ich analogiczną budowę ich struktura zostanie omówiona na bazie widoku edycji danych nauczyciela (zob. rysunek 8.10). Przejście do tego ekranu umożliwiają przyciski znajdujące się po prawej stronie widoku dodawania nauczycieli. Przyciski te są wciąż obecne w widoku edycji i pozwalają na przechodzenie pomiędzy danymi poszczególnych osób bez zapisywania wprowadzonych zmian. W chwili przejścia do ekranu edycji pola z danymi zostają uzupełnione pierwotnie wprowadzonymi informacjami o nauczycielu. Takie rozwiązanie ma celu zapobieganie konieczności ponownego wprowadzania wszystkich danych, w przypadku gdy tylko niektóre z nich wymagają zmian. Przyciski u dołu pozwalają na zapisanie wprowadzonych zmian, powrót do ekranu dodawania nauczycieli lub całkowite usunięcie nauczyciela z bazy danych.

Rozdział 9

Zakończenie

Literatura

- [1] Amazon web services. [on-line] <https://aws.amazon.com/>. (29.12.2021).
- [2] aSc TimeTables. [on-line] <https://www.asctimetables.com/#!/home>. (29.12.2021).
- [3] Axios. [on-line] <https://vuejs.org/v2/cookbook/using-axios-to-consume-apis.html>. (29.12.2021).
- [4] Bootstrap. [on-line] <https://getbootstrap.com/docs/5.1/getting-started/introduction/>. (29.12.2021).
- [5] Ci/cd. [on-line] <https://www.redhat.com/en/topics/devops/what-is-ci-cd>. (29.12.2021).
- [6] Circleci. [on-line] <https://circleci.com/>. (29.12.2021).
- [7] Devops. [on-line] <https://www.atlassian.com/devops>. (29.12.2021).
- [8] Git. [on-line] <https://git-scm.com/>. (29.12.2021).
- [9] Github. [on-line] <https://github.com/>. (29.12.2021).
- [10] Heuristic. [on-line] <https://www.khanacademy.org/computing/ap-computer-science-principles/algorithms-101/solving-hard-problems/a/using-heuristics>. (29.12.2021).
- [11] Heuristic. [on-line] <https://towardsdatascience.com/introduction-to-evolutionary-algorithms-a8594b484ac>. (29.12.2021).
- [12] Jest. [on-line] <https://vue-test-utils.vuejs.org/guides/>. (29.12.2021).
- [13] Json web tokens. [on-line] <https://jwt.io/introduction>. (29.12.2021).
- [14] Node.js. [on-line] <https://nodejs.org/en/about/>. (29.12.2021).
- [15] Np-hard problem. [on-line] <https://xlinux.nist.gov/dads/HTML/nphard.html>. (29.12.2021).
- [16] One page wonder. [on-line] <https://startbootstrap.com/theme/one-page-wonder>. (29.12.2021).
- [17] Optimization problem. [on-line] <https://xlinux.nist.gov/dads/HTML/optimization.html>. (29.12.2021).
- [18] Postman. [on-line] <https://www.postman.com/product/what-is-postman/>. (29.12.2021).
- [19] Prime Timetable. [on-line] <https://primetimetable.com/help/#overview&q>. (29.12.2021).
- [20] Schemat przepływu danych w vuex. [on-line] <https://vuex.vuejs.org/vuex.png>. (29.12.2021).
- [21] SuperSaaS. [on-line] https://www.supersaas.com/info/doc/getting_started. (29.12.2021).
- [22] Version control. [on-line] <https://www.atlassian.com/git/tutorials/what-is-version-control>. (29.12.2021).
- [23] Visual studio code. [on-line] <https://code.visualstudio.com/docs>. (29.12.2021).
- [24] Vue.js. [on-line] <https://vuejs.org/v2/guide/>. (29.12.2021).
- [25] Vuex. [on-line] <https://vuex.vuejs.org/>. (29.12.2021).



© 2022 Mateusz Biernacki, Dominik Boła, Maciej Goral, Grzegorz Piątkowski

Instytut Informatyki, Wydział Informatyki i Telekomunikacji
Politechnika Poznańska

Skład przy użyciu systemu \LaTeX na platformie Overleaf.