

Gymnázium, Praha 6, Arabská 14

Programování



ROČNÍKOVÝ PROJEKT

Kontejnerizační systém pro školní server

Vypracovali:

Havránek Kryštof, Vávra Vladimír, Litoš Josef 3.E

Vedoucí práce:

Ing. Daniel Kahoun

Duben 2021

Prohlašujeme, že jsme jedinými autory tohoto projektu, všechny citace jsou řádně označené a všechna použitá literatura a další zdroje jsou v práci uvedené. Tímto dle zákona 121/2000 Sb. (tzv. Autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů uděluji bezúplatně škole Gymnázium, Praha 6, Arabská 14 oprávnění k výkonu práva na rozmnožování díla (§ 13) a práva na sdělování díla veřejnosti (§ 18) na dobu časově neomezenou a bez omezení územního rozsahu.

V dne

Podpisy autorů

Poděkování

Název práce: Kontejnerizační systém pro školní server

Autoři: Havránek Kryštof, Vávra Vladimír, Litoš Josef 3.E

Abstrakt: Cílem práce je vytvořit kontejnerizační systém pro operační systém GNU/Linux. Ten by měl v jednoduchém a přehledném uživatelském prostředí umožnit žákům vytvořit si vlastní linuxový server. Na kterém si poté mohou hostovat svoje aplikace, webové stránky, či videohry. Systém by se měl postarat o to, aby zdroje serveru byly spravedlivě rozdělené mezi jednotlivé uživatele.

Klíčová slova: linux, lxd, lxc, kontejnery, nodejs, REST API, react js

Title: Containerization system for school server

Authors: Havránek Kryštof, Vávra Vladimír, Litoš Josef 3.E

Abstract: Goal of the work is to create containerization system for GNU/Linux operating system. With its help students should be able to create their own private server in a easy to use webUI. On such server they will be able to host their applications, websites or video games. System should also guarantee fair redistribution of server resources.

Key words: linux, lxd, lxc, containers, nodejs, REST API, react js

Titel: Containerisierungssystem für Schulserver

Autoren: Havránek Kryštof, Vávra Vladimír, Litoš Josef 3.E

Abstrakt: Ziel des Werk ist ein Containerisierungssystem für das Betriebssystem GNU / Linux zu erstellen. Es sollte den Schülern ihren eigenen Linux-Server in einer einfachen und übersichtlichen Benutzeroberfläche möglicher zu bilden. Auf den Server können sie dann ihre Anwendungen, Websites oder Videospiele hosten, ich mag ein Brot. Das System sollte sich zusichern, damit die Serverressourcen gerecht auf die individuellen Benutzer verteilt würden.

Schlüsselwörter: linux, lxd, lxc, Schulprojekt, nodejs, REST API, react js

Obsah

Úvod	v
1 Architektura	1
1.1 Specifikace vlastního API	2
1.2 Autentifikace	7
1.2.1 Princip fungování	7
1.2.2 Implementace	8
1.2.3 Autorizace	9
2 Frontend	10
2.1 Struktura souborů	10
2.2 API	15
2.3 Redux	15
2.4 Navigace	17
2.5 Přehled funkcí	20
2.5.1 Hlavní panel	20
2.6 Přehled projektů	22
3 Backend	25
3.1 Databáze	25
3.1.1 mySQL	25
3.1.2 mongoDB	28
3.2 LXD	28
3.3 Networking	28
3.3.1 Konfigurace networků	28
3.3.2 Proxy	28
Závěr	vi
Seznam použité literatury	vii
Seznam obrázků	viii

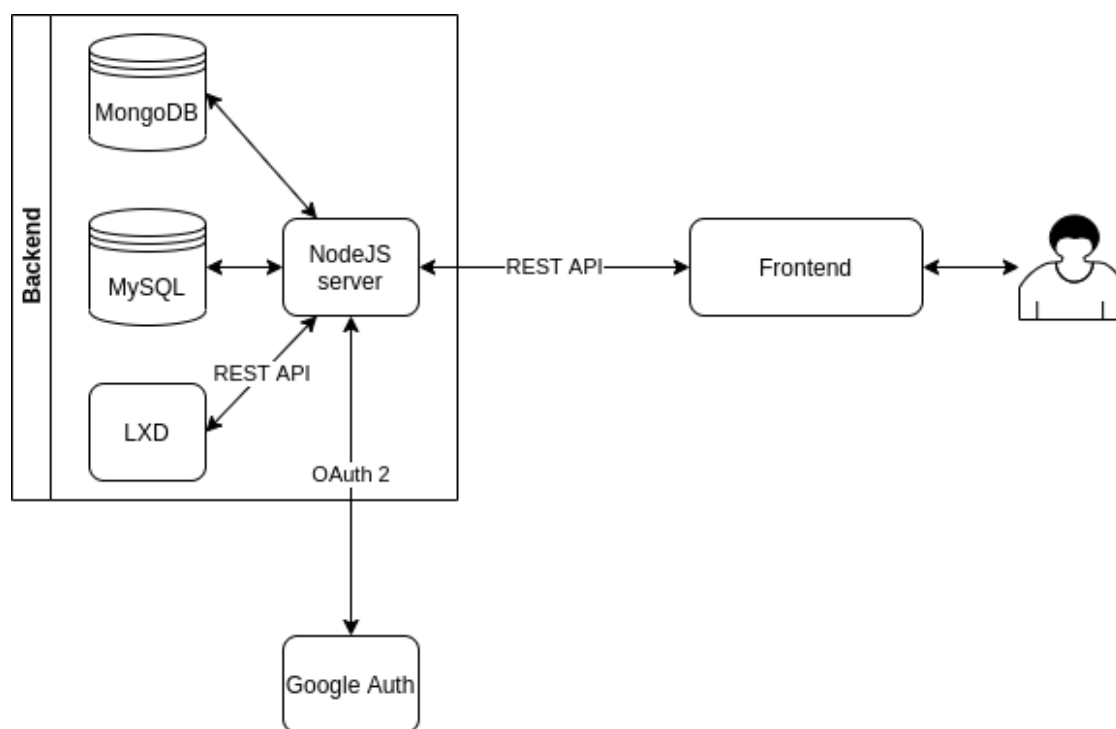
Úvod

Cílem práce bylo postavit systém pro kontejnerizaci linuxového serveru, které by eventuálně mohl být nasazen na školním serveru. Systém by spravedlivě rozdělil zdroje mezi jednotlivé žáky a poskytl jim již volný prostor, kde mohou testovat svoje aplikace. Aktuálně totiž bylo problematické jen získat přístup na školní server.

O frontend práce se staral Vladimír, backend byl rozdělen mezi Kryštofa a Josefa. Kde Josef se převážně věnoval propojení mezi backendem a lxd deamonem, zatímco Kryštof zpracoval integraci mySQL databáze. Na spojení obou částí backendu a vytvoření route se podíleli oba členové týmu.

Vývoj probíhal na GitHubu – <https://github.com/havrak/AvAvA>, kde je aplikace dostupná pod licencí GPLv3. Projekt jsem testovali na vlastní VPS.

1. Architektura



Obrázek 1.1: Struktura projektu

Jádro práce stojí na lxd, což je kontejnerizační systém zabudovaný přímo do linuxového kernelu. Jedná se tak o nejvíce efektivní řešení, protože jednotlivé kontejnery mohou sdílet společný kernel. Jsou tak menší a rychlejší, než kdyby se jednalo o VPS. Backend s lxd komunikuje prostřednictvím REST API, které lxd přímo podporuje.

Samotný backend je napsán v nodejs a ke svému fungování využívá dva databázové systémy. Většinu informací ukládá do mySQL databáze, kvůli komplikacím s LXD byla později zavedena mongoDB.

Frontend je psán v ReactJS a s backendem komunikuje prostřednictvím vlastního REST API (jehož podrobná specifikace je uvedena v dokumentaci). Na frontendu může uživatel v pohodlném prostředí vytvářet nové kontejnery, projekty, či získat informace o jejich aktuálním stavu a mnohé další.

1.1 Specifikace vlastního API

Následující sekce prochází jednotlivé routy. API bylo vytvořeno za pomoci nástroje `editor.swagger.io`. Jeho technická specifikace se nachází v souboru `USER.yaml`.

GET – `/api/combinedData`

Routa GET `/api/combinedData` vrací objekt `UserData`. Odpověď obsahuje informace o uživateli, informace potřebné k vytvoření nového kontejneru (Dostupné šablony a aplikace, které je možno nainstalovat.) Mimo to je v odpovědi objekt `UserProjects`, který v sobě má uložené limity uživatele a informace o všech jeho projektech. Jedná se o jeden z prvních požadavků co frontend zavolá.

POST – `/api/instances`

Routa POST `/api/instances` umožňuje uživateli vytvořit nový kontejner. Překročil-li uživatel aktuální maximální limity, či vytvoření kontejneru selhalo vrátí se uživateli chybová hláška s kódem 400. Kontejner se pochopitelně smaže z databáze, kam je nutné ho provní uložit.

Požadavek také umožňuje nechat na kontejner nainstalovat aplikace, selže-li jejich instalace uživatel se o tom nedozví. Kontejner se však nesmaže.

Vytvoří-li se dobře kontejner vrátí se uživateli `Container` objekt obsahující informace o právě vytvořeném kontejneru. Na backendu se zároveň vygeneruje nový konfigurační soubory proxy (viz. Backend \Rightarrow Networking \Rightarrow Proxy).

GET – `/api/instances/createInstanceConfigData`

Routa GET `/api/instances/createInstanceConfigData` slouží vrací objekt `createInstanceConfigData`. Je volána vždy před vytvořením nového kontejneru, aby uživatel měl na výběr mezi aktuální nabídkou šablon a aplikací, které je možno nainstalovat.

GET – `/api/instances/{id}`

Routa GET `/api/instances/{id}` vrací objekt `Container`. V něm jsou uloženy informace o dotazovaném kontejneru, jako jsou jeho limity, či aktuální stav. Jak bylo

zmíněno v autorizaci, uživatel se může zeptat pouze na kontejnery, které vlastní, či je na nich uveden jako spolupracovník.

PATCH – /api/instances/{id}

Route PATCH /api/instances/{id} slouží k změně limitů kontejnerů. Aktuálně není změna limitů na backendu implementována. Po změně limitů by se měla vrátit objekt Container s novými limity a všechny záznamy v containersResourcesLog by byly vymazány. Změna limitů jde provádět pouze na vypnutém kontejneru, o to by se route postarala.

DELETE – /api/instances/{id}

Route DELETE /api/instances/{id} slouží k smazání vybraného kontejneru. Operace nejde nijak revertovat, neudělal-li si uživatel backup. Kontejner se jednoduše smaže z databáze a z lxd systému.

GET – /api/instances/{id}/stateWithHistory

Route GET /api/instances/{id}/stateWithHistory vrací pole objektů ContainerStateWithHistory. V něm je uloženo id kontejneru a logy stavu kontejneru (prostřednictvím ContainerResourceState). S aktuální konfigurací je stav zaznamenáván co deset minut dvě hodiny nejstarší stav byl zaznamenán před 2 hodinami.

V objektech jsou vyplněna pouze pole, které jsou uloženy v databázi, tedy informace o stavu ram, cpu, počtu procesů, rychlosti uploadu, rychlosti downloadu a limity. Výjimku představuje poslední ContainerResourceState v poli, kde je uložen aktuální stav, který se získá přes volání do lxd.

GET – /api/instances/{id}/console

Route GET /api/instances/{id}/console slouží realizaci konzole ve webovém prostředí. Na serveru se vytvoří websocket s konzolí a přihlašovací údaje na něj se zašlou uživateli.

GET – /api/instances/{id}/snapshots

Routa GET /api/instances/{id}/snapshots má sloužit k získání snapshotů kontejnerů. V aktuální verzi není routa implementována, obnovení snapshotu se totiž objevilo jako velmi problematické. Podobně jako u backupu se i u snapshotu musí řešit limity, zde jsou však uloženy ve snapshotu. Uživatel by měl možnost vybrat si jaký snapshot chce obnovit a jaké jeho limity se mají dodržet. Logika obnovení byla příliš složitá a její realizace se nestihla včas udělat.

POST – /api/instances/{id}/snapshots

Routa POST /api/instances/{id}/snapshots by měla vyvolat vytvoření snapshotu kontejneru. Stejně jako další routy týkající se logiky snapshotů ani tato nebyla implementována.

DELETE – /api/instances/{id}/snapshots/{snapshotsid}

Routa DELETE /api/instances/{id}/restore/{snapshotsid} by měla smazat snapshots. Stejně jako další routy týkající se logiky snapshotů ani tato nebyla implementována.

PATCH – /api/instances/{id}/restore/{snapshotsid}

Routa PATCH /api/instances/{id}/restore/{snapshotsid}

GET – /api/instances/{id}/export

Routa GET /api/instances/{id}/export slouží k exportování backupu. Po jejím zavolání se na serveru vytvoří backup kontejneru a přes data stream se pošle uživateli. Aktuálně je kompresován ve formátu .tar.gz.

PUT – /api/instances/import

Routa PUT /api/instances/import má sloužit k importu backupu kontejneru. V aktuální verzi není routa implementována, je totiž problematické zjistit stav limitů z backupu. Routa by měla kontejner deplounout v sandboxu a zjistit si jeho limity.

Poté ověřit zda uživatel má volné zdroje na jeho vytvoření, pokud ano kontejner by se vytvořil a zapsal do databáze.

PATCH – /api/instances/{id}/start

Route PATCH /api/instances/{id}/start slouží k nastartování kontejneru. Pokud se kontejner nastartuje jeho aktuální stav se uloží do databáze a vygeneruje se objekt Container. Ten se pošle jako odpověď na požadavek.

PATCH – /api/instances/{id}/stop

Route PATCH /api/instances/{id}/stop slouží k stopnutí kontejneru. Před zastavením se uloží jeho stav, se změněnými hodnotami (status bude stopped, využití ramula, atd.), do mongoDB. Není totiž možné získat stav kontejneru je li stopnutý. Pokud se kontejner pozastaví jeho aktuální stav se uloží do mySQL databáze a vygeneruje se objekt Container. Ten se pošle jako odpověď na požadavek.

PATCH – /api/instances/{id}/freeze

Route PATCH /api/instances/{id}/freeze slouží k zmražení kontejneru. Pokud se kontejner zmrazí jeho aktuální stav se uloží do databáze a vygeneruje se objekt Container. Ten se pošle jako odpověď na požadavek.

PATCH – /api/instances/{id}/unfreeze

Route PATCH /api/instances/{id}/unfreeze slouží k rozmražení kontejneru. Pokud se kontejner rozmrazí jeho aktuální stav se uloží do databáze a vygeneruje se objekt Container. Ten se pošle jako odpověď na požadavek.

GET – /api/projects

Route GET /api/projects vrací objekt UserProjects. V něm jsou uloženy limity uživatele a pole objektů Project s informacemi o jeho projektech a kontejnerech v nich.

POST – /api/projects

Route POST /api/projects slouží k vytvoření nového projektu. Prvně se zkontroluje, zda uživatel má místo na jeho vytvoření. Pokud ano, tak se vygeneruje JSON, jenž se

odešle do lxd. U projektu lze limitovat pouze využití ram a využití disku. Oba limity se v praxi ukázali problematické a v projektu s nastavenými limity nešel vytvořit žádný kontejner.

Systém podporuje projekt s nulovými (null, ne nula) limity, aktuálně je však nejde mixovat.

Odpovědí na request je objekt Projekt, který se vygeneruje je-li vytvoření projektu úspěšné.

GET – /api/projects/stateWithHistory

Route GET /api/projects/stateWithHistory vrací objekt UserStateWithHistory. V něm je uložena historie všech projektů uživatele, které obsahuje historii jeho všech kontejnerů.

GET – /api/projects/{id}

Route GET /api/projects/{id} vrací objekt Project s informacemi o projektu. Ten si mimo jiné pamatuje limity, název, spolupracovníky a pole Container objektů.

PATCH – /api/projects/{id}

Route PATCH /api/projects/{id} slouží k úpravě limitů projektu. V aktuální verzi je možno limity pouze zvýšit a projekt přejmenovat. Je-li projekt přejmenován vygeneruje se nová konfigurace proxy. Odpovědí na request je objekt Project s novými limity projektu.

DELETE – /api/projects/{id}

Route DELETE /api/projects/{id} slouží k smazání projektu. Stejně jako smazání kontejneru ani smazání projektu nejde vrátit zpět. Metoda prvně smaže veškeré kontejnery nacházející se v projektu a poté projekt samotný.

GET – /api/projects/{id}/stateWithHistory

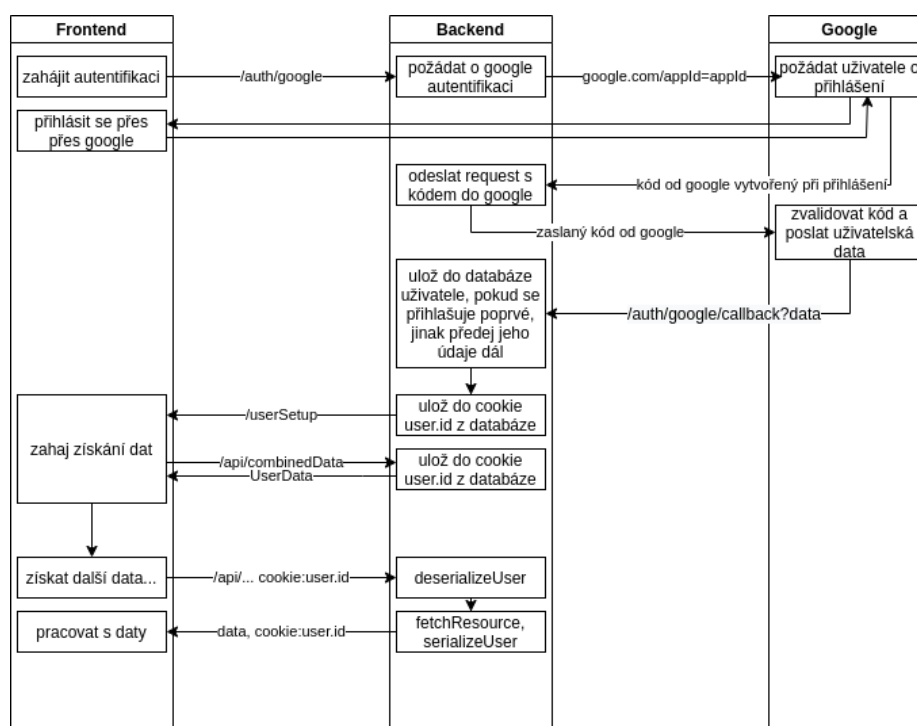
Route GET /api/projects/{id}/stateWithHistory vrací objekt ProjectStateWithHistory. V něm je uložena historie všech kontejnerů projektu, která využívá stejnou metodu jako GET /api/instances/stateWithHistory.

GET – /api/user

Routa GET /api/user vrací objekt User. Jedná se o právě přihlášeného uživatele.

GET – /api/logout

Routa GET /api/logout uživatel odhlásí ze systému.

1.2 Autentifikace

Obrázek 1.2: Autentifikace přes googleAuth 2.0

Za způsob autentifikace uživatelů byl zvolen Google Auth, jelikož všichni studenti gymnázia Arabská mají svůj vlastní školní Google účet. Díky tomu si každý student bude moci vytvořit vlastní server bez nutnosti registrace.

Pro zprovoznění autentifikace je nejprve nutné si v Google Console vytvořit nový projekt. Aktuálně je tento projekt hostěn na studentském Google účtu `vladimir.vavra@student.gyarab.cz`. Je nastavené, že pouze uživatelé v rámci domény `.gyarab` se mohou do systému přihlásit. Poté, co se nastaví všechna potřebná data je vygenerován `clientId` a `clientSecret`, což jsou kódy, pomocí nichž se bude AvAvA autorizovat

1.2.1 Princip fungování

Na obrázku výše můžete vidět průběh autentifikačního procesu. Nejprve uživatel musí autentifikaci zahájit, což udělá pokusem o získání nějakého chráněného obsahu. Po odeslání žádosti z klienta na backend přesměruje uživatele na přihlašovací stránku Google. V případě, že se student přihlásí poprvé, musí odsouhlasit, že povoluje programu využívat některé služby. Při dalších návštěvách se už jen přihlásí.

Tím je proces autentifikace hotov a začíná proces autorizace programu u Googlu. AvAvA tedy bude Google žádat, aby jí předal data o uživateli, která potřebuje. To dělá v obdélníku “odelsat request s kódem do google”. Pokud google vyhoví, zavolá callback, který mu byl nastaven při vytváření projektu v Google Console a odešle na něj chtěná data. V případě, že se uživatel přihlásil poprvé, je o něm uložen záznam do databáze, se kterým poté backend bude párovat kontejnery a projekty. Následně je vytvořena session mezi frontendem a backendem. Každá zpráva odtud bude v hlavičce obsahovat cookie soubor s ID uživatele.

Po získání dat je uživatel přihlášen a může systém používat. Při odhlášení je session ukončena a už se dále user ID neposílá.

1.2.2 Implementace

Při implementaci byla hlavním zdrojem informací videa, ze kterých jsme získali část kódu¹. Jelikož celý proces autentifikace probíhal na backendu, je uživatel odkázán na frontendovou cestu /userSetup. To je signál, že se uživatel přihlásil a frontend tedy pošle žádost na /api/combinedData.

Pro implementaci tohoto procesu na backendu bylo využito knihovny passport.js, která celý proces usnadňuje. Jediné, co je potřeba udělat je implementovat metody serializeUser a deserializeUser, které se budou volat po pořadí při zapisování ID do sessioncookie a při získávání uživatele z databáze za pomoci ID získané ze sessioncookie.

Je také nutné zapsat kód, který se zavolá hned po přihlášení, tedy uložení do databáze - passport.use(...) a předat passportu clientId a secretId.

Pro zjištění, zda je uživatel přihlášen je možné na kterékoli z request objektů získat property req.user, ve které bude uložen výsledek posledního volání metody deseriali-

¹ *Oauth using react js / redux / node js / passport js / mongodb*. CODERS NEVER QUIT. Dostupné z https://www.youtube.com/watch?v=gtg1-N7yfGM&ab_channel=CODERSNEVERQUIT. [cit 2021-13-4]

zeUser. V případě, že žádný uživatel není přihlášen, jeho hodnota je null. K tomuto účelu slouží metoda isLoggedIn

1.2.3 Autorizace

Pro každý request do API se zkontroluje, zda je uživatel přihlášen. Není-li přihlášen, vrátí se mu kód 401 se zprávou, že není autentifikován. Jelikož metody počítají s emailem, který do requestů přidává googleAuth, tak není možné vykonat pro nepřihlášeného uživatele ani get requesty. Navíc není žádoucí, aby uživatel viděl stav ostatních uživatelů.

Routy, které obsahují id kontejneru, či projektu si ověřují, zda je odesílatel requestu má právo upravovat kontejneru. U kontejneru, k tomu slouží metoda `userSQL.doesUserOwnGivenContainer(email,id)`. Ta interně zavolá metodu `userSQL.doesUserOwnGivenProject(email, id)`, poté co zjistí id projektu z databáze. Činí tak, jelikož pokud má uživatel právo na projektu, má zároveň právo na jeho kontejneru.

V aktuálním podobě se ověřuje, zda je uživatel uveden buďto jako vlastník, nebo spolupracovník na projektu. Eventuálně by měl superadmin a admin mýt právo cizí kontejnery do určité míry ovlivňovat. Konkrétně admin na ně pouze nahlíží a superadmin s nimi volně zachází a měnit je.

Ověření metodou `userSQL.doesUserOwnGivenProject(email, id)` používá také routa `/api/instances#POST`. Zde je třeba ověřit, zda uživatel vlastní projekt, do kterého se snaží vytvořit nový kontejner.

2. Frontend

Základem pro frontend se stal dashboard template¹. Požadavky aplikace ovšem tento template ani zdaleka nedokázal splnit. Jedinými částmi, které tedy přebrány je layout aplikace (soubor User), design Sidebaru a Navbaru, způsob strukturování složek včetně jejich mobilních verzí. I tyto části ovšem musely být modifikovány, aby vyhovovaly všem nárokům aplikace. Zároveň také z templatu zůstaly scss soubory. Ty jsou ovšem využívány některými komponentami, takže zatím soubory nebyly z projektu vymazány.

Kód byl napsaný v Javascriptu, konkrétně ReactJS a preprocesoru SASS. Velice důležité jsou i knihovny react-bootstrap a material-ui, pomocí nichž byla napsána většina komponent.

2.1 Struktura souborů

Následující sekce popisuje strukturu souborů klienta.

```
client
├── node_modules
├── public
├── src
│   ├── actions
│   ├── api
│   ├── assets
│   ├── components
│   ├── layouts
│   ├── reducers
│   ├── service
│   ├── views
│   ├── App.js
│   ├── index.js
│   ├── logo.svg
│   ├── routes.js
│   └── setupProxy.js
```

Obrázek 2.1: Struktura souborů frontend

¹viz. *Dashboard template*. Create-Tim. Dostupné z <https://github.com/creativetimofficial/light-bootstrap-dashboard-react>. [cit. 2021-13-4]

Public

```
client
├── public
│   ├── favicon.ico
│   └── index.html
```

Obrázek 2.2: Struktura souborů frontend

Ve složce public se nachází pouze jeden HTML soubor s root divem, do kterého React zapisuje. Favicon je poté LXD ikona, která se objeví jako ikona karty prohlížeče.

Soubory .eslintcache, package=lock.json jsou automaticky generované a nejsou tedy důležité. Soubor gulpfile.js připne k HTML a CSS souborům hlavičku, kterou vyžaduje licence templatu. Soubor jsconfig.json poté dovolí importovat soubory pomocí absolutních cest vzhledem k src složce, což činí práci s importy mnohem pohodlnější

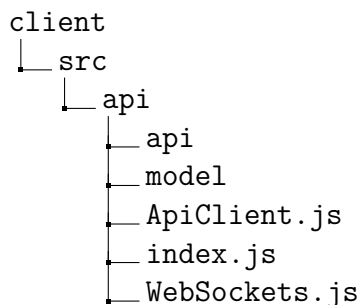
Src

```
client
├── src
│   ├── actions
│   ├── api
│   ├── assets
│   ├── components
│   ├── layouts
│   ├── reducers
│   ├── service
│   ├── views
│   ├── App.js
│   ├── index.js
│   ├── logo.svg
│   ├── routes.js
│   └── setupProxy.js
```

Obrázek 2.3: Struktura souborů frontend – src

Zdaleka nejdůležitější je ovšem src složka, která obsahuje samotný kód. Půjdeme-li popořadě, tak první složkou je actions, kde se nacházejí akce manipulující s Redux storem (viz kapitola 2..). S ním také manipulují reducers ve složce reducers.

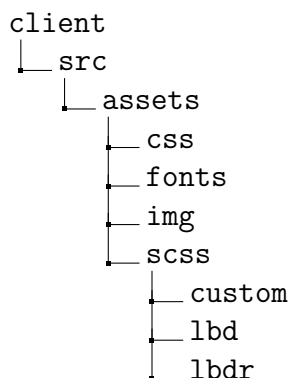
Api



Obrázek 2.4: Struktura souborů frontend – api

Ve složce api se nachází kód na získání a odesílání dat na backend (viz kapitola 2.2).

Assets

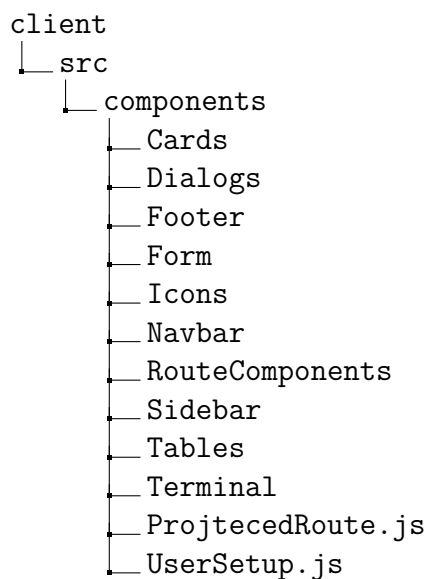


Obrázek 2.5: Struktura souborů frontend – assets

Ve složce assets se nachází vše, co se týká stylů, obrázků a fontů potřebných pro projekt. Kód napsaný v assets/scss se díky preprocesoru zkompiluje do css souborů do složky assets/css, které se poté odesílají spolu s HTML souborem. Většina stylů byla zachována z templaty, jelikož jsou styly vcelku použitelné i na požadavky projektu. Například díky nim funguje responzivní navigace.

V některých případech bylo ovšem nutné napsat vlastní styly. Ty jsou uloženy ve složce assets/scss/custom. Do souboru light-bootstrap-dashboard je poté přidán import každého z custom souborů.

Components



Obrázek 2.6: Struktura souborů – components

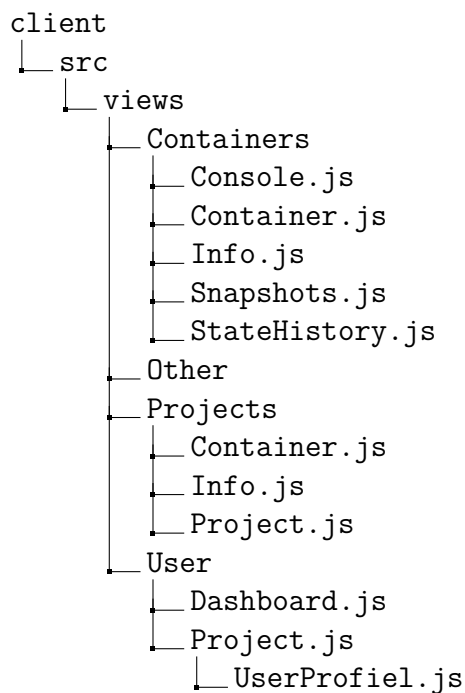
Složka components obsahuje znovupoužitelné komponenty, ze kterých se poté skládají jednotlivé stránky. Na ní přímo navazuje složka views, v níž se nachází kód, který jednotlivé komponenty spojuje do stránek. Když tedy uživatel zadá do URL baru cestu, zobrazí se mu právě jedna stránka složená z několik komponent. Tyto stránky jsou poté obaleny ještě do tzv. layoutů nacházejících se ve složce layout. Stránky jsou v nich spojeny s navigacemi a zápatím. Momentálně existuje pouze jeden layout a to layout pro uživatele (User.js). V budoucnu je ovšem plánováno rozšířit také projekt pro administrátorský přístup, layouty tedy přibudou.

Service

Ve složce service se nacházejí služby, které mohou využívat jakékoliv další služby. Jedná se o různé druhy výpočtů, např. převádění jednotek, počítání stavů grafů atd...

Soubor index.js je nejvyšším souborem, který do root divu v HTML vloží celý frontend. Zároveň obsahuje kód pro integraci reduxu. Soubor App.js obsahuje komponent, který seskupuje všechny layouty a dovoluje a podílí se na navigaci na frontendu (viz kapitola 2.4). Stejně tak si v kapitole probereme i soubor routes.js.

View



Obrázek 2.7: Struktura souborů – view

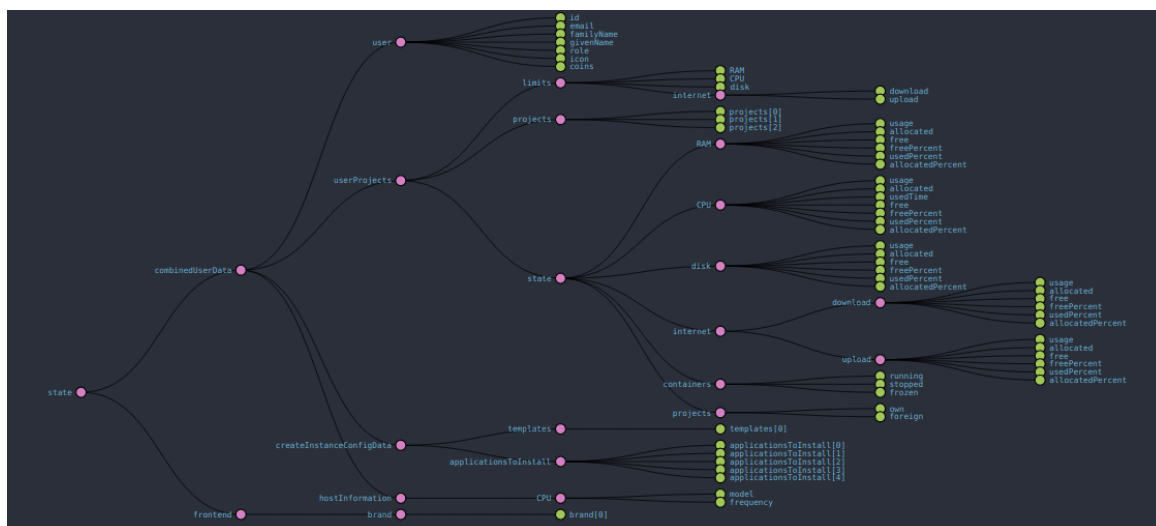
Ve složce views sídlí jednotlivé stránky. Ty jsou v ní dále rozděleny podle toho, do jaké kategorie spadají. Zde jsou vidět všechny tři kategorie. Ve složce Other se poté nacházejí stránky z templatu pro případ, kdy by bylo možné někdy použít některé z template komponentů.

2.2 API

2.3 Redux

Redux je framework, který dovoluje různým React komponentům sdílet stav pomocí tzv. Redux store. V případě, že nějaký komponent potřebuje přistoupit k nějaké části storu, tak se napíše metoda `mapStateToProps` a jednotlivé proměnné jsou poté předány jako `properties` jednotlivým komponentám. V případě, že dojde ke změně redux storu, dojde k překreslení daného komponentu.

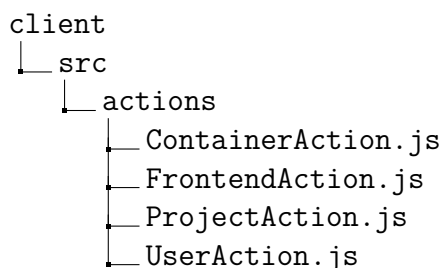
Základní chování Redux storu je, že se vynuluje při načtení stránky. Z tohoto důvodu se store ukládá do `localStorage` při každé jeho změně. Při načtení stránky se poté z `localStorage` načte zpět. O inicializaci a chování stavu se stará soubor `index.js` v `src` složce.



Obrázek 2.8: Graf stavu u Reduxu

Se storem je možné manipulovat pouze pomocí tzv. akcí. Jedná se o objekty, které obsahují jméno a `payload`. Tyto akce se nacházejí ve složce `actions` v odlišných souborech pro uživatelské akce, akce s projekty, akce s uživateli a frontendové akce. Tyto akce mohou být tzv. `dispatchnuty`, čímž se dostanou k `reducerům`.

`Reducer` je metoda, která na základě jména a `payloadu` předané akce určí, co se má stát s Redux storem. Tento způsob změny stavu se může zdát zvláštní, každopádně zajišťuje vynikající škálovatelnost systému. V současnosti existují v projektu dva `reducers`, `combinedUserData reducer`, který se stará o veškeré akce související se změnou



Obrázek 2.9: Struktura souborů frontend – actions

dat definovaných pomocí Open API a frontend reducer, který má pouze jediný účel na frontendu. V budoucnosti pravděpodobně nebude nutné mít více než jeden reducer, jelikož logika, kterou frontend reducer vykonává pravděpodobně bude změněna do podoby, kdy frontend reducer nebude potřeba.

Akce mohou být i asynchronní, což se např. hodí pro případ, kdy chceme poslat request na API a jakmile získáme výsledek, tak udělat se získanými daty nějakou akci - např. akce `containerIdDelete()` ihned zobrazí u mazaného kontejneru v tabulce kontejnerů spinner a nápis deleting. Po smazání kontejneru se odešle na frontend odpověď a vykoná se akce smazání kontejneru z tabulky.

Jednotlivým komponentům jsou akce předávány pomocí implementace metody `mapDispatchToProps`, která funguje stejně jako `mapStateToProps`.

Hlavní účel využití Reduxu v projektu je tedy zpracování dat, které se získají z API do podoby, se kterou mohou komponenty pracovat a poskytnutí možnosti tato data měnit s okamžitými účinky na frontendu.

2.4 Navigace

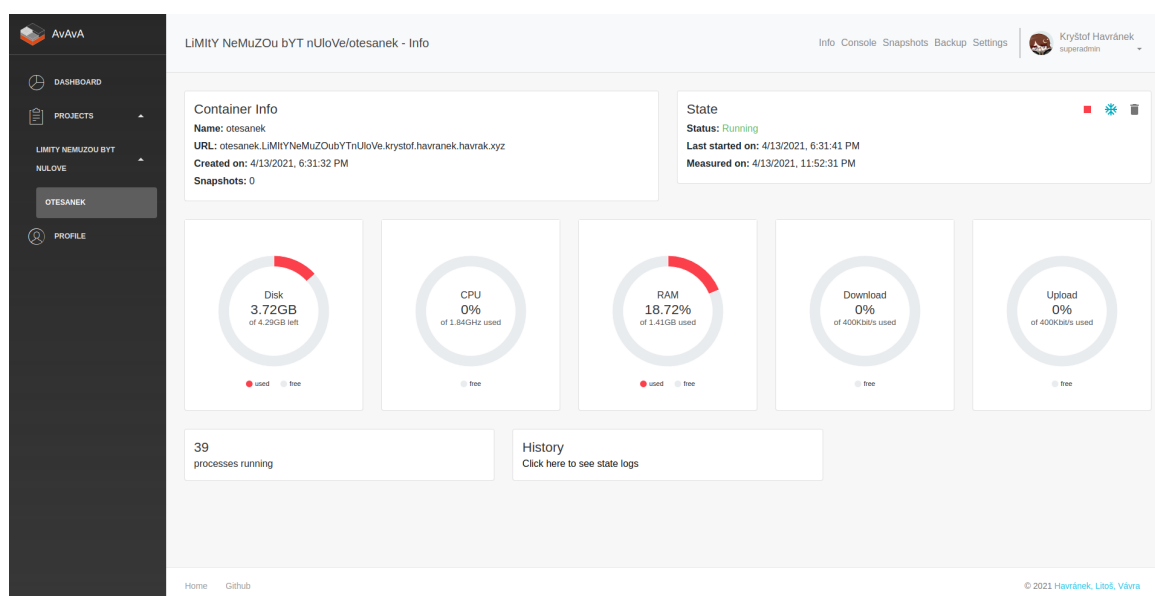
O navigaci na frontendu se stará knihovna `react-router`. Každá cesta na frontendu zobrazující nějakou stránku začíná prefixem daného layoutu. V případě, že si tedy budeme chtít zobrazit hlavní panel, cesta na získání bude `/user/dashboard`. Tím se vždy odliší od volání do api, které má prefix `/api`.

V projektu se momentálně nachází 1 + N `BrowserRouter`ů. Jeden v `app.js`, který se stará o layouty a N v rámci jednotlivých layoutů (nyní N=1). V nich jsou vytvářeny `Route` objekty s adresami specifikovanými v `routes.js` souboru. V něm se u každé cesty nachází také jméno dané cesty, layout, do kterého patří, navigační linky a stránka,

která se má zobrazit, když uživatel zadá danou cestu.

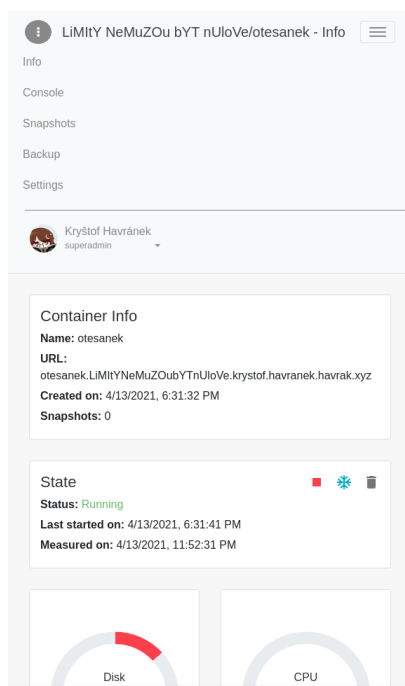
V případě, že uživatel není přihlášen a pokusí se získat chráněný obsah, je okamžitě přesměrován na přihlašovací stránku. Chráněným obsahem jsou přitom na frontendu s výjimkou jedné cesty úplně všechny. V případě, že je v Redux storu proměnná `combinedUserData.user` null, či undefined, tak uživatel není přihlášen. React-router ovšem neobsahuje žádný komponent `ProtectedRoute`, takže bylo nutné ho vytvořit. Jedná se o klasický `Route` objekt kontrolující, zda je výše jmenovaná proměnná null či nikoliv.

Pro snadný pohyb po stránce byly implementovány dva druhy navigace. Jak `Navbar`, tak i `Sidebar` jsou plně responzivní a přispůsobí se mobilnímu rozhraní, jak ve vidět na obrázcích 2.14, 2.11 a 2.14.

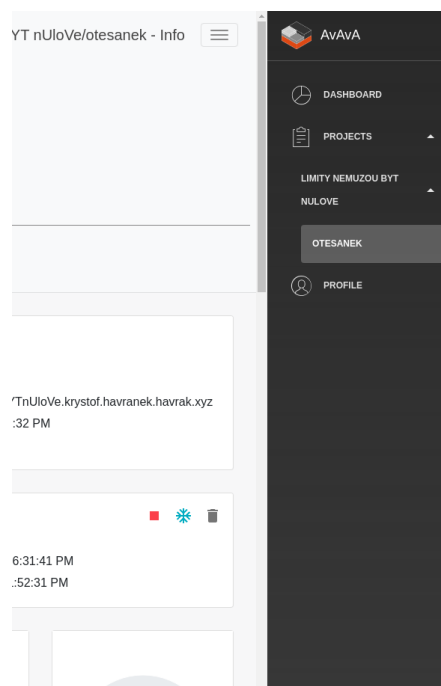


Obrázek 2.10: Uživatelské rozhraní na počítači

²kontent na obrazovce se posune doleva při otevření menu



Obrázek 2.11: Responsivní interface na mobilu – overview



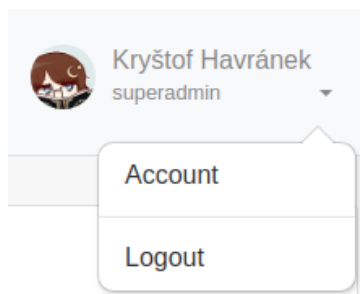
Obrázek 2.12: Responsivní interface na mobilu – sidebar²

Frontend je strukturován do 3 základních kategorií:

- uživatelská - Dashboard, Projects
- projektová - Info, Containers, Settings
- kontejnerová - Info, Console, Snapshots, Backup, Settings

Sidebar - slouží převážně na přepínání mezi kategoriemi. Dovoluje tedy jednoduše navigovat mezi projekty a jejich kontejnery. Platí, že vždy je zvýrazněna světlým pozadím ta část sidebaru, která je momentálně zobrazovaná. Jednotlivé projekty či kontejnery v daném projektu je možné v sidebaru rozbalit či skrýt. Platí přitom, že nejde skrýt ta část, ve které je aktuálně zobrazený element. Když je zadána nějaká cesta, ale daný element je zabalený, tak se rodič automaticky rozbalí.

Navbar naproti tomu má za účel navigovat převážně mezi funkcemi jedné kategorie. Například na výše uvedeném obrázku jsou vidět funkce pro kategorii kontejner - Info, Console, Snapshots, Backup, Settings. Zároveň se zde nachází i karta s aktuálním uživatelem, na kterou když uživatel klikne, tak mu dropdown nabídne možnost odhlásit se (viz. obrázek 2.13).



Obrázek 2.13: Odhlášení uživatel

Vlevo se poté nachází jméno dané stránky - u kontejneru je to jméno projektu/jméno kontejneru - jméno stránky. Zajímavostí je, že při kliknutí na jméno projektu je uživatel odkázán na Info stránku rodičovského projektu.

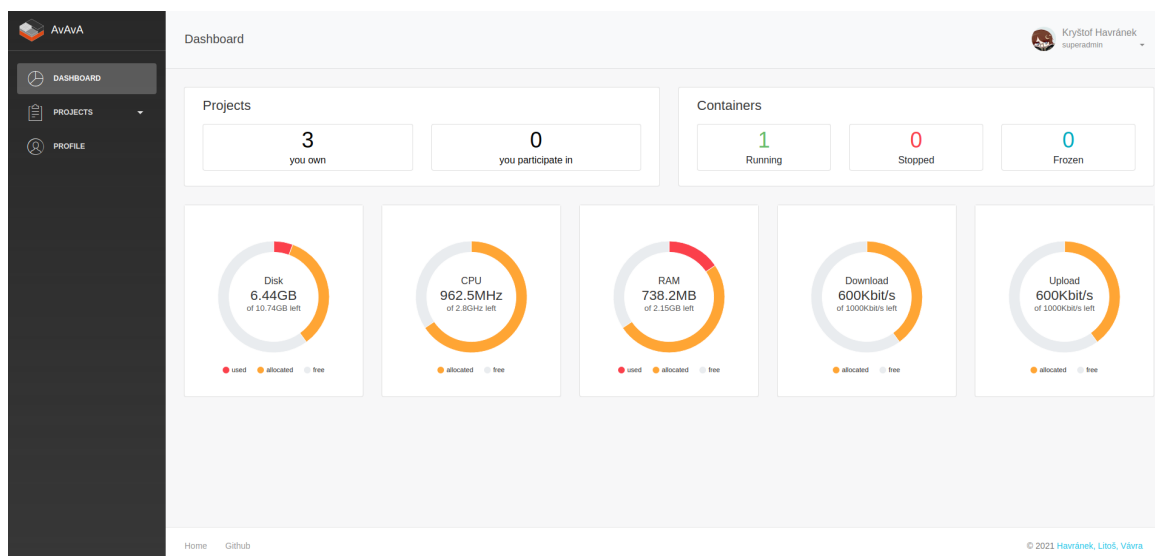
U obou těchto navigací platí, že jsou implementovány pomocí linků, které odkážou na nějakou cestu, jež se vykreslí za pomoci react-routeru. Aby bylo jisté, že má uživatel vždy aktuální data, tak se při vykreslování jednotlivých cest vždy dispatchne nějaká akce, která pošle API request na server a po získání dat updatuje Redux store. Nejprve se tedy vykreslí stará data a jakmile přijde odpověď, tak se vykreslí nová. To dává pocit kontinuity a je to mnohem více uživatelsky přívětivé, než kdyby se čekalo na získání dat po každém kliknutí. V budoucnosti, když se bude řešit kooperace více uživatelů se tento systém pravděpodobně změní ve prospěch nějaké formy kontrolního WebSocketu.

2.5 Přehled funkcí

Tato kapitola je věnována detailnímu popisu jednotlivých stránek a komponentů, které potřebují pro své fungování.

2.5.1 Hlavní panel

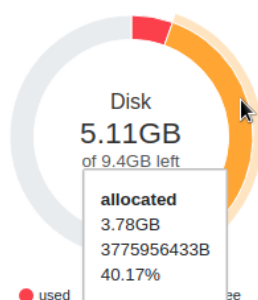
Dashboard, neboli hlavní panel zobrazuje uživateli aktuální informace o stavu všech jeho kontejnerů a projektů. Jedná se o první stránku, kterou po přihlášení uvidí. Nahoře se nachází dvě karty zobrazující počet projektů, které vlastní a počet různých stavů všech jeho kontejnerů. Nachází se zde také zobrazení počtu projektů, ve kterých se pouze účastní. Zatím sice není implementována možnost spolupráce více uživatelů na jednom projektu, ovšem její vytvoření je plánované a jelikož Dashboard vypadá lépe s



Obrázek 2.14: Uživatelské rozhraní na počítači

touto funkcí, tak je tato informace zobrazena již nyní.

Ve druhé řadě se nachází 5 grafů (viz Obrázek 2.15) zobrazující agregovaný stav všech projektů. Na jejich implementaci byla použita knihovna react-google-charts - pie-chart. Červenou barvou se zobrazují zdroje, které jsou opravdu zkonsumovány jednotlivými kontejnery. Jedná se tedy o součet usage proměnných všech kontejnerů.



Obrázek 2.15: Detail grafu

Oranžově jsou poté zobrazeny zdroje, které jsou přiděleny jednotlivým projektům či přímo jednotlivým kontejnerům v případě, že samotný projekt limit nemá pro daný zdroj. Tyto zdroje jsou zablokované a nejde je využít v jiném projektu či kontejneru než tam, kde jsou přiděleny.

Šedivě je zobrazeno volné místo, které je možné alokovat pro další projekty či kontejnery. Toto volné místo je přitom zobrazeno uvnitř samotného grafu v adekvátních

jednotkách. Potom při umístění textu na střed grafu sehrál příspěvek na Stack Overflow³ Dashboard zobrazuje uživatel hlavně proto, aby měl přehled o zdrojích, které může projektům alokovat, dává tedy největší smysl zobrazit právě hodnotu volného místa. O převod ze základních jednotek se stará třída UnitsConvertor ve třídě service. Předtím se ještě spočítat všechna potřebná data - volné zdroje, alokované zdroje, procenta, ... O to se stará třída service/StateCalculator.js, jejíž metody modifikují v reducerech stav Redux storu. Z toho plyne, že data z Redux storu již budou mít všechna potřebná data pro zobrazení stavu k dispozici.

Komponenty grafů se nacházejí ve složce components/Cards/State. Podobný hlavní panel jako Dashboard pro uživatelskou kategorii se nachází i v projektové a kontejnerové kategorii. Tam ovšem fungují grafy odlišně, a tak se v této složce nacházejí ještě další dva soubory s odlišnými grafy.

³*Display total in center of donut pie chart using google charts?* Kevin Brown. Dostupné z <https://stackoverflow.com/questions/32256527/display-total-in-center-of-donut-pie-chart-using-google-charts>. [cit. 2021 14-4]

2.6 Přehled projektů

Projects					
VIEW: Basic info					
	Name	Owner		Coworkers	Created on
		First name	Last name		
<input type="checkbox"/>	Project 2	Kryštof	Havránek	0	4/14/2021, 10:52:59 AM
<input type="checkbox"/>	LIMRY NeMuZou byt rufove	Kryštof	Havránek	0	4/12/2021, 6:00:12 PM

Rows per page: 10 1-2 of 2

Obrázek 2.16: Přehled projektů

Na této stránce má uživatel přehled o všech svých projektech pomocí tabulky. Ta využívá knihovny `react-table` a jedná o tabulku od `material-ui`⁴. Přejatý kód umožňuje vybírat řádky na základě `selectu`, vyhledávat v tabulce pomocí globálního filtru vpravo nahoře (hledání ve všech sloupcích), řazení dle hodnot ve sloupci a také zajišťuje stránkování, kdy se na další stránku dá přejít pomocí tlačítek vpravo dole.

Stránku reprezentuje soubor `views/User/Projects.js` a tabulku reprezentují komponenty ve složce `components/Table`. Tabulky se nyní vytváření pomocí instancování komponentu `EnhancedTable`, které je předán `Toolbar` pro danou tabulku (bar s funkcemi nad daty) a samotná data. Aby bylo zajištěno, že data jsou aktuální, tak při každém vykreslení stránky se pošle `GET` request na `/api/projects`.

Vlastním přínosem do kódu bylo vytvoření `SelectBoxu` vlevo v `Toolbaru`, který dovoluje změnit pohled tabulky. Na obrázku níže (obrázek 2.17) můžete poté vidět seznam všech různých pohledů a také příklad jiného pohledu, konkrétně `RAM`.

⁴*Materia-UI*. `react-table`. Dostupné z <https://react-table.tanstack.com/docs/examples/material-ui-components>. [cit. 2021 14-4]

	Max	Used Allocated Free	Used	Allocated	Free
		Value	%	Value	%
LiMIRY NeMuZOU bYt nUloVe	1.76GB	349.45MB	19.9	1.06GB	60.35

Obrázek 2.17: Pohled na ram

Pohledy RAM, CPU, Disk, Upload, Download zobrazují podobné informace jako jednotlivé grafy v sekci Informace o projektu (kapitola 2.5.3). Je ovšem výhodné je vložit i do tabulky, jelikož lze kontejnery řadit podle volných, alokovaných či uložených zdrojů a díky tomu je při nedostatku místa snadné hledat projekty, ve kterých je možné ušetřit nějaké zdroje. Jestliže projekt nemá nastavené limity, nezobrazuje se progress bar ani procenta u žádné z hodnot, jelikož by to nemělo větší smysl. Zobrazují se ovšem stavy v daných jednotkách.

Uživatel může smazat více projektů najednou. Stačí vybrat projekt pomocí tlačítka nalevo a Toolbar se změní - zřítí a zobrazí se počet zobrazených projektů následovaný tlačítkem Delete (viz obrázek 2.18).

	Name	First name	Last name	Coworkers	Created on
<input checked="" type="checkbox"/>	Project created to delete	Kryštof	Havránek	0	4/14/2021, 11:35:11 AM
<input type="checkbox"/>	Project 2	Kryštof	Havránek	0	4/14/2021, 10:52:59 AM
<input type="checkbox"/>	LiMIRY NeMuZOU bYt nUloVe	Kryštof	Havránek	0	4/12/2021, 6:00:12 PM

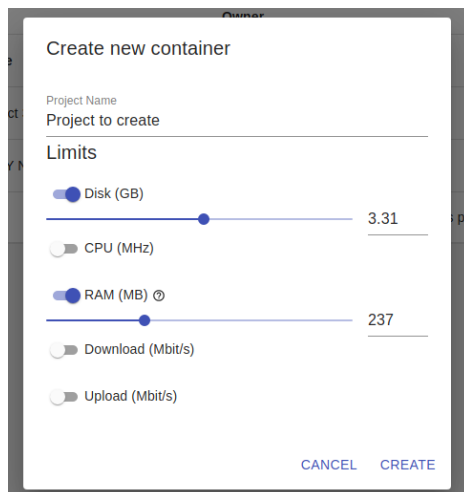
Obrázek 2.18: Výběr projektu

Při kliknutí na ikonu delete se zobrazí dialog, kde se uživatele aplikace zeptá, zda chce smazat tento projekt. Při kliknutí na Yes se vyšle akce na server a zároveň se změní Redux store. Díky tomu se místo select boxu zobrazí spinner (viz obrázek 2.19) s aktuální akcí.

Deleting	Project created to delete	Kryštof	Havránek	0	4/14/2021, 11:43:32 AM
----------	---------------------------	---------	----------	---	------------------------

Obrázek 2.19: Smazání projektu

Jakmile přijde ze serveru zpráva o smazání, okamžitě se kontejner smaže. Vytvořit projekt je možné pomocí tlačítka + úplně nalevo Toolbaru. Po stisknutí se otevře následující



Obrázek 2.20: Vytváření projektu

Při vytváření projektu je nutné specifikovat jeho jméno, které nesmí být delší než 30 znaků a nesmí se v listu projektů opakovat. Zároveň je možné specifikovat také limity. V případě, že se stiskne switch, je nastaven limit projektu na specifikovanou hodnotu, v opačném případě projekt nebude mít daný zdroj limitován a bude při výpočtech použit limit uživatele daného zdroje. Maximální limity jsou určeny jako volné místo ve stavu uživatele.

Po kliknutí na create se zobrazí stejný spinner jako u smazání, akorát s textem creating.

3. Backend

3.1 Databáze

Systém používá dva databázové systémy – mySQL (mariaDB) a mongoDB. Dle původních představ měl používat pouze mySQL. Kvůli komplikacím s lxd, kde nejde zjistit stav zastaveného/vypnutého kontejneru, byla později zavedena mongoDB.

3.1.1 mySQL

Následující sekce se zabývá strukturou mySQL databáze a metodami, které s databází zacházejí.

```
src
├── services
│   └── sql
│       ├── containerSQL.js
│       ├── projectSQL.js
│       ├── templateSQL.js
│       └── userSQL.js
```

Obrázek 3.1: Soubory s programem týkající se mysql databáze

Valnou většinu dat projekt ukládá do mySQL databáze, kde je na tento účel vytvořeno aktuálně 10 tabulek. S databází pracují 4 soubory (viz. 3.1) *containerSQL* zpracovává věci týkající se uživatelů, *projectSQL* věci týkající se projektů, *templateSQL* věci týkající se šablon a aplikací, v neposlední řadě *userSQL* věci týkající se uživatele.

Tabulky

Tato sekce spěšně popíše obsah jednotlivých tabulek. A jejich vztah k ostatním. Kaskádové dependence jsou vždy stejné – při smazání se smažou, při update se nic neděje.

appsToInstall | id | name | description | icon_path | package_name |

Tabulka appsToInstall slouží k uložení aplikací, které je možno nainstalovat na kontejner při jeho vytváření. Nemá žádnou vazbu na další tabulky a s jejími daty

zachází třída `templateSQL`. Sloupec `name` obsahuje jméno jaké se má zobrazit uživateli, `package_name` je jméno balíčku v repositářích.

containers | id | project_id | name | url | template_id | state | timestamp | time_started |

Tabulka `container` ukládá všechny kontejnery, které spravujeme. Obsahuje dva cizí klíče a to `project_id`, které určuje do jakého projektu kontejner patří, a `template_id` to určuje s jakou šablonou byl kontejner vytvořen.

containersResourcesLimits | container_id | ram | cpu | disk | upload | download |

Tabulka `containersResourcesLimits` ukládá limity kontejneru, stejně jako u dalších `.*ResourcesLimits` tabulek byla v rámci normalizačních forem oddělena od tabulky `containers`. Tabulka obsahuje jeden cizí klíč, který zároveň funguje i jako primární klíč. Veškeré limity jsou uloženy v základních jednotkách, `cpu` je v abstraktní jednotce `herz`.

containersResourcesLog | container_id | ram | cpu | number_of_processes | upload | download | timestamp |

Tabulka `containersResourcesLog` slouží k logování stavu kontejnerů. `Container_id` je cizím klíčem odkazující na kontejner, ke kterému log patří. V aktuální verzi jsou data uloženy v poli, které uloženo ve sloupci s typem `text`. `Timestamp` odkazuje na datum posledního zapsání, kdy byl zalogován předchozí stav není problém zjistit, jelikož se do tabulky zapisuje v pravidelných intervalech.

Metoda na updateování stavu (`updateLogsForContainer(id, state)`) si jednoduše data rozdělí dle znaku: `.,`. Do pole se přidají nové hodnoty a odebere se první prvek, nový stav se pak uloží do databáze.

Data se aktuálně do databáze uloží každých 10 minut, o což se stará cronjob (pořadmo `schedule`) definovaný v `app.js`. Aktuálně si databáze pamatuje dvanáct záznamů, takže dvě hodiny do minulosti. Fakt, že log časový rozdíl mezi zápisy nemusí být přesně 10 minut, příliš nevadí, grafy, které se z těchto dat vykreslují jsou spíše orientační.

projects | id | name | owner_email | timestamp |

Tabulka `projects` si pamatuje všechny projekty, které spravuje náš systém. Cizím klíčem je `owner_email`, což je email vlastníka projektu, tedy člověka, který ho vytvořil. `Timestamp` je čas vytvoření projektu.

projectsCoworkers | project_id | user_email |

Tabulka projectsCoworkers zporstředkovává M:N vazbu mezi users a projects. Slouží k uložení lidí, kteří jsou spolupracovníci na jednom projektu. K datu odevzdání práce, nejsou spolupracovníci implementované, takže tabulka je aktuálně zbytečná. Řada metoda nepočítá s existencí spolupracovníků.

projectsResourcesLimits | project_id | ram | cpu | disk | upload | download |

Tabulka projectsResourcesLimits slouží k uložení limitů projektu. Nerozdíl od containersResourcesLimits můžou zde mít limity hodnotu null. V takovém případě je kontejnerům dostupný veškerý volný prostor, který uživatel má.

templates | code | id | profile_name | image_name | version | profile_description | image_description | profile_path | min_disk_size |

Tabulka templates slouží k uložení šablon, kde kterých se má vytvořit kontejner. Šablona je koncept, který se nenachází přímo v lxd, ale integruje dvě věci – profily a image. Image je distribuce, jaká se na systém má nainstalovat. Profile je koncept z lxd, který obsahuje konfiguraci kontejneru. Eventuálně by měl uživatel možnost vytvářet si vlastní profily, které by obsahovali například konfiguraci networků.

users | id | email | given_name | family_name | icon | role | coins |

Tabulka users slouží k uložení uživatelů. Svoje data dostává z dat, které zasílá googleAuth 2.0. Sloupce role a coins aktuálně nemají význam, role bude dělit uživatele mezi standardního uživatele, admina a superadmin. Admin a superadmin by měli právo zasahovat do kontejnerů jiných uživatelů. Coins měl být sloupec sloužící u ekonomiky systému, k její implementaci však nedošlo.

usersResourcesLimits | user_id | ram | cpu | disk | upload | download |

Tabulka usersResourcesLimits ukládá limity uživatelů. Aktuálně má uživatel k dispozici 2.8 GHz¹, 2 GB ram, 8GB volného místa na disku, a download a upload 800kb/s.

¹server kde byl program vyvíjen měl 2 jádra o 2.8 GHz, jedná se tak o polovinu výkonu

3.1.2 mongoDB

3.2 LXD

3.3 Networking

Následující sekce se zabývá networkingem kontejnerů a proxy, které umožňuje přístup na ně z venčí.

3.3.1 Konfigurace networků

Pomineme-li loopback (standardní *lo*), tak každý kontejner má v aktuální verzi právě jeden networkový interface. Tím je *eth0*, který je na hostovi napojen na bridge *lxdbr0*. Přes něj mají kontejnery přístup na internet. Zároveň jsou všechny na stejné síti (prostřednictvím *lxdbr0*)

Jelikož jsou veškeré kontejnery na stejné síti, tak mezi sebou mohou komunikovat. Lxd pro tento účel samo nastavuje jejich interní doménu, ta je ve tvaru *c{id}.lxd*. Pochopitelně však nejsou dostupné z internetu, doména je pouze interní a veřejnou ip adresu nemají. Aby bylo možno na kontejner přistupovat bylo nutné nastavit proxy, které mu databáze bude přeposílat.

Nutno podotknout, že i traffic mezi kontejnery je aktuálně omezen limitem. V budoucno se tedy nabízí možnost implementovat možnost vytvářet další bridge a kontejnery si propojovat. Ty by se mohly ukládat do profilů, uživatel by si tak rovnou mohl vytvořit kontejnerů izolovaný od ostatních.

Fakt, že kontejnery jsou na stejné síti není rizikové ani problematické. Standartě se nemůžou nijak ovlivňovat.

3.3.2 Proxy

Pro proxy využívá projekt volně dostupnou haproxy, jejíž instance běží ve stejnojmenném kontejneru. Hostovací stroj totiž standardně nemůže přistupovat na kontejnery prostřednictvím *.lxd* domény. Bylo by možné sice mít proxy na hostovi serveru, ale z bezpečnostních důvodů tak nebylo učiněno.

Do kontejneru haproxy je aktuálně přesměrována traffic ze čtyř portů – 80, 443, 2222

a 3000. Port 80 pochopitelně slouží na webové stránky pomocí protokolu http. 443 je pro https, proxy má nastavený ssl certifikát. Ten stačí jeden pro celý systém, musí se však jednat o certifikát typu wildcard². Systém byl testován na standardním certifikátu, čily připojení sice bylo zabezpečené, ale prohlížeč hlásil podezření z fishningu, jelikož se doména a doména na certifikátu neschodovali. Port 2222 slouží na připojení přes ssh, port 22 používá hošřovací počítač a z pochopitelných důvodů není přesměřován do proxy. Port 3000 je dostupný pro REST API aplikací, které na serveru budou běžet.

Kotejnerům je automaticky přiřazena doména v následujícím tvaru *{jméno kotejneru}. {jméno projekty}. {část emailu uživatel, před @}. {doména serveru}*. Například kontejner pojmenovaný *rumburak* v projektu *web* uživatele *belzebub@email.com* na serveru s doménou *avava.cz* bude mít doménu *rumburak.web.belzebub.avava.cz*. Mezery ve jméně kontejneru, či projektu se domény odstraní. Pokud by měl nový kontejner stejné jméno, jako jiný systém vyhodí výjimku. Tak je zaručena unikátnost domén, u mailu není takový problém nutno řešit, jelikož se jedná o školní emaily, které jsou vždy unikátní.

Bohužel je možno elegantně forwardovat pouze http protokol. Většina TCP protokolů totiž neoperuje s SNI a řídí se pouze doménou. Z packetu tak nejde zjistit na jakou doménu se uživatel snaží dostat a tedy jakému kontejneru má být protokol přiřazen. To by se týkalo i ssh, příkaz ssh však podporuje nastavit pomocí flagu `-o ProxyCommand` (viz. 3.2), packety poté sni v hlavičce mají a je možno poznat jakému kontejneru patří.

```
ssh -o ProxyCommand="openssl s_client -connect $SERVERURL:2222  
-servername $CONTAINERURL" blank -l $USERNAME
```

Obrázek 3.2: Příkaz k připojení na server³

Porty jako 8443 aktuálně forwardovány nejsou, pokud uživatel potřebuje přistupovat do datáze běžící na kontejneru je možno použít ssh local port forwarding. Tento princip je i bezpečnější.

²certifikát, který zahrnuje i subdomény

³`$SERVERURL` je url serveru kde běží kontejnerizační systém, `$CONTAINERURL` je url kontejneru, `$USERNAME` je jméno uživatel, argument dummy je ignorován, je však potřeba

Konfigurační soubor HAProxy je generován v containerSQL.js. Po jeho vygenerování se prostřednictvím `lxd.postFileToInstance` pošle nová konfigurace to HAProxy kontejneru. Restartování proxy je téměř instantní operace i s velkým konfiguračním souborem obsahujícím desítky kontejnerů. Downtime je tak minimální. Podoba konfigurace byla realizována za pomoci dokumentace HAProxy⁴. Aktuálně má formát konfiguračního souboru jisté rezervy, specificky co se týče jeho délky. Je však o trochu rychlejší než, kdyby byly použity pokročilé metody mapování, které HAProxy podporuje.

⁴*HAProxy Enterprise Documentation 2.3r1*. HAProxy Technologies, LLC. Dostupné z <https://www.haproxy.com/documentation/hapee/latest/>. [cit 2021-13-4]

Závěr

Seznam použité literatury

Oauth using react js / redux / node js / passport js / mongodb. CODERS NEVER QUIT.

Dostupné z https://www.youtube.com/watch?v=gtg1-N7yfGM&ab_channel=CODERSNEVERQUIT. [cit 2021-13-4].

Dashboard template. Create-Tim. Dostupné z <https://github.com/creativetimofficial/light-bootstrap-dashboard-react>. [cit. 2021-13-4].

HAProxy Enterprise Documentation 2.3r1. HAProxy Technologies, LLC. Dostupné z <https://www.haproxy.com/documentation/hapee/latest/>. [cit 2021-13-4].

Display total in center of donut pie chart using google charts? Kevin Brown. Dostupné z <https://stackoverflow.com/questions/32256527/display-total-in-center-of-donut-pie-chart-using-google-charts>. [cit. 2021 14-4].

Materia-UI. react-table. Dostupné z <https://react-table.tanstack.com/docs/examples/material-ui-components>. [cit. 2021 14-4].

Seznam obrázků

1.1	Struktura projektu, vlastní tvorba	1
1.2	Autentifikace přes googleAuth 2.0, vlastní tvorba	7
2.1	Struktura souborů frontendu, vlastní tvorba	10
2.2	Struktura souborů frontendu, vlastní tvorba	11
2.3	Struktura souborů frontendu, vlastní tvorba – src	11
2.4	Struktura souborů frontendu – api, vlastní tvorba	12
2.5	Struktura souborů frontendu – assets , vlastní tvorba	12
2.6	Struktura souborů – components, vlastní tvorba	13
2.7	Struktura souborů – view, vlastní tvorba	14
2.8	Graf stavu u reduxu, vlastní tvorba, vygenerováno pomocí redux dev tools	16
2.9	Struktura souborů frontendu – actions, vlastní tvorba	16
2.10	Uživatelské rozhraní na počítači, vlastní tvorba	18
2.11	Responsivní interface na mobilu – overview, vlastní tvorba	18
2.12	Responsivní interface na mobilu – sidebar, vlastní tvorba	18
2.13	Odhlášení uživatele, vlastní tvorba	19
2.14	Uživatelské rozhraní na počítači, vlastní tvorba	20
2.15	Detail grafu, vlastní tvorba	21
2.16	Přehled projektů, vlastní tvorba	22
2.17	Pohled na ram, vlastní tvorba	23
2.18	Výběr projektu, vlastní tvorba	23
2.19	Smazání projektu, vlastní tvorba	23
2.20	Vytváření projekt, vlastní tvorba	24
3.1	Soubory s programem týkající se mysql databáze, vlastní tvorba	25
3.2	Příkaz k připojení na server, vlastní tvorba	29