бюджетное профессиональное образовательное учреждение

Вологодской области

«Череповецкий лесомеханический техникум им. В.П. Чкалова»

Специальность 09.02.07 Информационные системы и программирование

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

РАЗРАБОТКА ПОДСИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ И ХРАНЕНИЯ ДАННЫХ ПО РАСПОЗНАВАНИЮ ОБЪЕКТОВ СИСТЕМЫ ВИЗУАЛЬНОГО КОНТРОЛЯ ДЛЯ ООО МАЛЛЕНОМ СИСТЕМС

|  |  |
| --- | --- |
| СТУДЕНТ: | 4 курса группы ИС-41  Станкевич Даниил Дмитриевич  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: | Преподаватель  Калини Николай Петрович  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| РЕЦЕНЗЕНТ: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |
| --- | --- |
| ДОПУЩЕНО К ЗАЩИТЕ: | «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2022 г. |
| ДАТА ЗАЩИТЫ: | «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2022 г. |
| ЗАВ. ОТДЕЛЕНИЕМ: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ О.В. Баранова |
| ОЦЕНКА ЗАЩИТЫ: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

СОДЕРЖАНИЕ

[Введение 3](#_Toc104775277)

[1 Исследование предметной области 6](#_Toc104775278)

[1.1 Анализ деятельности предприятия 6](#_Toc104775279)

[1.2 Анализ предметной области 7](#_Toc104775280)

[1.3 Проблематика предметной области 10](#_Toc104775281)

[1.4 Описание пользователей и заинтересованных лиц 14](#_Toc104775282)

[1.5 Постановка задачи 14](#_Toc104775283)

[1.6 Теоретические сведения 15](#_Toc104775284)

[1.7 Анализ существующих аналогов построения веб-сервера 20](#_Toc104775285)

[1.8 Анализ средств для разработки системы 23](#_Toc104775286)

[1.9 Анализ методологии разработки системы 27](#_Toc104775287)

[2 Проектирование системы 29](#_Toc104775288)

[2.1 Разработка контекстной диаграммы и описание сценариев использования системы 29](#_Toc104775289)

[2.2 Построение аналитической и структурной диаграммы классов 35](#_Toc104775290)

Введение

На сегодняшний день каждый IT-вендор (компания), разрабатывающий программные решения, заинтересован в создании конкурентоспособного продукта для рынка. Одной из главных характеристик для конкурентоспособности продукта является качество. Качество программных продуктов — это некая степень соответствия присущих характеристик требованиям, что конченый продукт должен удовлетворять потребностям пользователей. От качества продукции и работы с ней напрямую зависит прибыль как IT-вендора, так и для потребителей (клиентов) этих систем.

В создания качественного программного решения, компания сталкивается с различными проблемами, связанными с оптимизации процессов хранения и управления определенных данных. С развитием программного продукта происходит рост нагрузки, следовательно приводит к поиску новым методам оптимизации работы с данными.

С этими проблемами, таких как обеспечения быстрой и надежной работой с данными компании разрабатывающие и внедряющие свои программные решения столкнулось с момента появления первых запоминающих устройств, и с тех пор специалисты в сфере разработки ПО непрерывно занимаются решением оптимизации задач, связанных с работой над данными. Задача с оптимизацией данных не столь проста, как кажется на первый взгляд, — объемы информации лавинообразно возрастают, соответственно, повышаются требования к скорости доступа и обеспечению целостности информации.

Таким образом, при проектировании и создании автоматизирующей системы в обязательном порядке требуется решение, обладающее оптимальным соотношением производительности, надежности, отказоустойчивости и совокупной стоимости общей автоматизирующей системы. Любое из этих требований влияет на цену системы в целом, и далеко не всегда оправдано применение наиболее дорогостоящих компонентов — окончательный выбор определяется исключительно особенностями решаемых задач и разрабатываемой системы.

Автоматизация управления и хранения данных является важнейшим этапом при создании системы, оно окажет большое влияние на качество и скорость выполнения основных бизнес-процессов системы.

Актуальность дипломной работы заключается в том, что от выбора метода автоматизации управления и хранения данных повышается качество автоматизирующей системы.

Объектом исследования является автоматизация управления и хранения данных по распознаванию объектов системы визуального контроля.

Предметом исследования является процессы, связанные с работой, управления и хранения данных по распознаванию объектов.

Главной целью дипломной работы заключается в разработке подсистемы управления и хранения данных по распознаванию объектов системы визуального контроля.

В задачи дипломной работы, в соответствии с поставленной целью:

* Провести анализ предметной области, выделить требования к системе и составить техническое задание для подсистемы;
* Провести проектирование подсистемы, включая проектирования структур данных и пользовательского интерфейса согласно требованиям;
* Разработать подсистему управления и хранения данных;
* Реализовать эффективные методы тестирования для разрабатываемой подсистемы;
* Провести внедрения готовой подсистемы управления и хранения данных.

Практическая значимость разработки подсистемы состоит в том, что его можно использовать для интеграции в существующие проекты и системы компании ООО «Малленом Системс».

Данный дипломный проекта состоит из введения, трех глав, заключения, списка используемых источников и приложений к диплому.

Введение дипломной работы раскрывает схему проведенной работы над проектом (актуальность, рассматриваемый предмет/объект, цель/задачи, практическую значимость работы).

В первой главе происходит анализ текущих методов работы с данными компании. В главе затрагиваются такие темы как: постановка проблемы, выработка требований к новой разработке и выбор средств для разработки подсистемы.

Во второй главе производиться проектирование подсистемы. В данную главу входит выбор жизненного цикла системы, построение графиков и диаграмм, необходимые для построение абстрактной картины разрабатываемой системы.

В третьей главе описывается процесс общих методов тестирования программного продукта, а также внедрение готовой подсистемы.

Список сокращений и специальных терминов

1. UML – унифицированный язык моделирования
2. DI – внедрение зависимостей
3. ИС – информационная система
4. АС – автоматизированная система
5. ПО – программное обеспечение
6. ОЗУ – Оперативное запоминающее устройство
7. Исследование предметной области

Анализ деятельности предприятия

Компания ООО «Малленом Системс» является разработчиком систем технического зрения, машинного обучения и компьютерного моделирования для использования в различных деятельности.

«Малленом Системс» имеет большой опыт успешной реализации наукоемких IT-проектов в сфере транспорта, машиностроения, нефтегазовой, металлургической, пищевой, фармацевтической, алмазодобывающей, атомной и других отраслях промышленности [].

Деятельность работы компании:

* Технологический контроль производства продукции с помощью машинного зрения.
* Видеоконтроль и учет автомобильного и ж/д транспорта.
* Интеллектуальные системы транспортного моделирования и управления дорожным движением.
* Big Data (системы обработки больших массивов данных), машинное обучение и системы поддержки принятия решений.

В основе продуктов «Малленом Системс» лежат собственные разработки:

* Высокоэффективные алгоритмы распознавания номеров на транспорте.
* Технологии анализа изображений: обнаружение дефектов, проверка целостности, определение размеров и формы объектов, обнаружение и распознавание надписей.
* Уникальная система машинного обучения (с учителем и без учителя), позволяющая быстро и качественно строить модели сложных систем, выявлять закономерности в огромных массивах данных, реализовывать обучение и самообучение созданных моделей и продуктов.
* Компьютерная имитационная модель движущихся потоков на основе агентного дискретно-событийного подхода (позволяет моделировать сложные транспортные и логистические системы).
* Технология построения сложных систем контроля и управления с элементами искусственного интеллекта, использующая техническое зрение, машинное обучение и разработанные математические модели.

На данный момент компания владеет и развивает следующие автоматизированные системы контроля производства:

* Прослеживание и контроль качества продукции системы: ВИСКОНТ.Гранулы, ВИСКОНТ.Трубы, ВИСКОНТ.Свекла и ВИСКОНТ.Капсулы;
* Маркировки: ВИСКОНТ.Алко, ВИСКОНТ.Фарма и ВИСКОНТ.Молоко;
* Контроль людей и событий: система EYECONT;
* Видеоконтроль и учёт автотранспорта: Автомаршал, Автомаршал.Весовая, Автомаршал.Gate, Дорожный пристав и AVEDEX;

Видеоконтроль и учёт ж/д транспорта: система АРСИС [].

В данном разделе был произведен анализ деятельности компании ООО «Малленом Системс», в ходе которого были выделены основные направления разрабатываемых компанией систем. Каждое направление разработки напрямую связано с работой с видео и кадрами (изображениями).

Анализ предметной области

Компания ООО «Малленом Системс» работает со следующими видами информации: изображение, видео и текст.

Изображения, пример содержания информации иллюстрирован на рисунке 1. В него входят снимки объектов (люди, молочная продукция, гранулы, машины, дата элементы, представляющие из себя различные Data-Matrix, штрих-коды и т.д.) для дальнейшей обработки в разрабатываемых системах компании.



Рисунок 1 — Изображение упаковок с Data-Matrix

Видео. Состоят из длительных видео материалов содержащие определенные объекты (люди, машины), также в это понятие входит прямые трансляции или различные видеопотоки.

Пример содержания видео материала изображен на рисунке 2.



Рисунок 2 — Видео материал участка работ

Текст. Определенная для конкретной системы информация или данные, которые заносятся в АС.

Пример данных изображен на рисунке 3.

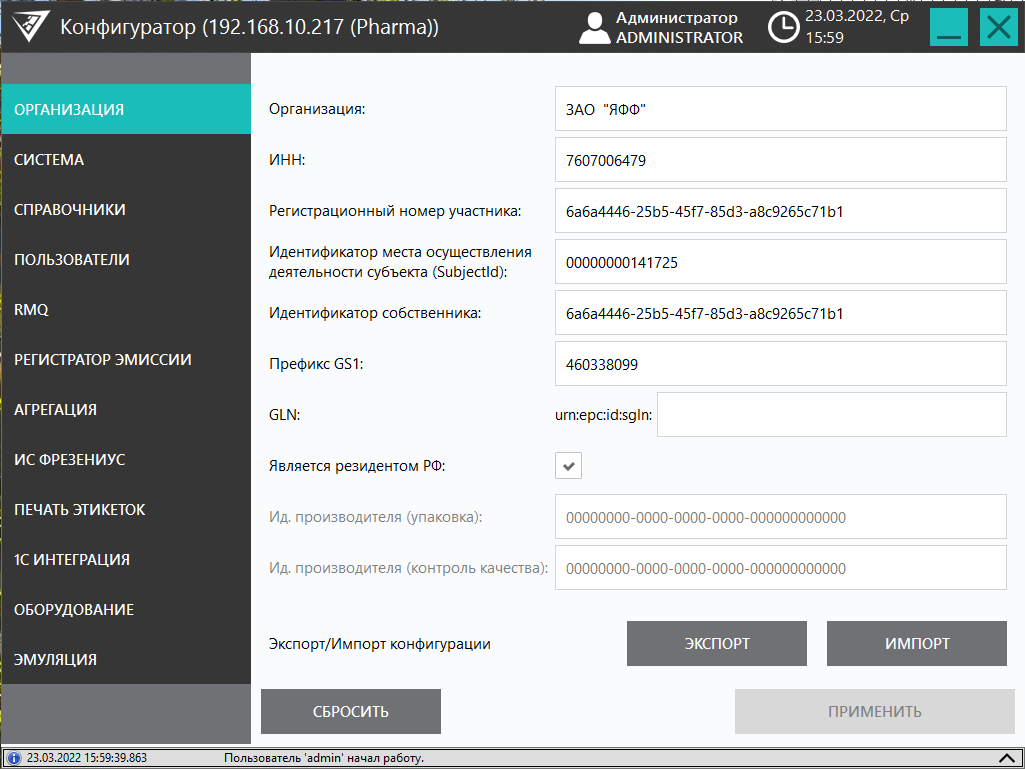


Рисунок 3 — Пример блоков данных об организации в системе «Висконт.Фарма»

Форма одной из программы системы ВИСКОНТ.Фарма, где водятся и отображаются основные данные об организации (ИНН, наименование и т.д.).

В основном в компании работают с изображениями и видео. Видео в конечном результате рабиваются на карды, а кадры в свою очередь являются файлами типа изображения.

Графические используемые форматы изображений для обработки:

* Формат JPEG (Joint Photographic Expert Group). Изображения имеют расширения jpg, jpe, jpeg или jfif. Алгоритм JPEG позволяет сжимать изображение как с потерями, так и без потерь.
* Формат PNG (Portable Network Graphics). Данный формат использует сжатие без потерь.
* Формат BMP (Bitmap Picture). Изображения формата BMP имеют расширения .bmp, .dib и .rle. В формате BMP изображения храниться как есть или же с применением некоторых распространённых алгоритмов сжатия.

В данном разделе был произведен анализ предметной области квалификационной работы, определены основные виды, применяемой в обработке в системах компании, информации, а также представление об форматах графической информации (изображений). Данный анализ необходим для определения, с какими видами информации в итоге, разработанная подсистема будет работать.

Проблематика предметной области

На сегодняшний момент процесс работы с данными в компании для распознавания объектов достаточно ресурсоемкий. В работе с различным видео и графической информацией, в компании возникает проблемы, связанные с избыточной информацией. Объем данной информации избыточно растет в процессе работы и все данные изображений с видеоустройств сохраняются на жесткий диск и базу данных. В свою очередь это приводит к излишним денежным затратам на покупку носителей информации, что сказывается на стоимость внедряемой системы.

С каждым снятым кадром с видеоустройства, система сохраняет большое количество несжатых данных изображений в память жесткого диска, при этом система не предусматривает гибкую работу с этими данными.

Система не предусматривает:

* сохранение в необходимом формате;
* cсжатие изображений для экономии диска;
* временное хранение или постоянное;
* удаление после истечения времени работы системы. После завершения работы системы информация об этих изображениях стирается, а изображения не удаляются с жесткого доска.

Для наглядной работы системы до автоматизации, стоит рассмотреть алгоритм, представленный на рисунке 4.

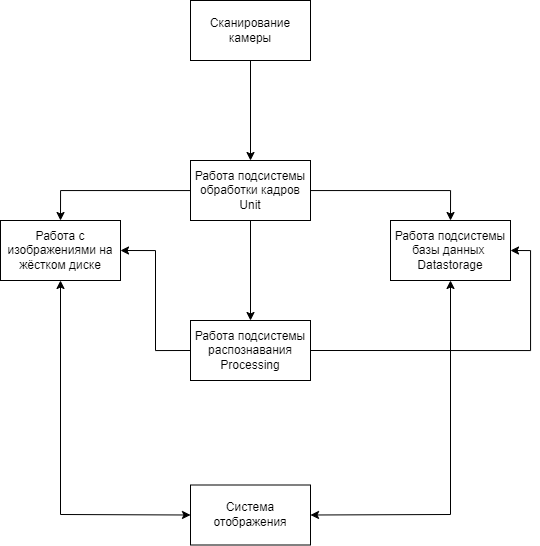


Рисунок 4 — Алгоритм работы системы до автоматизации

До автоматизации работы с изображениями, процесс работы представляет из себя следующий алгоритм, где с видеоисточника «Сканирование камеры» поступает сигнал подсистеме обработке кадров «Unit», затем данная подсистема забирает изображение с камеры и передает на работу следующим подсистемам, таким как:

* Подсистема распознавания «Processing». В данном модуле на кадрах, с помощью нейронных сетей, распознаются необходимые для системы визуального контроля, элементы (отверстия на досках, шины для машин, расположение Data-Matrix).
* Подсистема базы данных «Datastorage». В модуле происходит работа, связанная с взаимодействием системы и базы данных. Сохраняются кадры или информация о них в подключенную базу данных.
* Модуль, работающий с жестким диском, сохраняет изображения на жесткий диск и не предусматривает больше никакую работы с ними.

После обработки и сохранения изображения в данных модулях, изображение попадает уже в среду визуализации данных «Система отображения», где конечный результат работы алгоритма, предоставляться пользователю системы.

В ходе рассмотрения алгоритма, были обнаружены следующие недостатки системы:

* Много связей между модулей или подсистемами, не гибкая архитектура работы с передачей данных;
* Данные передаются всем подсистемам, что приводит к нагрузке на систему;
* Нет единого источника изображений, данные берутся как с жесткого диска, так и с базы данных, что приводит к долгому поиску в двух источниках данных о изображениях.

После данного анализа архитектуры и общей работы системы были приняты следующие решения:

* Оптимизировать и ускорить работу с данными;
* Сделать единое хранилище по работе с дынными изображения;
* Сделать независимым модулем от свей системы, для многократного использования.

На рисунке 5 приведен пример нового алгоритма системы, где появляется новая централизированная подсистема управления и хранения данных изображений «FrameTranserService».

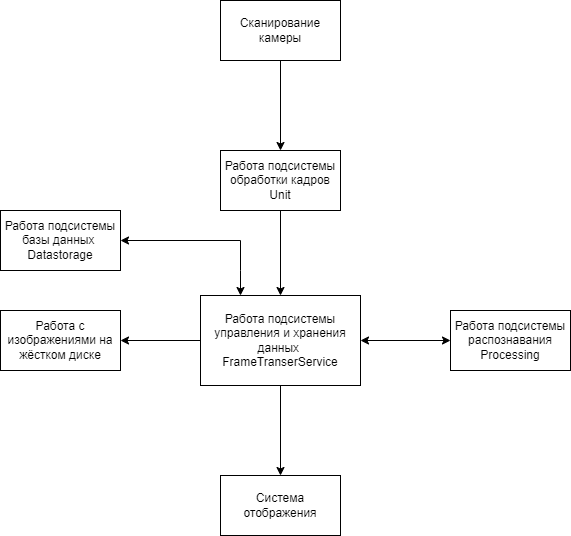


Рисунок 5 — Алгоритм работы системы после автоматизации

После автоматизации процессов управления и хранения данных изображений, алгоритм работы представляет из себя следующее, где после сканирование данных кадров и передачи в подсистему обработки кадров «Unit», далее данные изображений отправляются в подсистему управления и хранения данных «FrameTranserService», где сервис хранит у себя изображение. И при необходимости предоставляет изображения другим сервисам и подсистемам, таким как «Processing», «Datastorage» «Система отображения».

В данном разделе рассмотрены основные проблемы системы в работе с данными изображениями, рассмотрен алгоритм до автоматизации, где выделены его недостатки. И входе анализа был построен новый алгоритм работы системы, где устраняются недостатки старого алгоритма по работе с изображениями.

Описание пользователей и заинтересованных лиц

Заинтересованными лицами является как сама компания ООО «Малленом Системс», так и клиенты компании. Компания заинтересована в введении новых технологических решений в работе с данными изображений, так как компания в основном работает с данными видами информации.

В свою очередь клиенты заинтересованы в экономической части системы, где будет убрана необходимость закупать новые комплектующие для оптимальной работы системы в целом. Повышается удобство и скорость работы с данными, что так же значительно повлияет по производственные процессы и собственно, на прибыль клиента.

В данном разделе были выделены основные заинтересованные лица, для которых необходима данная разработка.

Постановка задачи

В связи с поставленными проблемами управления и хранения данных, компания ООО «Малленом Системс» решила разработать такую систему, которая позволит автоматизировать процессы взаимодействия данных о изображениях внутри системы, путем использования современных технологий для создания сервиса.

Требования к разрабатываемой автоматизированной системе регламентируется в составленном техническом задании, согласно ГОСТ 34.602 «Техническое задание на создание автоматизированной системы» в Приложении А.

Для осуществления был выбран вариант создать отельный Web-Api сервис по удаленной работе с данными, путем HTTP запросов. Данный вариант реализации упростит работу с изображениями и отделит данные процессы в отдаленный сервис.

Для создания сервиса требуется:

* провести проектирование архитектуры, включая проектирования структур данных и пользовательского интерфейса согласно требованиям;
* разработать веб-сервис управления и хранения данных;
* составить оптимальные тестовые сценарии.

В данном разделе была произведена постановка задачи на разрабатываемую систему, составлено техническое задание, по которому будет проектироваться и создаваться конечный продукт.

Теоретические сведения

* + 1. Веб-сервис

Веб-сервис — это сетевая технология, обеспечивающая межпрограммное взаимодействие на основе веб-стандартов. []

Веб-сервисы независимы от языка и платформы реализации. Они способны взаимодействовать друг с другом, а также с другими приложениями, обмениваясь сообщениями с помощью сетевых протоколов.

Стандартным протоколом для обмена информацией является SOAP, но также существуют и другие. Они будут рассмотрены в следующих пунктах.

Для описания интерфейсов веб-сервиса используется специальный язык описания - WSDL (Web Services Description Language).

Также веб-сервис содержит универсальный интерфейс распознавания, описания и интеграции - UDDI (Universal Discovery, Description and Integration), который используется для поиска существующих веб-сервисов и обеспечения доступа к ним.

Концепция веб-сервиса представлена на рисунке 6.

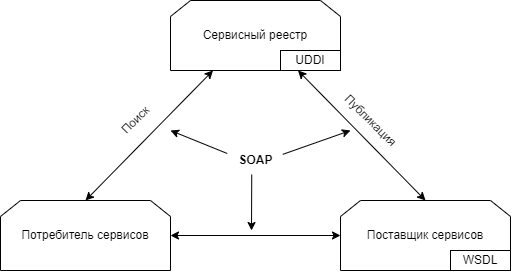


Рисунок 6 — Концепция веб-сервиса

* + 1. Протокол SOAP

SOAP (Simple Object Access Protocol) - протокол доступа к объектам ((компонентом распределенной вычислительной системы), предназначенный для обмена структурированной информацией.

Проще говоря, SOAP — это протокол для взаимодействия с веб-сервисами, созданный на основе XML - расширяемом языке разметки. Можно сказать, что SOAP — это соглашение о строго форматированном XML-документе. Согласно ему, XML-документ должен содержать определенные элементы и пространства имён, а также специальные теги.

Сообщения SOAP оформляются в виде особой структуры, представленный на рисунке 7, которая называется конверт (Envelope). Она включает в себя заголовок (Header) - необязательный элемент и тело (Body).

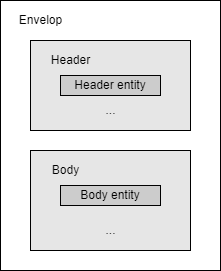


Рисунок 7 — Структура SOAP-сообщений

* + 1. Протокол XML-RPC

XML-RPC (Extensible Markup Language Remote Procedure Call) — протокол для вызова удаленных процедур. Он очень прост и эффективен использовании, однако, в отличие от SOAP, не предназначен для решения глобальных задач. Но несмотря на это, данный протокол используется достаточно широко во многих веб-разработках.

На рисунке 8 представлена концепция веб-сервера, использующего протокол XML-RPC.

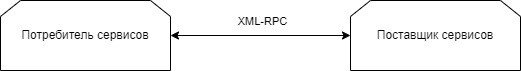


Рисунок 8 — Концепция XML-RPC

* + 1. REST-архитектура

В отличие от SOAP и XML-RPC, REST (Representational State Transfer) нельзя назвать протоколом. Это стиль архитектуры взаимодействия компонентов в распределенной сети.

REST базируется на HTTP протоколе, и следовательно, может использовать все существующие наработки на базе HTTP.

Веб-сервис можно назвать RESTful сервисом, если он не нарушает обязательных требований к REST-архитектуре:

* архитектура сервиса должна быть приведена к модели клиент-сервер;
* на сервере не может хранится никакая информация о состоянии клиента, в период между его запросами;
* клиенты могут кэшировать (сохранять) ответы от сервера. Поэтому ответы сервера должны обозначаться как кэшируемые или некэшируемые, для предотвращения получения устаревших данных;
* интерфейсы REST-сервисов должны быть единообразны [].

На рисунке 9 представлена модель RESTful сервиса.

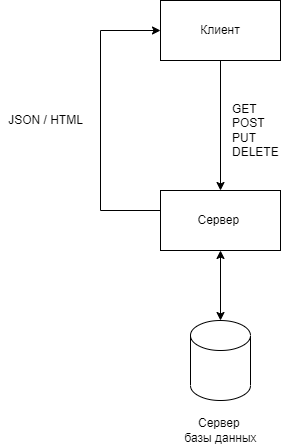


Рисунок 9 — RESTful сервис

* + 1. Веб-сервер

Веб-сервер — это сервер, принимающий HTTP-запросы от клиентов, обычно веб-браузеров, и выдающий им HTTP-ответы [].

Основные функции веб-сервера:

* управление соединением;
* прием и обработка запроса;
* разделение доступа к нескольким обслуживаемым наборам ресурсов;
* отдача статического содержимого;
* взаимодействие с приложениями для получения и дальнейшей отдачи клиенту динамического содержимого [].

При запуске веб-сервера ему присваивается номер порта – сетевой идентификатор. При этом говорят, что сервер слушает порт. На этот порт клиент посылает HTTP-запросы.

Алгоритм работы веб-сервера представлен на рисунке 10.

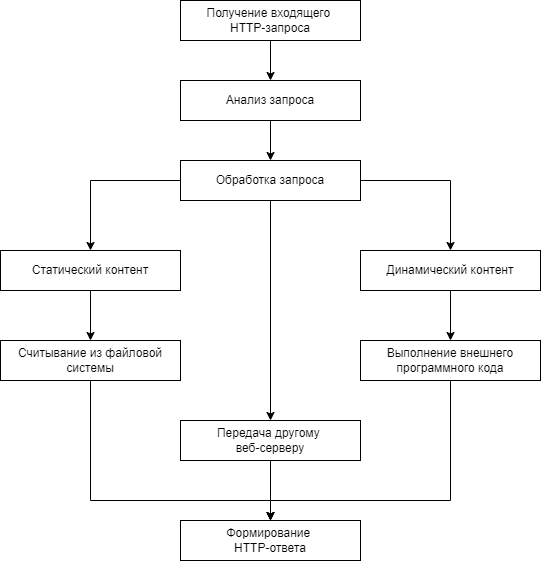


Рисунок 10 — Алгоритм работы Веб-сервера

Работа данного алгоритма заключается в следующем, что на сервер поступает запрос от клиента, далее запрос анализируется: происходит аутентификация, обрабатывается адрес, проверяются виртуальные хосты. Затем происходит обработка запроса: если запрашивается статический контент, он считывается из файловой системы; если запрашивается динамический контент, то сервер обращается к программному коду и генерирует новые данные; сервер также может передавать запрос для обработки другому серверу. В конце происходит формирование HTTP-ответа и отправка его клиенту.

В данном разделе разобраны основные теоретические сведенья о используемых технологиях веб-сервера, протоколы передачи, архитектуры построения веб-сервиса, а также работа веб-сервера. Эта информация необходима, для общего понимания работы, разрабатываемой подсистемы управления и хранения данных.

Анализ существующих аналогов построения веб-сервера

* + 1. Apache

Apache — веб-сервер с открытым исходным кодом. Это значит, что пользователь может редактировать и адаптировать платформу под свои нужды. Apache работает на всех популярных операционных системах. Основным достоинством данного веб-сервера является его гибкость. Он включает в себя обширный функционал, при этом его можно расширить, добавив дополнительные модули.

Данный веб-сервер надежный и достаточно мощный веб-сервер, однако имеет и недостатки. Функционала настолько много, что возможно, он даже избыточен. В основном пользователь задействует всего лишь 10% от этих возможностей. Также, с точки зрения архитектуры, Арache работает по модели «процессов». Это означает, что для каждого соединения Аpасhe выделяет отдельный поток данных, что вызывает большую нагрузку [].

* + 1. IIS

IIS (Internet Information Services) — веб-сервер от компании Microsoft, и поэтому, данная платформа работает только с операционными системами Windows. Но несмотря на это, IIS является вторым по полярности на рынке, после Apache. Он обладает достаточно широким функционалом, надёжен, и безопасен, так как его поддержкой официально занимается Microsoft. Однако он уступает в производительности своему конкуренту.

* + 1. Nginx

Nginx — достаточно популярный веб-сервер, который часто используют в качестве обратного прокси-сервера. Он способен обрабатывать большое количество соединений, при этом расходуя минимум системных ресурсов. Nginx можно назвать одним из самых производительных веб-серверов, он лучше всех отдаёт статические данные среди популярных серверов. Однако он не имеет возможности самостоятельно обрабатывать запросы к динамическому контенту.

* + 1. Node.js

Node.js — платформа для разработки распределенных сетевых приложений, таких как веб-сервер. Данная платформа предназначена для использования на всех типах операционных систем; она достаточно проста, доступна и стабильна.

Node.js основан на движке V8, а он является одним из самых производительных для JavaScript на данный момент. За счёт использования данного движка, код выполняется намного быстрее. Кроме того, еще одно преимущество V8 — это эффективное управление памятью.

Также для Node.js существует очень много библиотек и инструментов, которые активно развиваются. Однако это можно отнести и к недостаткам – так как нет каких-либо основных библиотек или инструментов - у каждого есть множество альтернатив, свои плюсы и минусы, которые не всегда можно понять из документации. Как итог - не просто сделать выбор в сторону той или иной библиотеки, и не всегда этот выбор оказывается правильным.

Node.js — относительная молодая платформа, поэтому для многих стандартных задач нет какого-то готового и законченного решения.

* + 1. ASP.NET Core

Платформа ASP.NET Core — разработана корпорацией Microsoft и предназначена для разработки различных веб-приложений.

Основным преимуществом данной технологии является её кроссплатформенность. Так как она основана на .NET Core, то приложение, разработанное на этой платформе, может быть развёрнуто не только на операционных системах семейства Windows, но и на всех других популярных операционных системах.

ASP.NET Core состоит из нескольких компонентов, благодаря чему можно легко расширять базовый функционал фреймворка.

Главный недостаток данной платформы состоит в том, что она была выпущена не так давно. Она активно развивается, и дополняется в настоящее время. Поэтому многие привычные фреймворки и пакеты еще не умеют работать c ASP.NET Core.

* + 1. Kestrel

Kestrel — это кроссплатформенный веб-сервер, который обычно используется с приложениями на основе ASP.Net core. Его можно использовать как отдельный веб-сервер, так и с обратным прокси-сервером, таким как IIS, Apache или Nginx. Использование обратного прокси-сервера не обязательно, но всё же желательно. Так как он получает НТТР запросы из сети и направляет их в Kestrel после первоначальной обработки. Это позволяет облегчить распределение нагрузки, обеспечить безопасность и поддержку SSL.

В данном разделе были рассмотрены популярные аналоги построения веб-сервера, рассмотрены как преимущества той или иной технологии, так и недостатки. Анализ позволит выделить более удобный и удачный выбор веб-сервера для разработки системы управления и хранения данных по распознаванию объектов.

Анализ средств для разработки системы

Для разработки веб-сервера согласно техническому заданию, было решено использовать платформу ASP.NET Core, сервер Kestrel, и язык программирования C#.

ASP.NET Core появилась относительно недавно, однако уже успела стать достаточно популярной в IT-сообществах. Одним из главных достоинств платформы является её кроссплатформенность, а это значит, что приложение может быть развёрнуто на всех популярных операционных системах. Также преимуществом ASP.NET является встроенный IOC-контейнер.

IOC-контейнер — это фреймворк, которая позволяющая упростить и автоматизировать написание кода, позволяющий реализовывать внедрение зависимостей более лаконичным способом, избавляя от рутины.

В качестве IDE была выбрана Visual Studio 2022 Community от Microsoft.

Visual Studio 2022 — более быстрая, более производительная и упрощенная версия, предназначенная для учащихся, а также пользователей, которые создают решения промышленного масштаба [].

Так как на сегодняшний день она предлагает самый широкий спектр функциональных возможностей для разработки на языке С#. Имеет множество устанавливаемых модулей (расширений), облегчающие написание программного кода, путем подцветки синтаксиса, ошибок и предложений по улучшению написанного кода.

Графический интерфейс среды разработки Visual Studio 2022 Community представлена на рисунке 11.

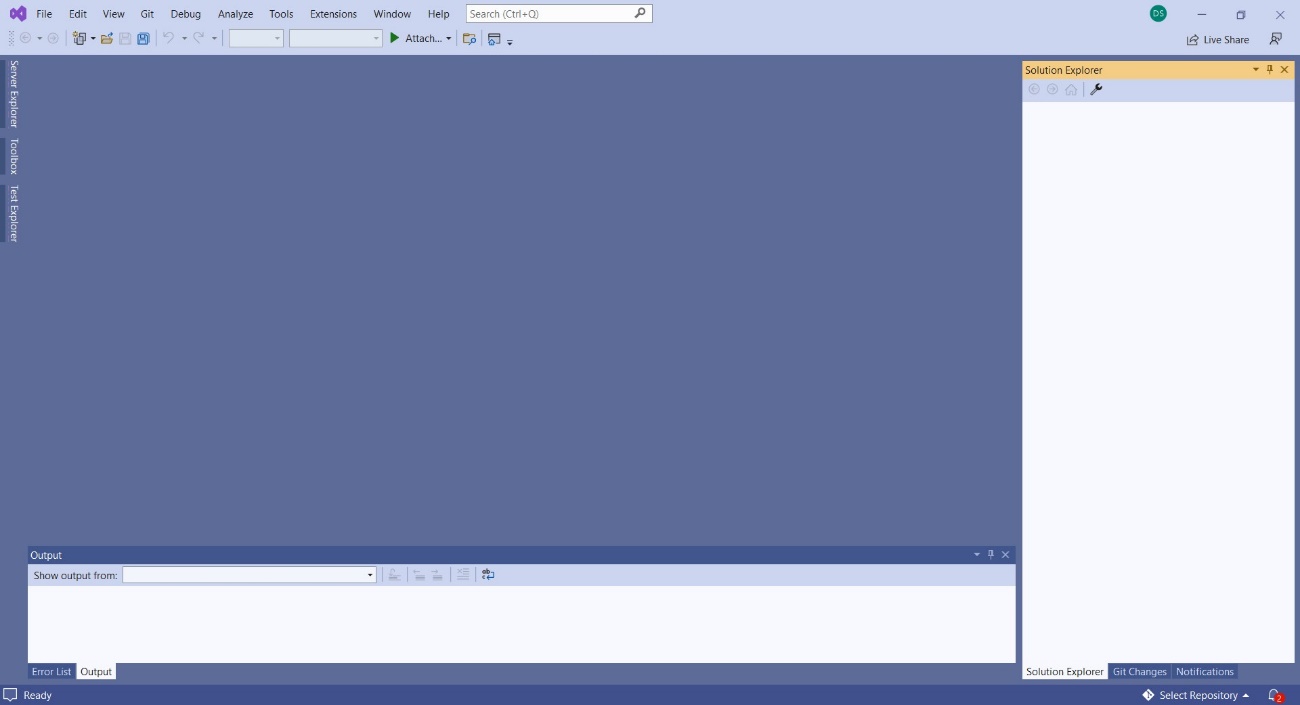


Рисунок 11 — Среда разработки Visual Studio 2022 Community

Для разработки сервиса, была использована программа Postman API Platform, изображен на рисунке 12.

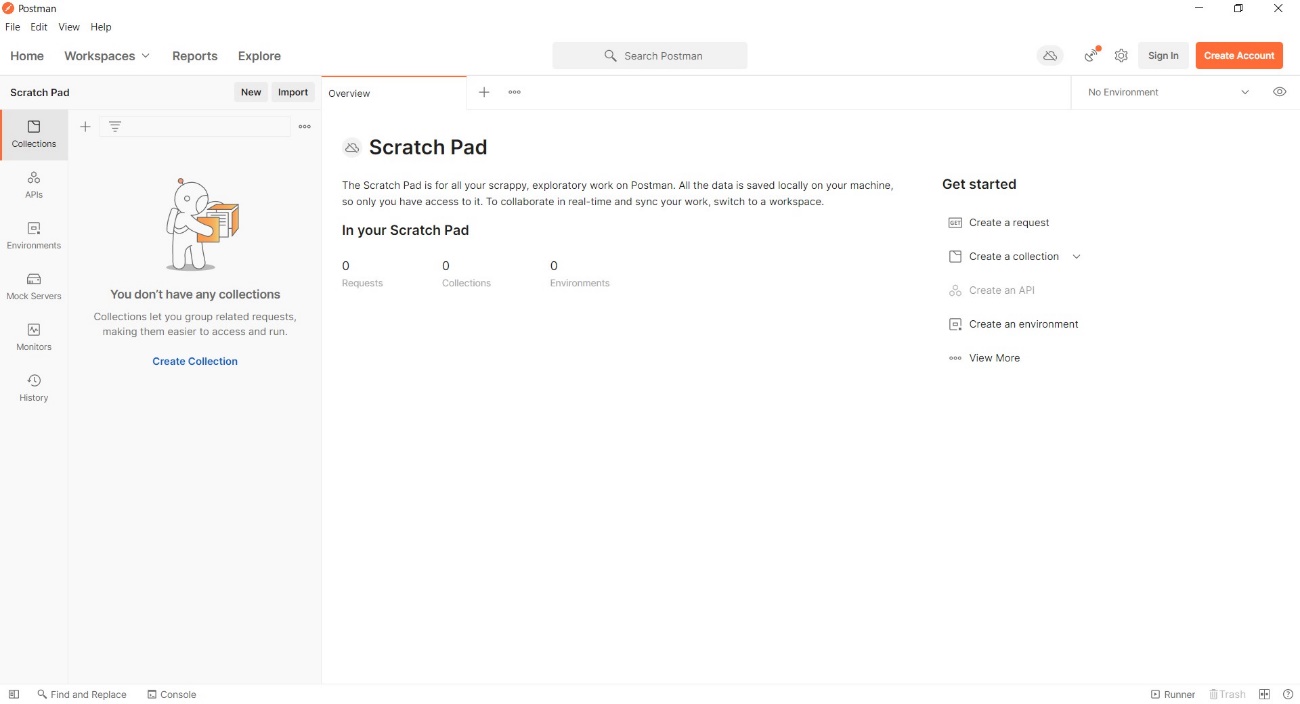


Рисунок 12 — Программа Postman API Platform

Postman — это классическое приложение, способное выполнять запросы API к любому API HTTP. Он используется для тестирования и изучения API-интерфейсов.

В качестве СУБД была выбрана MS SQL. Она хорошо работает в связке с выбранной платформой и позволяет полностью удовлетворить требования к построению структуры базы данных для приложения.

Для работы с базой данных используется программное обеспечение SQL Server Management Studio (SSMS), представлена на рисунке 13.

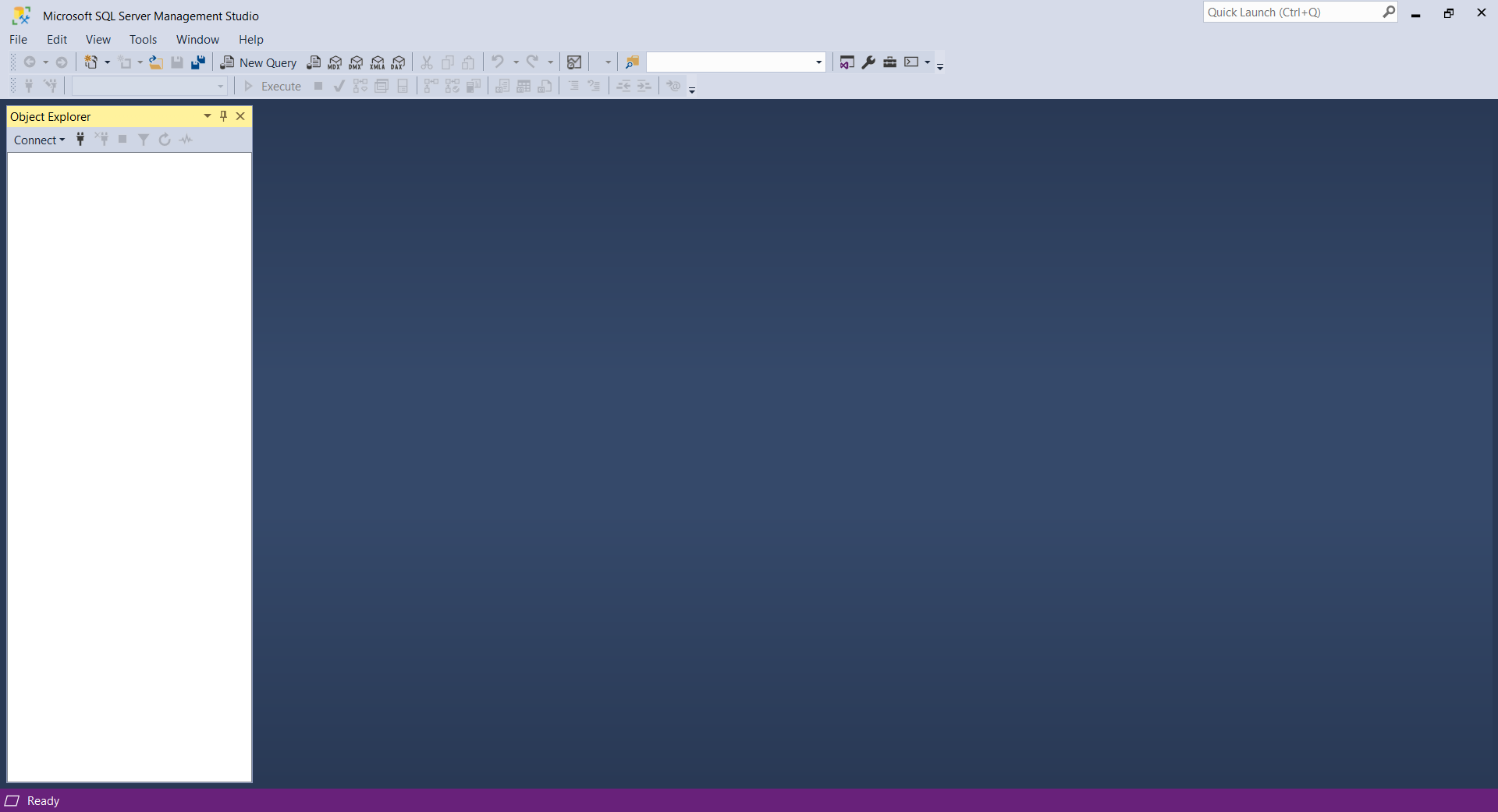


Рисунок 13 — SQL Server Management Studio

SSMS — это интегрированная среда для управления любой инфраструктурой SQL. Используется для доступа, настройки, администрирования и разработки всех компонентов SQL Server. Среда SSMS предоставляет единую комплексную служебную программу, которая сочетает в себе обширную группу графических инструментов с рядом многофункциональных редакторов скриптов для доступа к SQL Server для разработчиков и администраторов баз данных всех профессиональных уровней[].

Для обработки информации в базах данных будет использоваться фреймворк — Entity framework (EF). EF позволяет взаимодействовать с базой данных за счёт функций языка C# и сущностей, а не таблиц. В обычном случае взаимодействие происходит под действием прямых SQL запросов к базе данных. EF заменяет часть с написанием SQL запросов на использование сущностей – классов с их функционалом.

Работа с данными LINQ — набор технологий, создающих и использующих возможности интеграции запросов непосредственно в язык C#. Технологии LINQ превращают запросы в удобную языковую конструкцию, которая применяется аналогично классам, методам и событиям[].

Тестирование системы происходит двумя способами, используеться модульное (компонентное) тестирование, для него используется специальная среда тестирования NUnit, также используется метод покрытия, где составляются определенные сценарии тестирования, и фиксируется конечный результат (успешно или не успешно).

В качестве системы контроля версии продукта был выбран Git — распределенная система управления версиями. Полнофункциональные локальные репозитории упрощают работу в автономном режиме или в удаленном расположении. При создании системы необходимо фиксировать свою работу локально, а затем синхронизировать свою копию репозитория с копией на сервере.

В качестве удаленного сервера, согласно техническому заданию, используется собственный сервер GitLab.

GitLab — веб-инструмент жизненного цикла DevOps с открытым исходным кодом, представляющий систему управления репозиториями кода для Git с собственной вики, системой отслеживания ошибок, CI/CD пайплайном и другими функциями [].

Инструмент для работы с репозиторием используется Gitter, представлен на рисунке 14.



Рисунок 14 — Графический интерфейс Gitter

Программное обеспечение Gitter — визуальный клиент системы управления версиями Git, разработанное компанией Mallenom Systems.

В данном разделе рассматриваются основные средства для разработки подсистемы управления и хранения данных изображений «FrameTranserService». Основным языком программирования выступает C#, среда разработки Visual Studio Community, система управления базами данных Microsoft Sql Server, система контроля версий Git.

Анализ методологии разработки системы

В компании Mallenom Systems при разработке программного обеспечения используют гибкую методологию «Agile».

Методика Аgile — это итеративный подход к управлению проектами и разработке программного обеспечения, позволяющий разработчикам ускорить разработку программных продуктов. Преимуществом является в том, что нет необходимости выпускать весь продукт целиком, разработка выполняется в рамках небольших, но удобных инкрементов. Требования, планы и результаты постоянно проходят проверку на актуальность, благодаря чему разработчики могут быстро реагировать на изменения.

Для реализации принципов Аgile компания использует популярный подход Kanban. Инструмент для работы с данной методологией используется сервис Gitlab, графический интерфейс доски представлен на рисунке 15.

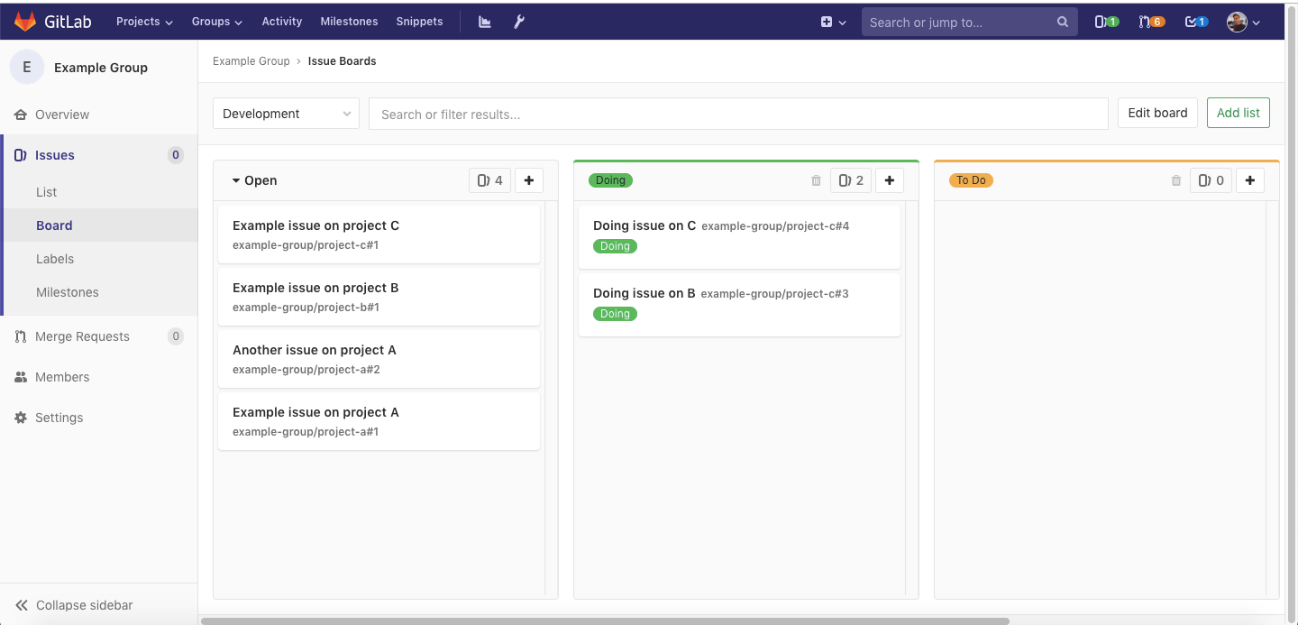


Рисунок 15 — Графический интерфейс сервиса Gitlab

Предполагает обсуждение производительности в режиме реального времени и полную прозрачность рабочих процессов. Рабочие задачи визуально представлены на доске Kanban, что позволяет разработчикам видеть состояние каждой задачи в любой момент времени.

На каждом этапе создания системы, создаются определенные задачи, которые в свою очередь могут разбиваться на подзадачи. Задачи ставят в основном руководители проектов, а разбивают на подзадачи сами разработчики, для удобного распределения нагрузки в период разработки программного обеспечения.

В данном разделе рассмотрена, используемой компанией, методология «Agile», выделены ее главные преимущества. Зная методологию разработки, позволит ускорить и повысить качество разрабатываемой системы.

1. Проектирование системы

Для проектирования сложной, современной автоматизирующей системы применяется унифицированный язык визуального моделирования Unified Modeling Language (UML).

Разработка контекстной диаграммы и описание сценариев использования системы

Для описания системы на концептуальном уровне используется контекстная диаграмма вариантов использования системы, изображенная на рисунке 1.

Она позволяет быстро, кратко и ёмко описать назначение и границы системы, выявить и устранить коллективные расхождения в их понимании, показать и договориться о её масштабе.

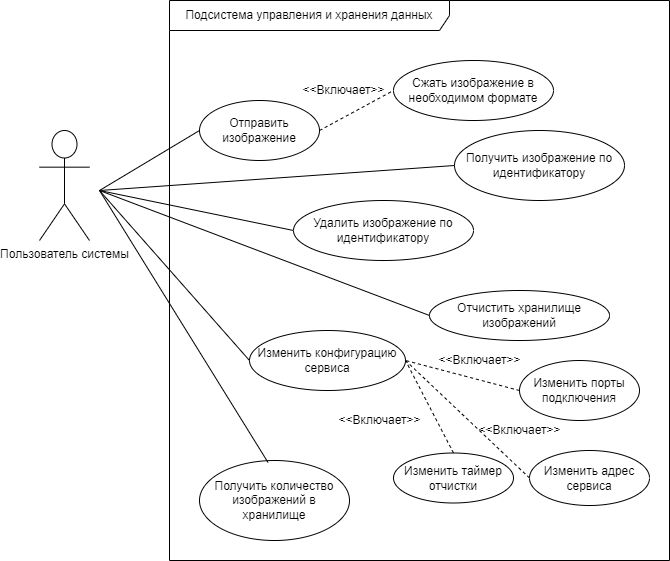


Рисунок 16 — Диаграмма вариантов использования

Описания вариантов использования представлены в таблицах 1-10.

Таблица 1 — Вариант использования системы «Отправление изображение в хранилище»

|  |  |
| --- | --- |
| Название варианта | Отправление изображение в хранилище |
| Цель | Отправить новое изображение на сервис для хранения |
| Действующие лица | Пользователь системы |
| Краткое описание | Пользователь загружает изображение и отправляет запросом его на сервис, далее сервис сохраняет его в хранилище и выдает ему уникальный идентификатор для обращения к изображению |
| Тип варианта | Основной |

Таблица 2 — Вариант использования системы «Сжатие изображения»

|  |  |
| --- | --- |
| Название варианта | Сжатие изображения |
| Цель | Отправить новое изображение на сервис для хранения с параметром сжатия |
| Действующие лица | Пользователь системы |
| Краткое описание | Пользователь загружает изображение и отправляет запросом (с параметром сжатия) его на сервис, далее сервис обрабатывает изображение до нудного формата и сохраняет его в хранилище и выдает ему уникальный идентификатор для обращения к изображению |
| Тип варианта | Включающий |

Таблица 3 — Вариант использования системы «Получение изображение»

|  |  |
| --- | --- |
| Название варианта | Получение изображения |
| Цель | Получить изображение из хранилища |
| Действующие лица | Пользователь системы |
| Краткое описание | Пользователь отправляет запрос сервису с параметров, в котором содержится идентификатор изображения, и на выходе получает изображение с хранилища |
| Тип варианта | Основной |

Таблица 4 — Вариант использования системы «Удаление из памяти изображения»

|  |  |
| --- | --- |
| Название варианта | Удаление из памяти изображения |
| Цель | Убрать изображение из хранилища |
| Действующие лица | Пользователь системы |
| Краткое описание | Пользователь отправляет запрос сервису с параметров, в котором содержится идентификатор изображения. Сервис убирает из хранилища изображение |
| Тип варианта | Основной |

Таблица 5 — Вариант использования системы «Очистка хранилища»

|  |  |
| --- | --- |
| Название варианта | Очистка хранилища |
| Цель | Очистить память хранилища от изображений |
| Действующие лица | Пользователь системы |
| Краткое описание | Пользователь отправляет запрос на очистку сервису. Сервис производит очистку хранилища |
| Тип варианта | Основной |

Таблица 6 — Вариант использования системы «Получение информации о хранилище»

|  |  |
| --- | --- |
| Название варианта | Получение информации о хранилище |
| Цель | Получить информацию о количестве изображений в хранилище сервиса |
| Действующие лица | Пользователь системы |
| Краткое описание | Пользователь отправляет запрос на информацию. Сервис отправляет данные о хранилище пользователю |
| Тип варианта | Основной |

Таблица 7 — Вариант использования системы «Изменение конфигурации сервиса»

|  |  |
| --- | --- |
| Название варианта | Изменение конфигурации сервиса |
| Цель | Поменять настройки сервиса |
| Действующие лица | Пользователь системы |
| Краткое описание | Пользователь открывает конфигурацию и меняет необходимые ему параметры системы |
| Тип варианта | Основной |

Таблица 8 — Вариант использования системы «Изменение порта сервиса»

|  |  |
| --- | --- |
| Название варианта | Изменение порта сервиса |
| Цель | Изменить параметр порта для подключения |
| Действующие лица | Пользователь системы |
| Краткое описание | Пользователь открывает конфигурацию и меняет порт подключения к сервису |
| Тип варианта | Включающий |

Таблица 9 — Вариант использования системы «Изменение адреса сервиса»

|  |  |
| --- | --- |
| Название варианта | Изменение порта сервиса |
| Цель | Изменить параметр адреса для подключения |
| Действующие лица | Пользователь системы |
| Краткое описание | Пользователь открывает конфигурацию и меняет адрес подключения к сервису |
| Тип варианта | Включающий |

Таблица 10 — Вариант использования системы «Изменение таймера хранилища»

|  |  |
| --- | --- |
| Название варианта | Изменение времени таймера очистки |
| Цель | Изменить время таймера хранения изображения |
| Действующие лица | Пользователь системы |
| Краткое описание | Пользователь открывает конфигурацию и меняет время таймера |
| Тип варианта | Включающий |

Типичный ход событий позволяет увидеть наглядное представление общения пользователя с системой. Описание типичного хода событий при «Отправка изображения» представлено в таблице 11.

Таблица 11 — Описание типичного хода событий при «Отправка изображения»

|  |  |
| --- | --- |
| Действия пользователя | Отклик системы |
| Загружает изображение и отправляет POST запросом на сервер |  |
|  | Получает запрос на добавление изображения, сохраняет в хранилище, формирует ответ с идентификатором и отправляет клиенту |
| Получает ответ от сервера с идентификатором сохраненного изображения |  |

Описание типичного хода событий при «Получение изображения» представлено в таблице 12.

Таблица 12 — Описание типичного хода событий при «Получение изображения»

|  |  |
| --- | --- |
| Действия пользователя | Отклик системы |
| Отправляет GET запрос с параметром виде идентификатора изображения на сервер |  |
|  | Получает запрос на отправку изображения. Ищет по полученному идентификатору изображение, далее формирует ответ с изображением и отправляет клиенту |
| Получает ответ от сервера с изображением |  |

Описание типичного хода событий при «Отчистка хранилища» представлено в таблице 13.

Таблица 13 — Описание типичного хода событий при «Отчистка хранилища»

|  |  |
| --- | --- |
| Действия пользователя | Отклик системы |
| Отправляет DELETE запрос |  |
|  | Получает запрос на очистку хранилища. Очищает хранилище и формирует ответ, далее отправляет клиенту |
| Получает ответ от сервера о выполнении операции |  |

Описание типичного хода событий при «Удаление изображения» представлено в таблице 14.

Таблица 14 — Описание типичного хода событий при «Удаление изображения»

|  |  |
| --- | --- |
| Действия пользователя | Отклик системы |
| Отправляет DELETE запрос с параметром виде идентификатора изображения на сервер |  |
|  | Получает запрос на удаление изображения. Ищет по полученному идентификатору изображение, далее удаляет и формирует ответ и отправляет клиенту |
| Получает ответ от сервера о выполнении операции |  |

В данной главе был произведён полный анализ вариантов использования системы с подробным их описанием.

Построение диаграмм классов

Диаграмма классов демонстрирует структуру иерархии классов системы, их кооперации, поля, методы, взаимосвязи между ними. Аналитическая диаграмма классов, показывающая иерархию классов с их взаимосвязями.

Подсистема состоит из трех модулей:

* Библиотеки классов, отвечающие за работу с памятью устройства (запись, чтение);
* Библиотека классов, отвечающий за клиентскую часть системы. Предназначена для подключение и отправки запросов к сервису;
* Сам сервис, совокупность классов отвечающих за обработку запросов и работу с репозиторием изображений.

Диаграмма классов библиотеки записи изображений в память, представлена на рисунке 17. Данная библиотека предназначена для работы с изображениями в памяти.

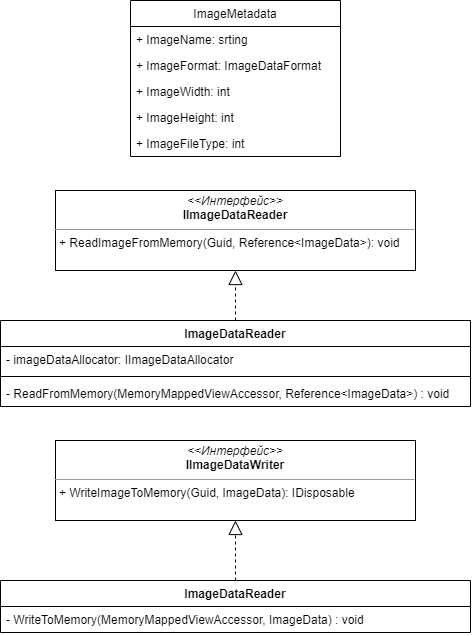


Рисунок 17 — Структурная диаграмма классов библиотеки записи данных в память

Описание классов библиотеки, представлено в таблице 15. Описание методов библиотеки записи данных, представлено в таблице 16.

Таблица 15 — Описание классов библиотеки записи данных

|  |  |
| --- | --- |
| Класс | Описание |
| ImageMetadata | Класс, представляющий из себя модель данных изображений |
| IImageDataReader | Интерфейс, описывающий чтение изображения |
| ImageDataReader | Класс, реализующий функционал чтения изображения из памяти |
| IImageDataWriter | Интерфейс, описывающий запись изображения |
| ImageDataReader | Класс, реализующий функционал записи изображения в памяти |

Таблица 16 — Описание методов библиотеки записи данных

|  |  |
| --- | --- |
| Метод | Описание |
| ReadImageFromMemory | Метод, читающий изображение из памяти устройства |
| ReadFromMemory | Метод, читающий уже изображение в ячейках временной памяти (ОЗУ). Отличие от метода «ReadImageFromMemory» заключается в том, что «ReadImageFromMemory» только формирует образ изображения, которое стоит достать из памяти, а «ReadFromMemory» достает из памяти |
| WriteImageToMemory | Метод, записывающий изображение в память устройства |
| WriteToMemory | Метод, аналогично методу «ReadFromMemory» записывает в ячейки временной памяти изображение |

Диаграмма классов клиентской библиотеки, представлена на рисунке 18. Библиотека предназначена для работы с сервисом, то есть представляет из себя клиентскую часть системы.

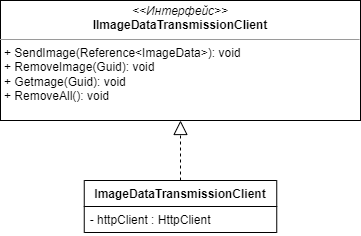


Рисунок 18 — Структурная диаграмма классов клиентской библиотеки

Описание классов клиентской библиотеки представлено в таблице 17. Методы клиентской библиотеки описаны в таблице 18.

Таблица 17 — Описание классов клиентской библиотеки

|  |  |
| --- | --- |
| Класс | Описание |
| ImageDataTransmissionClient | Класс, взаимодействия клиента с сервисом |
| IImageDataTransmissionClient | Интерфейс, описывающий обращение клиента к сервису |

Таблица 18 — Описание методов клиентской библиотеки

|  |  |
| --- | --- |
| Метод | Описание |
| SendImage | Метод клиента, отправляет изображение сервису для хранения |
| RemoveImage | Метод клиента, отправляет запрос на удаление изображение из репозитория |
| Getmage | Метод клиента, отправляет запрос на получение изображение из репозитория |
| RemoveAll | Метод клиента, отправляет запрос на полную очистку репозитория |

Диаграмма классов сервиса, представлена на рисунке 19. Описывает работу самого сервиса, далее контроллера, которому обращается клиентская часть, а в данной диаграмме описываются классы по работе с репозиторием изображения.

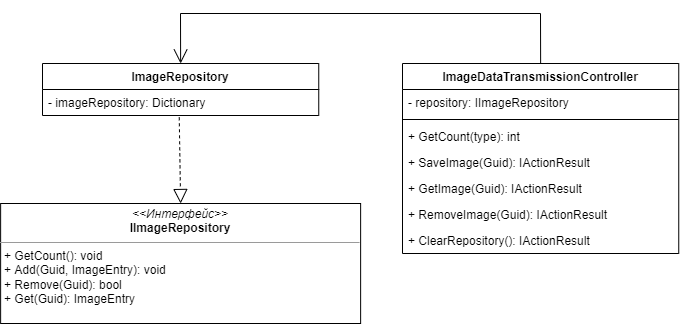


Рисунок 19 — Структурная диаграмма классов сервиса

Описание классов сервиса представлено в таблице 19. Методы сервиса описаны в таблице 20.

Таблица 19 — Описание классов сервиса

|  |  |
| --- | --- |
| Класс | Описание |
| ImageDataTransmissionController | Класс, отвечающий за работу контроллера для работы сервиса |
| IImageRepository | Интерфейс, описывающий работу репозитория изображений |
| ImageRepository | Класс, реализующий функционал работы репозитория хранения изображений |

Таблица 20 — Описание методов сервиса

|  |  |
| --- | --- |
| Метод | Описание |
| GetCount | Метод отдает количество объектов в хранилище |
| Add | Метод добавляет объект в хранилище |
| Remove | Метод удаляет выбранный объект из хранилища |
| Get | Метод отдает объект из хранилища |
| SaveImage | Метод контроллера, сохраняющий изображение в хранилище |
| GetImage | Метод контроллера, отдает изображение из хранилища |
| RemoveImage | Метод контроллера, удаляющий изображение из хранилища |
| ClearRepository | Метод контроллера, отчищает хранилище от объектов |

В данном разделе проведено проектирование и описание классов системы с их методами.

Диаграммы пакетов системы

Диаграмма пакетов служит, в первую очередь, для организации элементов в группы по какому-либо признаку с целью упрощения структуры и организации работы с моделью системы.

Система состоит из трех пакетов:

* Пакет классов «viscont.core.framework.imageDataTransmission». Расположены классы, отвечающие за работу (чтение и запись) данных в ОЗУ и вид данных (модели);
* Пакет «viscont.core.service.imageDataTransmission». Расположены классы, отвечающие за работу сервиса, контролер, позволяющий обрабатывать запросы и формировать ответы, работу с репозиторием изображений.
* Пакет классов «viscont.core.client.imageDataTransmission». Расположены классы, отвечающие за работу клиентской части системы, подключение к сервису, передачи и получение данных.

Пакеты классов системы продемонстрированы на изображении 20.

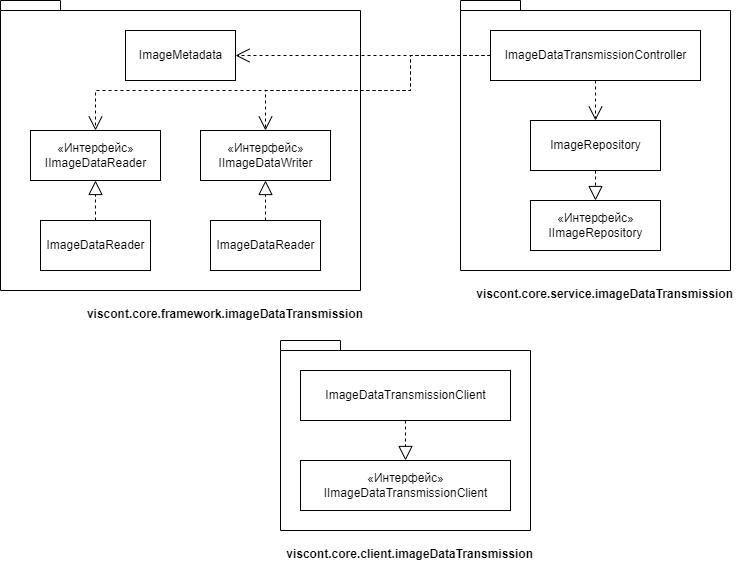


Рисунок 20 — Пакеты классов системы

Также на диаграмме пакетов отображены отношения классов друг с другом. Наглядно видно, сервис напрямую работает с библиотекой записи, предназначенной для записи данных в ОЗУ устройства, а клиентская библиотека не зависима от остальных пакетов.