

Politechnika Warszawska

W Y D Z I A Ł E L E K T R Y C Z N Y



Instytut Elektrotechniki Teoretycznej
i Systemów Informacyjno-Pomiarowych
Zakład Elektrotechniki Teoretycznej
i Informatyki Stosowanej

Praca dyplomowa inżynierska

na kierunku Informatyka stosowana
w specjalności Inżynieria oprogramowania

Aplikacja do zarządzania publikacjami naukowymi z
automatyczną analizą PDF

Piotr Jeleniewicz

nr albumu 291072

promotor
dr inż. Bartosz Chaber

WARSZAWA 2021

APLIKACJA DO ZARZĄDZANIA PUBLIKACJAMI NAUKOWYMI Z AUTOMATYCZNĄ ANALIZĄ PDF

Streszczenie

Praca składa się z

Słowa kluczowe: praca dyplomowa, LaTeX, jakość

REFERENCE MANAGER WITH AUTOMATIC PDF ANALYSIS

Abstract

This thesis presents.

Keywords: thesis, LaTeX, quality

WARSZAWA, 1 lutego 2021

POLITECHNIKA WARSZAWSKA
WYDZIAŁ ELEKTRYCZNY

OŚWIADCZENIE

Świadom odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejsza praca dyplomowa inżynierska pt. Aplikacja do zarządzania publikacjami naukowymi z automatyczną analizą PDF:

- została napisana przeze mnie samodzielnie,
- nie narusza niczyich praw autorskich,
- nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam, że przedłożona do obrony praca dyplomowa nie była wcześniej podstawą postępowania związanego z uzyskaniem dyplomu lub tytułu zawodowego w uczelni wyższej. Jestem świadom, że praca zawiera również rezultaty stanowiące własności intelektualne Politechniki Warszawskiej, które nie mogą być udostępniane innym osobom i instytucjom bez zgody Władz Wydziału Elektrycznego.

Oświadczam ponadto, że niniejsza wersja pracy jest identyczna z załączoną wersją elektroniczną.

Piotr Jeleniewicz.....

Spis treści

1	Wstęp	1
1.1	Założenia projektowe	1
2	Przedstawienie wykorzystywanych technologii	3
2.1	Aplikacja serwerowa	3
2.1.1	Node.js	4
2.1.2	TypeScript	4
2.1.3	MongoDB	5
2.1.4	Redis	5
2.1.5	Docker	5
2.2	Aplikacja kliencka	6
2.2.1	Android	6
2.2.2	Kotlin	6
3	Architektura	8
3.1	Architektura ogólna	9
3.2	Architektura aplikacji serwerowej	10
3.2.1	Struktura	10
3.2.2	Środowisko	10
3.3	Architektura aplikacji klienckiej	11
3.3.1	Wzorzec Model–view–viewmodel(MVVM)	11
3.3.2	Struktura	12
4	Szczegóły implementacyjne aplikacji	13
4.1	Aplikacja serwerowa	13
4.1.1	Opis podstawowych klas	14
4.2	Obsługa użytkowników	14
4.2.1	Proces rejestracji użytkownika	15
4.2.2	Proces logowania użytkownika	16
4.2.3	Proces wylogowania użytkownika	17
4.3	Uwierzytelnienie i autoryzacja żądań	17

4.3.1	Sposób działania funkcji checkAuth	18
Bibliografia		19

Podziękowania

Piotr Jeleniewicz

Rozdział 1

Wstęp

Przy pisaniu artykułów naukowych często sięga się po efekty prac przedstawione w innych publikacjach naukowych. Wraz z pisanem coraz większej liczby tego typu dokumentów, ilość wykorzystywanych w nich pozycji bibliograficznych może zacząć znacznie wzrastać co może utrudnić odnajdowanie potrzebnych publikacji w stale rozszerzającym się ich zbiorze.

Dlatego też ta praca będzie przedstawiała efekty prac nad aplikacją do zarządzania publikacjami naukowymi z automatyczną analizą plików PDF, której głównym celem jest ułatwienie procesu zarządzania publikacjami naukowymi, które przechowywane są w formie plików PDF. System będzie składał się z aplikacji klienckiej przygotowanej dla systemu Android oraz aplikacji serwerowej działającej w kontenerze Dockera.

1.1 Założenia projektowe

System powstający w ramach pracy inżynierskiej będzie opierał się o następujące założenia:

1. Aplikacja serwerowa będzie napisana przy użyciu Node.js oraz języka TypeScript.
2. W celu ułatwienia konfiguracji środowiska deweloperskiego jak i produkcyjnego, baza danych wraz z aplikacją serwerową będą uruchamiane w sposób skonteneryzowany przy wykorzystaniu technologii Docker.
3. Aplikacja kliencka będzie przeznaczona na system Android oraz do jej napisania wykorzystany zostanie język Kotlin.
4. W celu korzystania z aplikacji użytkownik będzie musiał utworzyć konto w systemie.

5. Do uzyskania informacji z pliku PDF dotyczących publikacji wykorzystane zostanie API dostępne pod adresem:
<https://api.crossref.org/>
6. Aplikacje będą tworzone w sposób modułowy, umożliwiając stosunkowo łatwą możliwość rozbudowywania funkcjonalności.
7. Podczas implementacji obu aplikacji w miarę możliwości stosowane będą najlepsze praktyki programistyczne.

W systemie będą dostępne następujące funkcjonalności:

1. Wyświetlanie listy publikacji.
2. Wyświetlanie opisu publikacji naukowych.
3. Tworzenie nowej publikacji w oparciu o metadane oraz numer DOI, jeśli są dostępne w dodawanym pliku PDF.
4. Edycja publikacji.
5. Pobranie pliku PDF powiązanego z daną publikacją.

Rozdział 2

Przedstawienie wykorzystywanych technologii

Przed rozpoczęciem implementacji projektu przeprowadzona została szczegółowa analiza dostępnych technologii zarówno w kontekście aplikacji serwerowej jak również klienckiej. W trakcie jej trwania pod uwagę brane były przede wszystkim aspekty dotyczące specyfik danych technologii takich jak wydajność czy też sugerowane przeznaczenie poszczególnych rozwiązań, ale także kwestie dotyczące osobistych preferencji odnoszących się do danych technologii.

2.1 Aplikacja serwerowa

W obecnych czasach ilość technologii pozwalających na pisanie aplikacji serwerowych jest ogromna. Podjęcie jednoznacznego wyboru dotyczącego, której z nich należy użyć do danego zadania jest niemalże niemożliwe, jednakże każda z nich cechuje się swoimi indywidualnymi cechami, które pozwalają w pewnym stopniu ocenić, które z dostępnych narzędzi będzie odpowiednie do rozwiązania wybranego problemu. W przypadku aplikacji serwerowej, tworzonej w ramach tej pracy, głównymi cechami branymi pod uwagę była wydajność danej technologii oraz ilość kodu wymagana do poprawnego i bezpiecznego działania aplikacji. Po przeanalizowaniu dostępnych rozwiązań, aplikacja zostanie napisana w środowisku Node.js, przy użyciu języka TypeScript. Do przechowywania danych wykorzystana zostanie baza danych MongoDB, natomiast dane dotyczące sesji użytkowników będą przechowywane w bazie danych Redis. Cała aplikacja serwerowa będzie uruchomiona jako kontenery Dockera.

2.1.1 Node.js

Node.js jest środowiskiem uruchomieniowym bazującym na koncepcie „*JavaScript everywhere*”, który unifikuje język używany podczas procesu tworzenia aplikacji webowej, wykorzystując JavaScript zarówno po stronie klienta jak i serwera. W związku z tym, że w ramach projektu aplikacja kliencka będzie stworzona w formie aplikacji mobilnej na system Android, koncept ten nie zostanie spełniony. jednakże przy tworzeniu hipotetycznej aplikacji klienckiej działającej w przeglądarkach internetowych wykorzystywanie jednego języka, jest sytuacją ułatwiającą rozwój i utrzymania takiej aplikacji.

Do niewątpliwych zalet środowiska Node.js należy ogromna ilość bibliotek dostępnych do wykorzystania w aplikacji. Dzięki temu wiele problemów może zostać rozwiązanych przy użyciu gotowych komponentów, co znacznie wpływa na zmniejszenie ilości kodu, który jest wymagany do rozwiązania konkretnego problemu. Z punktu widzenia aplikacji serwerowej tworzonej w ramach tego projektu, niezwykle istotna okazała się dostępność biblioteki umożliwiającej przetwarzanie i odczyt danych z plików *pdf*.

Inną ważną cechą środowiska Node.js, w odróżnieniu od środowisk wykorzystujących język Python, jest bardzo dobra obsługa standardu JSON, która pozwala na używanie obiektów zgodnych ze standardem JSON niemal jako standardowych obiektów języka JavaScript, co znacznie wpływa na ułatwienie komunikacji pomiędzy aplikacją serwerową a kliencką.

2.1.2 TypeScript

Językiem który zostanie wykorzystany do napisania aplikacji serwerowej będzie TypeScript. Jest on nadzbiorem języka JavaScript, utworzonym i utrzymanym przez firmę Microsoft. Zasadniczą różnicą pomiędzy tymi językami jest typowanie.

Typowanie można podzielić między innymi na następujące dwa rodzaje:

- Typowanie statyczne - zmienne mają ustalany typ w momencie deklaracji. Wykorzystywane w języku TypeScript
- Typowanie dynamiczne - typ zmiennej wynika z wartości jaka jest w niej przechowywana. Wykorzystywane w języku JavaScript.

Pomimo że typowanie dynamiczne pozwala na większą elastyczność przy wykorzystaniu zmiennych, typowanie statyczne pozwala na wykrycie części błędów w momencie kompilacji, bądź też transpilacji kodu.

W celu uruchomienia kodu napisanego w języku TypeScript, musi najpierw zostać dokonana jego transpilacja do języka JavaScript. Dopiero ten kod jest realnie wykonywany w środowisku uruchomieniowym.

2.1.3 MongoDB

MongoDB jest nierelacyjną bazą danych, wykorzystywaną w ramach aplikacji serwerowej. W systemach nierelacyjnych w przeciwieństwie od relacyjnych, informacje nie są przechowywane w tabelach, a w formie dokumentów w stylu JSON, które oprócz samych danych przechowują także ich schemat. Dzięki temu zmiana schematu danych, nie wymaga zazwyczaj skomplikowanych migracji i pozwala na bardzo dynamiczne zarządzanie strukturą danych. Wadą takiego rozwiązania jest utrudnione wyszukiwanie żądanych informacji, jeśli wymagają one bardziej skomplikowanych kwerend, a także znacznie mniejsza szybkość wyszukiwania, zwłaszcza w przypadku większej liczby danych.

W celu łączenia się z bazą danych i mapowania obiektów z bazy danych na obiekty języka JavaScript wykorzystywany jest ODM Mongoose. Dzięki temu że baza danych przechowuje dokumenty w stylu JSON, w bardzo prosty sposób można zapisywać obiekty otrzymane od klienta w ramach żądania HTTP do bazy danych, a także wysyłać klientowi obiekty z bazy, bez konieczności znaczącej ingerencji w ich format i strukturę.

2.1.4 Redis

Redis jest bazą danych typu klucz-wartość, wykorzystywaną głównie w formie pamięci podręcznej dla aplikacji. W odróżnieniu od typowych baz danych, dane przechowywane są w pamięci, a nie na dysku twardym. Dzięki temu szybkość odczytu danych jest znacznie większa niż w przypadku klasycznych rozwiązań. Jest ona w stanie pod wybranym kluczem, przechowywać zwykle ciągi znaków, ale także słowniki, co wraz z szybkim odczytem danych sprawia, że baza ta dobrze nadaje się do przechowywania danych dotyczących sesji użytkownika.

2.1.5 Docker

W celu ułatwienia procesu wdrożenia aplikacji serwerowej w środowisku produkcyjnym, aplikacja wraz z bazą danych zostały zamknięte w kontenerze Dockera. Jest to oprogramowanie umożliwiające uruchamianie skonteneryzowanych aplikacji w środowisku odizolowanym od głównego systemu operacyjnego. Kontener zawiera w sobie całe środowisko potrzebne do uruchomienia aplikacji, w odróżnieniu jednak od typowej maszyny wirtualnej kontener nie musi zazwyczaj zawierać w sobie pełnego systemu operacyjnego co znacznie poprawia wydajność takiego rozwiązania, a jednocześnie sprawia że jesteśmy w stanie uruchomić aplikację zamkniętą w kontenerze, bez ko-

nieczności wstępnej konfiguracji środowiska uruchomieniowego, co znacznie poprawia przenośność takiej aplikacji. Izolacja kontenerów pomiędzy sobą, a także od pozostałych procesów głównego systemu operacyjnego może dodatkowo mieć wpływ na podniesienie bezpieczeństwa. Komunikacja pomiędzy różnymi kontenerami może mieć miejsce tylko w specjalnie przygotowanych kanałach komunikacyjnych, np. poprzez wydzieloną sieć, w skład której wchodzi tylko te kontenery, które muszą pomiędzy sobą wymieniać dane. Taka sytuacja ma miejsce przy wymianie danych pomiędzy aplikacją serwerową przygotowywaną w ramach tej pracy, a bazą danych MongoDB.

2.2 Aplikacja kliencka

W obecnych czasach telefony komórkowe nie są wykorzystywane wyłącznie do wykonywania połączeń, ale także do korzystania z zasobów internetu czy też do obsługi różnych aplikacji o najróżniejszym zastosowaniu. Dzięki temu zyskują one coraz większą popularność - obecnie znaczna część społeczeństwa posiada swojego osobistego smartfona. Dlatego też aplikacja kliencka przygotowana została z myślą o urządzeniach mobilnych, a konkretnie tych, które działają pod kontrolą systemu Android.

2.2.1 Android

Android jest systemem operacyjnym opartym o jądro Linuxa, przygotowany głównie z myślą o smartfonach, choć można go także znaleźć innych urządzeniach tj. telewizory czy smartwatche. Obecnie rozwijany jest i utrzymywany przez firmę Google. W badaniu przeprowadzonym przez firmę Gemius, polegającym na sprawdzeniu z jakiego systemu operacyjnego pochodzą odsłony wybranych stron internetowych, Android zajął pierwsze miejsce z około 54% udziałem. Można zatem wnioskować, że jest to jeden z najpopularniejszych systemów na świecie, dlatego też aplikacja kliencka będzie przygotowywana do działania na urządzeniach z systemem Android.

2.2.2 Kotlin

Na początku istnienia systemu Android, natywne aplikacje na ten system były pisane w języku Java. Jednak w roku 2019, firma Google umożliwiła rozwijanie programów także w języku Kotlin. Jest to język wieloparadygmatowy, zaprezentowany w 2011 roku przez firmę JetBrains - autorów środowiska IntelliJ Idea, na którym oparte jest środowisko Android Studio. Kotlin

uruchamiany jest w wirtualnej maszynie Javy, dzięki czemu możliwe jest wykorzystywanie bibliotek napisanych w języku Java w aplikacjach bazujących na Kotlinie. Dodatkowo środowisko Android Studio umożliwia translację plików napisanych w Javie na język Kotlin, a także odwrotnie.

Do głównych przewag języka Kotlin na Javą należy zaliczyć przede wszystkim fakt, że często wymaga znacznie mniej kodu, w celu rozwiązania tego samego problemu, dzięki czemu kod jest czytelniejszy co zmniejsza prawdopodobieństwo powstawania błędów. Dodatkowo Kotlin posiada mechanizmy chroniące programistę przed wyjątkiem *NullPointerException*, co także minimalizuje prawdopodobieństwo powstania wadliwego kodu.

Dla osób mających doświadczenie w programowaniu w innych językach niż Kotlin, jego wadą może być składnia, która znacząco różni się względem innych popularnych języków takich jak Javy, czy C++ co może powodować problemy dla programistów, którzy uczą się pisania aplikacji przy użyciu Kotlin, pisząc wcześniej w języku, którego składnia wywodzi się z C. Wartym wspomnienia jest również fakt, że Kotlin jest obecnie językiem mniej popularnym niż Java, co powoduje, że ilość problemów opisywanych na forach internetowych dotyczących rozwijania aplikacji na system Android, częściej dotyczy języka Java. Jednakże problem ten nie jest bardzo dotkliwy, ze względu na to, że rozwiązania z języka Java może stosunkowo łatwo wykorzystać w Kotlinie. Dodatkowo oficjalna dokumentacja systemu Android, w której przykładowy kod napisany zarówno w języku Kotlin jak i w Javie, również minimalizuje tę niedogodność.

Rozdział 3

Architektura

Cały system, który zostanie utworzony w ramach opisywanego projektu będzie składał się z trzech głównych części:

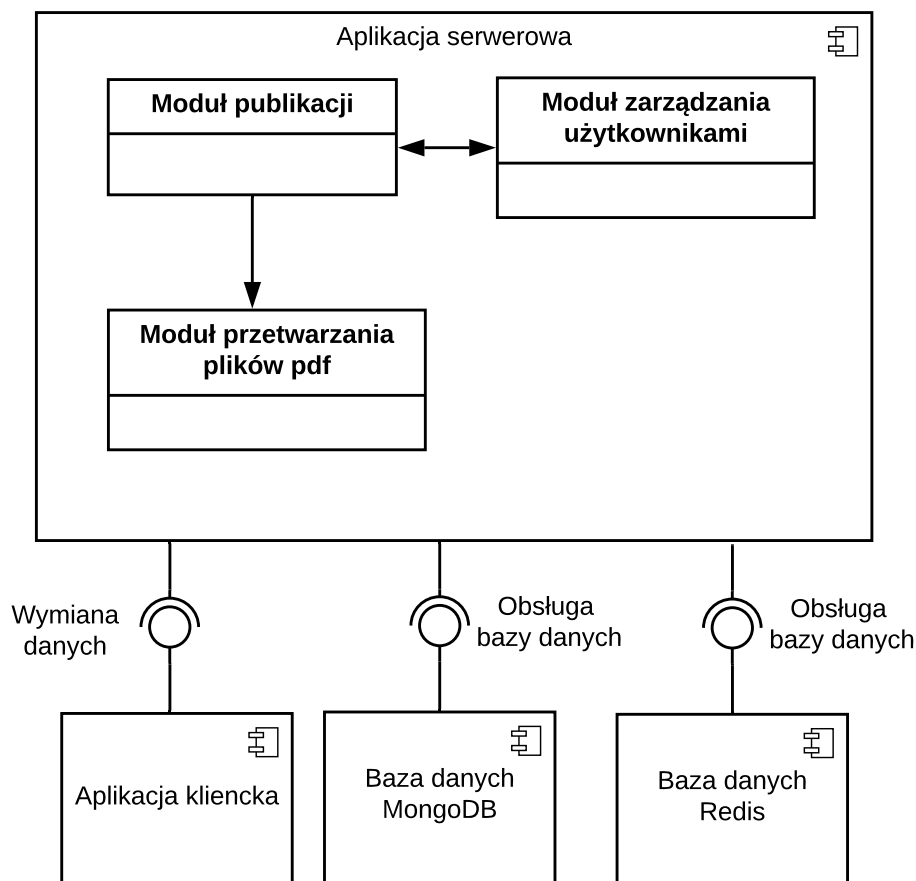
- Aplikacja serwerowa - udostępnia ona interfejs programistyczny służący do szeroko rozumianego zarządzania publikacjami naukowymi.
- Baza danych MongoDB - będzie służyła do przechowywania informacji na temat publikacji naukowych. Bezpośredni dostęp będzie miała do niej tylko aplikacja serwerowa
- Mobilna aplikacja kliencka - przeznaczona na urządzenia z systemem Android, wykorzystująca interfejs udostępniany przez aplikację serwerową

Ze względu na pełną niezależność aplikacji serwerowej od mobilnej, możliwe jest przygotowanie w przyszłości klienta działającego w przeglądarce internetowej lub innej platformie.

Każda z aplikacji ze wykorzystuje inne, specyficzne dla swoich platform wzorce projektowe, dlatego też po omówieniu ogólnej architektury całego systemu każda z aplikacji zostanie przedstawiona osobno, w sposób bardziej szczegółowy.

3.1 Architektura ogólna

Na poniższym diagramie znajduje się ogólny schemat przedstawiający architekturę całego systemu:



Rysunek 3.1: Ogólna architektura systemu

Przedstawiona na powyższym diagramie aplikacja serwerowa oraz baza danych MongoDB będą uruchamiana jako kontenery Dockera, natomiast aplikacja kliencka będzie pracowała na urządzeniach z systemem Android. Wymiana danych pomiędzy tymi aplikacjami będzie odbywała się za pomocą interfejsu programistycznego (API), w sposób szyfrowany przy wykorzystaniu protokołu HTTPS. Baza danych będzie działać w wewnętrznej sieci Dockerowej, do której bezpośredni dostęp będzie posiadała jedynie aplikacja serwerowa.

3.2 Architektura aplikacji serwerowej

3.2.1 Struktura

Aplikacja serwerowa zbudowana będzie w oparciu o środowisko Node.js. Składać się będzie z 3 podstawowe modułów:

1. Moduł zarządzania użytkownikami - będzie odpowiadał za obsługę żądań HTTP dotyczących rejestracji i logowania użytkowników oraz zarządzaniu sesją
2. Moduł publikacji - będzie posiadał następujące zadania:
 - obsługa żądań HTTP dotyczących publikacji
 - zapis, odczyt i modyfikacja publikacji w bazie danych
 - zlecenie operacji przetwarzania pliku PDF
 - zapisywanie i odczyt plików PDF przypisanych do publikacji
3. Moduł przetwarzania plików pdf - jako jedyny nie będzie odpowiadał za obsługę żądań, a za przetwarzania plików pdf. Do przetwarzania plików pdf zostanie wykorzystana biblioteka *pdf-parse*. Będzie dostarczał następujące funkcjonalności:
 - odczyt informacji takich jak tytuł lub autor publikacji z metadanych plików PDF
 - wyszukiwanie DOI w metadanych pliku PDF, bądź w jego treści
 - pobieranie szczegółów dotyczących przetwarzanej publikacji na podstawie znalezionej wcześniej numeru DOI

Dodatkowo żądania HTTP będą przetwarzane wstępnie, także przez następujące moduły pośredniczące:

1. Moduł autoryzacyjny - jego rolą będzie sprawdzanie czy dane żądanie wysłane została przez użytkownika, który posiada uprawnienia do jego wykonania
2. Moduł walidacji danych - będzie odpowiedzialny za sprawdzania czy dane przychodzące w żądaniach, typu POST oraz PUT, które tworzą lub modyfikują informacje w bazie danych, są w odpowiednim formacie

3.2.2 Środowisko

Aplikacja serwerowa będzie przygotowana do pracy jako kontener Docker. Dzięki temu przy wdrażaniu aplikacji konfiguracja środowiska produkcyjnego, nie będzie wymagała pełnego przygotowania środowiska Node.js,

potrzebując do pracy jedynie aplikacji Docker oraz docker-compose, która pozwala na zarządzanie i konfigurację wielu kontenerów, mogących współpracować między sobą. Dzięki temu, że baza danych MongoDB może również działać w formie kontenera Dockerowego, przy wykorzystaniu aplikacji docker-compose, uruchomienie całej aplikacji serwerowej wraz bazą danych będzie ograniczać się do pobrania kontenerów oraz ich uruchomienia za pomocą jednego polecenia, a dodatkowo pozwala na wdrożenie aplikacji zarówno przy użyciu systemu Linux i Windows jak i MacOS.

3.3 Architektura aplikacji klienckiej

Aplikacja kliencka będzie przeznaczona na urządzenia mobilne z systemem Android. Zostanie wykonana w sposób natywny dla tej platformy przy wykorzystaniu środowiska Android Studio oraz języka Kotlin. Zgodnie z zaleceniami występującymi w dokumentacji Android, wykorzystany zostanie uproszczony wzorzec Model-view-viewmodel(MVVM).

3.3.1 Wzorzec Model-view-viewmodel(MVVM)

Wzorzec MVVM bazuje na popularnym wzorcu Model-view-controller. Jest często wykorzystywany podczas tworzenia aplikacji z interfejsem graficznym, do których możemy zaliczyć programy przeznaczone na system Android. Zgodnie z tą architekturą aplikacja składa się z głównych elementów:

1. model - przechowuje dane, pobrane przez viewmodel, później prezentowane w warstwie view, nie powinien zawierać logiki biznesowej
2. view - jest to reprezentacja graficznego widoku, widzianego przez użytkownika aplikacji
3. viewmodel - element spajający model i view, pod pewnym względem odpowiadający dla warstwy controller z wzorca MVC. Jest odpowiedzialny za wypełnianie widoku danymi, pobranymi z modelu oraz za obsługę interakcji w użytkownikiem.

Jedną z podstawowych cech tego wzorca jest tak zwany databinding. Polega on automatycznym odświeżaniu danych pochodzących z modelu w widoku, w momencie gdy dojdzie do ich modyfikacji w viewmodelu. Dzięki temu, programista jest zwolniony z ciągłego dbania o uaktualnianie danych prezentowanych w widoku.

3.3.2 Struktura

Natywne aplikacje działające pod kontrolą systemu Android zbudowane są z komponentów zwanych aktywnościami (Activity). Zgodnie z definicją dostępną w dokumentacji, jest to pojedyncza konkretna czynność, która może zostać wykonana przez użytkownika. Dodatkowo aktywności mogą składać się z mniejszych części zwanych fragmentami. Aplikacja kliencka przygotowywana w ramach tej pracy, będzie składała się z trzech aktywności:

1. LoginActivity - aktywność odpowiedzialna za proces logowania użytkownika.
2. MainActivity - główna aktywność służąca do prezentacji listy publikacji danego użytkownika.
3. PublicationDetailsActivity - aktywność w której dodaje się nowe publikacje oraz odczytuje i edytuje istniejące.

Do komunikacji z aplikacją serwerową za pomocą protokołu HTTP wykorzystana zostanie biblioteka Retrofit. Wykorzystywana będzie w klasach należących do paczki *network*, która odpowiadać za obsługę żądań HTTP wykorzystywanych do logowania użytkowników oraz do odczytywania, dodawania i edycji publikacji naukowych.

Do obsługi asynchroniczności zapytań, wszystkie klasy korzystające z paczki *network*, będą wymagały zaimplementowania interfejsu *RequestObserver*, który będzie zawierał dwie metody:

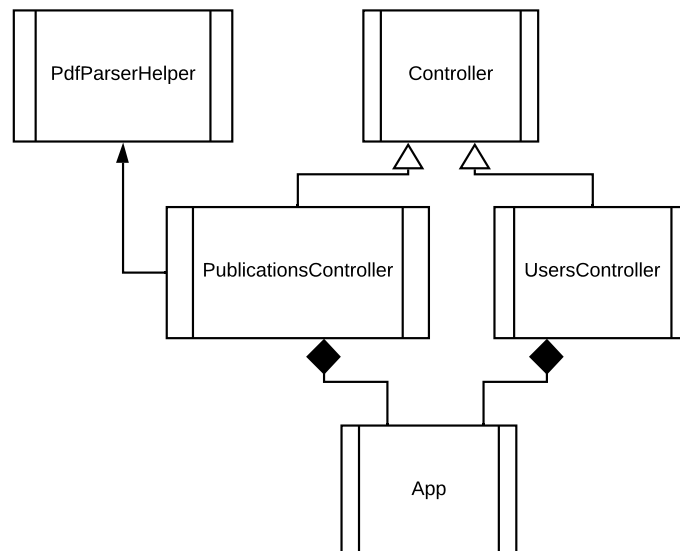
1. onSuccess - metoda wywoływana, w przypadku gdy żądanie zakończyło się pomyślnie.
2. onFailure - metoda wywoływana, w przypadku gdy żądanie zakończyło się błędem.

Rozdział 4

Szczegóły implementacyjne aplikacji

4.1 Aplikacja serwerowa

Zgodnie z przedstawioną w poprzednim rozdziale architekturą aplikacji serwerowej została ona podzielona na trzy moduły. W tym rozdziale zostaną przedstawione ich szczegóły implementacyjne oraz sposób komunikacji pomiędzy sobą. Organizacja kodu aplikacji serwerowej została przedstawiona, na poniższym diagramie klas:



Rysunek 4.1: Diagram klas

4.1.1 Opis podstawowych klas

Przedstawione na powyższym diagramie klasy pełnią następujące funkcje:

1. App - główna klasa aplikacji, która inicjalizuje wszystkie klasy rozszerzające klasę Controller, a także odpowiedzialna za skonfigurowanie oprogramowania pośredniczącego (middleware) .
2. Controller - klasa rozszerzana przez inne klasy, odpowiedzialne za obsługę żądań HTTP.
3. UsersController - klasa obsługująca żądania dotyczące rejestracji, logowania, oraz wylogowywania użytkowników.
4. PublicationsController - klasa obsługująca żądania dotyczące dodawania, odczytywania, usuwania oraz edycji publikacji.

4.2 Obsługa użytkowników

Cała obsługa użytkowników w systemie została napisana od podstaw. Odpowiedzialna jest za to klasa *UserController*, odpowiadająca za proces rejestracji i logowania użytkowników oraz oprogramowanie pośredniczące *authMiddleware*, którego zadaniem jest sprawdzanie czy dane żądanie jest wykonywane przez zalogowanego użytkownika, który posiada wystarczające uprawnienia. Do zapewnienia bezpiecznego przechowywania hasła wykorzystana została biblioteka *bcrypt*, za pomocą której uzyskiwana jest sól, wykorzystywana podczas obliczania funkcji skrótu dla hasła.

Dla celów autoryzacji, dokumenty reprezentujące użytkowników, które przechowywane są w bazie danych, posiadają w swojej strukturze dwa pola:

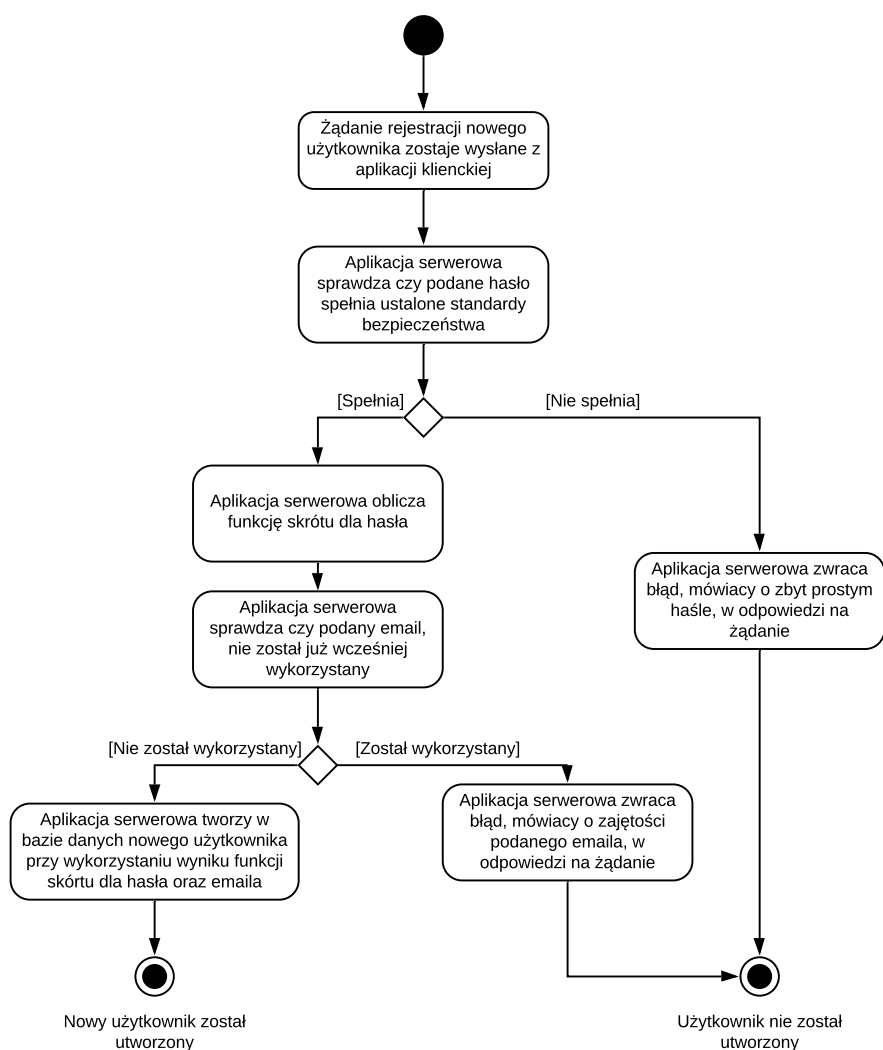
- email - służący do identyfikacji, użytkownika, który próbuje zalogować się do systemu
- hash - pole zawierające sól oraz wynik funkcji skrótu dla hasła danego użytkownika
- type - pole służące do określania roli użytkownika. Obecnie nie jest wykorzystywane, lecz umożliwia wprowadzenie w przyszłości podziału użytkowników na różne grupy, o specyficznych uprawnieniach

Dzięki przechowywaniu wyniku funkcji skrótu dla hasła, zamiast jawnego jego przechowywania, podnoszony jest poziom bezpieczeństwa. Nawet w przypadku, gdy dane z bazy danych zostaną wykradzione, hasła użytkowników systemu nie będą mogły zostać odczytane. Wynika to z własności funkcji

skrótu, która nie pozwala w łatwy sposób odczytać wartości wejściowej, nawet przy posiadania soli, która została wykorzystana podczas obliczania wyniku funkcji.

4.2.1 Proces rejestracji użytkownika

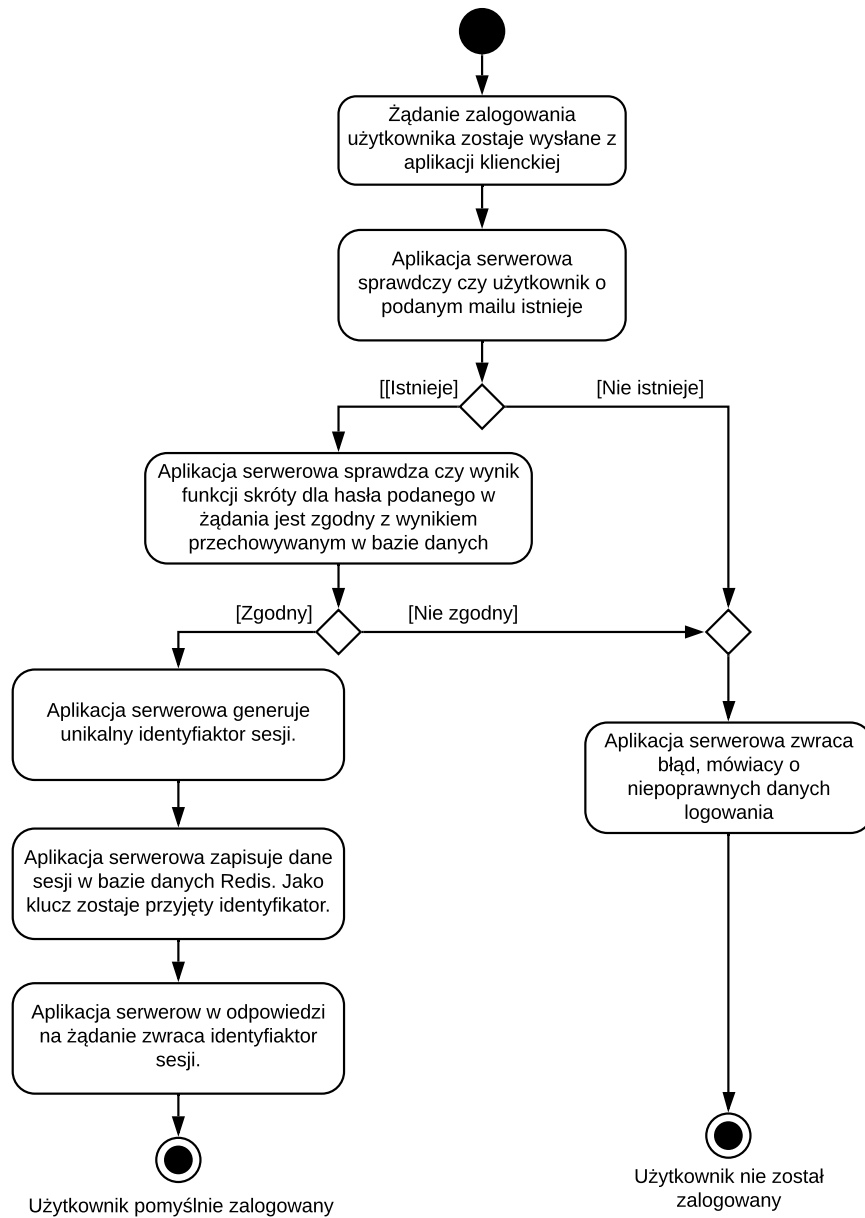
Proces rejestracji użytkownika posiada następujący przebieg:



Rysunek 4.2: Diagram aktywności dla procesu rejestracji

4.2.2 Proces logowania użytkownika

Po pomyślnym przejściu procesu rejestracji, użytkownik nabywa możliwość zalogowania się do systemu za pomocą wcześniej podanego emaila i hasła. Proces ten wygląda następująco:



Rysunek 4.3: Diagram aktywności dla procesu logowania

W celu przeprowadzania logowania do systemu, wysyłane jest żądanie do aplikacji serwerowej z danymi, na podstawie, których użytkownik jest uwierzytelniany, a w odpowiedzi zwracany jest identyfikator sesji, który jest później wykorzystywany podczas wysyłania innych żądań. Posiada on ograniczoną czasową ważność, wynoszącą 7 dni.

4.2.3 Proces wylogowania użytkownika

4.3 Uwierzytelnienie i autoryzacja żądań

Większość żądań obsługiwanych przez aplikacją serwerową, może być obsłużona tylko w przypadku, gdy użytkownik, które je wysłał został poprawnie uwierzytelniony i zautoryzowany. Uwierzytelnienie żądania odbywa się na podstawie weryfikacji nagłówka żądania HTTP o nazwie *Authorization*, który powinien zawierać token pełniący rolę identyfikatora sesji. Za to zadanie odpowiedzialne są dwie funkcje pośredniczące w obsłudze żądania:

1. *authMiddlewareUser* - funkcja zezwala na pełne wykonanie żądania, tylko gdy użytkownik jest zalogowany.
2. *authMiddlewareOwner* - funkcja zezwala na pełne wykonanie żądania, tylko gdy użytkownik jest właścicielem zasobu, którego dotyczy żądanie.

Obie te funkcje wykorzystują w trakcie działania jedną z najważniejszych funkcji biorących udział w procesie obsługi użytkowników o nazwie *checkAuth*. Jej rolą jest sprawdzenie ważności sesji i zgodności roli użytkownika zidentyfikowanego na podstawie tokena przesłanego w nagłówkach żądania, z wymaganiami bezpieczeństwa danego żądania. Jeśli warunki te są spełnione, wtedy obsługa żądania przekazywana jest już do docelowej funkcji.

Nagłówek funkcji *checkAuth* prezentuje się następująco:

```
async function checkAuth (  
  req: Request,  
  next: NextFunction,  
  profileTypes: string[]  
)
```

Do wywołania tej funkcji należy jej przekazać następujące parametry:

1. *req* - obiekt zawierający wszystkie parametry żądania, takie jak nagłówki czy ciało.

2. `next` - funkcja, która powinna zostać wywołana jako kolejna, podczas procesu obsługi żądania.
3. `profileTypes` - tablica zawierająca role użytkowników, którzy mają prawo do wywołania danego żądania.

4.3.1 Sposób działania funkcji `checkAuth`

Na początku działania, sprawdza czy w żądaniu, które zostało odebrane, znajduje się nagłówek *Authorization* zawierający token identyfikujący sesję użytkownika. Jeśli token został odnaleziony, na jego podstawie wyszukiwany jest obiekt sesji w bazie danych Redis. Jeśli wyszukiwanie powiedzie się, funkcja *checkAuth* przeprowadza następujące czynności:

1. Sprawdzenie czy czas ważności sesji nie został przekroczony.
2. Sprawdzenie czy rola użytkownika, którego sesja została zidentyfikowana, jest zgodna z parametrem *profileTypes* przykazanym do funkcji jako parametr.

W przypadku nie odnalezienia nagłówka *Authorization* lub obiektu sesji w bazie danych Redis, bądź też gdy choć jedna z czynności wymienionych powyżej zakończy się niepowodzeniem, funkcja zwraca wartość `false`, która oznacza, że proces autoryzacji również zostanie zakończony niepomyślnie. Jedynie w przypadku gdy wszystkie wyżej wymienione warunki zostaną spełnione, funkcja zwróci wartość `true`, oznaczającą pomyślną autoryzację użytkownika.

4.3.2 Funkcja `authMiddlewareUser`

Bibliografia

- [1] daemon9, „LOKI2”, Phrack Magazine, Issue 51. <http://phrack.org>
- [2] van Hauser, Reverse WWW Shell, THC, The Hacker’s Choice.
www.thc.org

Opinia

o pracy dyplomowej magisterskiej wykonanej przez dyplomanta

Zdolnego Studenta i Pracowitego Kolegę

Wydział Elektryczny, kierunek Informatyka, Politechnika Warszawska

Temat pracy

TYTUŁ PRACY DYPLOMOWEJ

Promotor: **dr inż. Miły Opiekun**

Ocena pracy dyplomowej: **bardzo dobry**

Treść opinii

Celem pracy dyplomowej panów dolnego Studenta i Pracowitego Kolegi było opracowanie systemu pozwalającego symulować i opartego o oprogramowanie o otwartych źródłach (ang. Open Source). Jak piszą Dyplomanci, starali się opracować system, który łatwo będzie dostosować do zmieniających się dynamicznie wymagań, będzie miał niewielkie wymagania sprzętowe i umożliwiał dalszą łatwą rozbudowę oraz dostosowanie go do potrzeb. Przedstawiona do recenzji praca składa się z krótkiego wstępu jasno i wyczerpująco opisującego oraz uzasadniającego cel pracy, trzech rozdziałów (2-4) zawierających opis istniejących podobnych rozwiązań, komponentów rozpatrywanych jako kandydaci do tworzonego systemu i wreszcie zagadnień wydajności wirtualnych rozwiązań. Piąty rozdział to opis przygotowanego przez Dyplomantów środowiska obejmujący opis konfiguracji środowiska oraz przykładowe ćwiczenia laboratoryjne. Ostatni rozdział pracy to opis możliwości dalszego rozwoju projektu. W ramach przygotowania pracy Dyplomanci zebrali i przedstawili w bardzo przejrzysty sposób duży zasób informacji, co świadczy o dobrej orientacji w nowoczesnej i ciągle intensywnie rozwijanej tematyce stanowiącej zakres pracy i o umiejętności przejrzystego przedstawienia tych wyników. Praca zawiera dwa dodatki, z których pierwszy obejmuje wyniki eksperymentów i badań nad wydajnością, a drugi to źródła skryptów budujących środowisko.

Dyplomanci dość dobrze zrealizowali postawione przed nimi zadanie, wykazali się więc umiejętnością zastosowania w praktyce wiedzy przedstawionej w rozdziałach 2-4. Uważam, że cele postawione w założeniach pracy zostały pomyślnie zrealizowane. Proponuję ocenę bardzo dobrą (5).

(data, podpis)

Recenzja

pracy dyplomowej magisterskiej wykonanej przez dyplomanta

Zdolnego Studenta i Pracowitego Kolegę

Wydział Elektryczny, kierunek Informatyka, Politechnika Warszawska

Temat pracy

TYTUŁ PRACY DYPLOMOWEJ

Recenzent: **prof. nzw. dr hab. inż. Jan Surowy**

Ocena pracy dyplomowej: **bardzo dobry**

Treść recenzji

Celem pracy dyplomowej panów dolnego Studenta i Pracowitego Kolegi było opracowanie systemu pozwalającego symulować i opartego o oprogramowanie o otwartych źródłach (ang. Open Source). Jak piszą Dyplomanci, starali się opracować system, który łatwo będzie dostosować do zmieniających się dynamicznie wymagań, będzie miał niewielkie wymagania sprzętowe i umożliwiał dalszą łatwą rozbudowę oraz dostosowanie go do potrzeb. Przedstawiona do recenzji praca składa się z krótkiego wstępu jasno i wyczerpująco opisującego oraz uzasadniającego cel pracy, trzech rozdziałów (2-4) zawierających bardzo solidny i przejrzysty opis: istniejących podobnych rozwiązań (rozdz. 2), komponentów rozpatrywanych jako kandydaci do tworzonego systemu (rozdz. 3) i wreszcie zagadnień wydajności wirtualnych rozwiązań, zwłaszcza w kontekście współpracy kilku elementów sieci (rozdział 4). Piąty rozdział to opis przygotowanego przez Dyplomantów środowiska obejmujący opis konfiguracji środowiska oraz przykładowe ćwiczenia laboratoryjne (5 ćwiczeń). Ostatni, szósty rozdział pracy to krótkie zakończenie, które wylicza także możliwości dalszego rozwoju projektu. W ramach przygotowania pracy Dyplomanci zebrali i przedstawili w bardzo przejrzysty sposób duży zasób informacji o narzędziach, Rozdziały 2, 3 i 4 świadczą o dobrej orientacji w nowoczesnej i ciągle intensywnie rozwijanej tematyce stanowiącej zakres pracy i o umiejętności syntetycznego, przejrzystego przedstawienia tych wyników. Drobne mankamenty tej części pracy to zbyt skrótowe omawianie niektórych zagadnień technicznych, zakładające dużą początkową wiedzę czytelnika i dość niestaranne podejście do powołań na źródła. Utrudnia to w pewnym stopniu czytanie pracy i zmniejsza jej wartość dydaktyczną (a ta zdaje się być jednym z celów Autorów), ale jest zrekompensowane zawartością merytoryczną. Praca zawiera dwa dodatki, z których pierwszy obejmuje wyniki eksperymentów i badań nad wydajnością, a drugi to źródła skryptów budujących środowisko. Praca zawiera niestety dość dużą liczbę drobnych błędów redakcyjnych, ale nie wpływają one w sposób istotny na jej czytelność i wartość. W całej pracy przewijają się samodzielne, zdecydowane wnioski

Autorów, które są wynikiem własnych i oryginalnych badań. Rozdział 5 i dodatki pracy przekonują mnie, że Dyplomanci dość dobrze zrealizowali postawione przed nimi zadanie. Pozwala to stwierdzić, że wykazali się więc także umiejętnością zastosowania w praktyce wiedzy przedstawionej w rozdziałach 2-4. Kończący pracę rozdział szósty świadczy o dużym (ale moim zdaniem uzasadnionym) poczuciu własnej wartości i jest świadectwem własnego, oryginalnego spojrzenia na tematykę przedstawioną w pracy dyplomowej. Uważam, że cele postawione w założeniach pracy zostały pomyślnie zrealizowane. Proponuję ocenę bardzo dobrą (5).

(data, podpis)