## Politechnika Łódzka

Wydział Elektrotechniki Elektroniki Informatyki i Automatyki



sem, zimowy, r ak. 2024/2025

Sprawozdanie z projektu BigData "Predykcja cen samochodów używanych"



Mateusz Grzybek 240678 Kamil Młynarczyk 240757

15 grudnia 2024

# Spis treści

1	Wst		2
	1.1	Założenia projektowe	2
	1.2	Wykorzystane technologie	2
<b>2</b>		cacja kliencka	3
	2.1	Opis	3
	2.2	Widoki aplikacji	4
		2.2.1 Strona	4
		2.2.2 Okno z ceną	5
		2.2.3 Okno z błędem	5

## Rozdział 1

## Wstęp

### 1.1 Założenia projektowe

Celem projektu jest zaimplementowanie aplikacji webowej pozwalającej użytkownikom na predykcję ceny używanego samochodu na podstawie dostarczonego przez niego zestawu cech. Tematyka projektu daje możliwość wykorzystania różnorodnych technologii z dziedziny uczenia maszynowego, rozwoju aplikacji webowych, komunikacji pomiędzy serwisami, architektury oprogramowania oraz bierania i przetwarzania danych. W celu zrealizowania przewidywanych funkcjonalności, aplikacja została podzielona na cztery komponenty, każdy z nich odpowiedzialny za realizację innego aspektu aplikacji.

### 1.2 Wykorzystane technologie

- Java Obiektowy język programowania.
- SpringBoot Framework dla języka Java nastawiony na wytwarzanie aplikacji webowych i mikroserwisów
- Gradle Narzędzie do automatyzacji budowania projektów.
- React Framework JavaScript do tworzenia interfejsów użytkownika w oparciu o komponenty.
- Docker Narzędzie do tworzenia, uruchamiania i zarządzania aplikacjami w izolowanych środowiskach zwanych kontnerami.
- Docker Compose Narzędzie usprawniające zarządzanie wieloma kontenerami jednocześnie.
- Python Język skryptowy.
- Apache Spark Framework do sprawnego przetwarzania zbiorów danych w pamięci.
- Apache SparkML Moduł Apache Spark przeznaczony do uczenia maszynowego.
- Apache Kafka Platforma przetwarzania danych w czasie rzeczywistym.
- Apache Zookeeper Usługa koordynacyjna systemów rozproszonych.

## Rozdział 2

## Aplikacja kliencka

#### 2.1 Opis

Aplikacja kliencka stanowi pojedynczą stronę dostępną za pośrednictwem przeglądarki, udostępnianą pod adresem  $localhost^1$ , na porcie 9091. Strona zawiera informacje związane z aplikacją oraz pola do wprowadzania wartości, na podstawie których następnie dokonywana jest predykcja ceny samochodu. Aplikacja łączy się z komponentem middleware za pośrednictwem protokołu  $HTTP^2$  w architekturze  $REST^3$ .

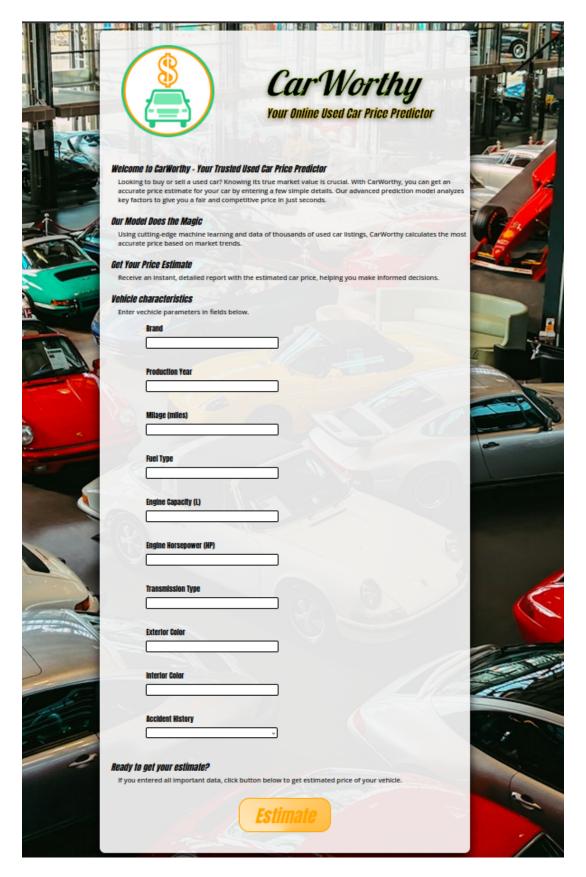
 $<sup>^{1}</sup>$ loopback address — adres pętli zwrotnej, który jest wykorzystywany do komunikacji urządzenia z samym sobą.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup>HyperText Transfer Protocol — protokół komunikacyjny używany do przesyłania danych w sieci.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup>Representational State Transfer — architektura komunikacji oparta o protokół HTTP definiujący sposoby identyfikacji i manipulacji zasobami za pomocą zapytań HTTP.

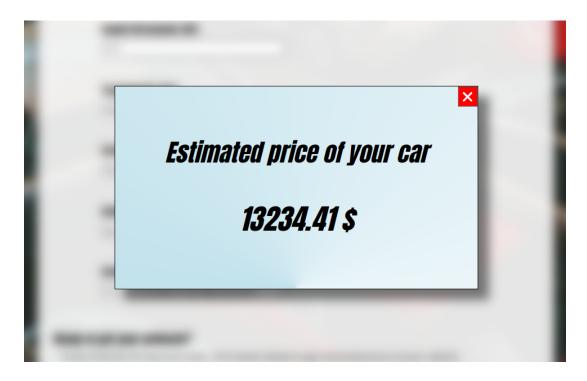
### 2.2 Widoki aplikacji

#### 2.2.1 Strona



Rysunek 2.1: Widok strony

### 2.2.2 Okno z ceną



Rysunek 2.2: Widok okna z ceną

### 2.2.3 Okno z błędem



Rysunek 2.3: Widok okna z błędem