

תוכן

[1. הצעת פרויקט 3](#_Toc102417030)

[2. מבוא / תקציר 3](#_Toc102417031)

[2.1. הרקע לפרויקט 3](#_Toc102417032)

[2.2 תהליך המחקר 3](#_Toc102417033)

[2.3 סקירת ספרות 3](#_Toc102417034)

[3. מטרות ויעדים 4](#_Toc102417035)

[4. אתגרים 4](#_Toc102417036)

[5. מדדי הצלחה 4](#_Toc102417037)

[6. תיאור המצב הקיים 4](#_Toc102417038)

[7. רקע תאורטי 4](#_Toc102417039)

[8. ניתוח חלופות מערכתי 4](#_Toc102417040)

[9. תיאור החלופה הנבחרת והנימוקים לבחירה 4](#_Toc102417041)

[10. אפיון המעכת 4](#_Toc102417042)

[10.1. ניתוח דרישות המערכת 4](#_Toc102417043)

[10.2. מודול המערכת 4](#_Toc102417044)

[10.3. אפיון פונקציונאלי 4](#_Toc102417045)

[10.4. ביצועים עיקריים 4](#_Toc102417046)

[10.5. אילוצים 4](#_Toc102417047)

[11. תיאור הארכיטקטורה 4](#_Toc102417048)

[11.1. הארכיטקטורה של הפיתרון המוצע בפורמט של Design level Down-Top 4](#_Toc102417049)

[11.2. תיאור הרכיבים בפיתרון 4](#_Toc102417050)

[11.4. תיאור פרוטוקולי התקשורת (HTTP) 4](#_Toc102417052)

[11.5. שרת – לקוח 4](#_Toc102417053)

[12. ניתוח ותרשים use case של המערכת המוצעת 4](#_Toc102417055)

[12.1. רשימת use case 4](#_Toc102417056)

[12.2. תיאור ה-use case העיקריים של המערכת 4](#_Toc102417057)

[12.3. מבני נתונים בהם משתמשים בפרויקט 4](#_Toc102417058)

[12.4. תרשים מחלקות 4](#_Toc102417059)

[12.5. תיאור המחלקות 4](#_Toc102417060)

[13. תיאור התוכנה 4](#_Toc102417061)

[14. אלגוריתמים מרכזיים 4](#_Toc102417062)

[14.1. חלק מהאלגוריתם... 4](#_Toc102417063)

[14.2. חלק אחר מהאלגוריתם... 5](#_Toc102417064)

[14.3. החלק העיקרי באלגוריתם 5](#_Toc102417065)

[15. קוד האלגוריתם 5](#_Toc102417066)

[16. תיאור מסד הנתונים 5](#_Toc102417067)

[16.1. פירוט הטבלאות ב- Data Base 5](#_Toc102417068)

[17. מדריך למשתמש 5](#_Toc102417069)

[17.1. תיאור המסכים 5](#_Toc102417070)

[17.2. מדריך למשתמש 5](#_Toc102417071)

[17.3. צילומי מסכים 5](#_Toc102417072)

[18. בדיקות והערכה 5](#_Toc102417073)

[19. ניתוח יעילות 5](#_Toc102417074)

[20. אבטחת מידע 5](#_Toc102417075)

[21. מסקנות 5](#_Toc102417076)

[22. פיתוח עתידי 5](#_Toc102417077)

[23. ביבליוגרפיה 5](#_Toc102417078)

[24. מטרות ויעדים 5](#_Toc102417079)

**1. הצעת פרויקט:**

**1.2 מבוא / תקציר:**

**רעיונות שהיו לי :**

חיפשתי פרויקט עם דרכים ומסלולים ,אך היו דברים שהם פחות מוצלחים כמו ניווט של מכוניות בכביש, ניווט בבית קברות ,ולסיום חשבתי על מערכת שתעזור לאנשים לבחור בגדים על פי סגנון מסוים שהם אוהבים אבל זה היה פחות פרקטי, ולבסוף עלה לי רעיון של וויז בקניון רננים ברעננה .

**איך בחרתי את הרעיון שלי :**

חשבתי המון על משהו שיכול להיות יעיל באמת, ולתרום לסביבה ,ונסתי לחשוב ממש לעומק מה לא טוב בהתנהלות מסוימת בחיי היום יום ואיך מאידך ניתן לתקן היו לי המון רעיונות בעקבות המחשבה הנ"ל כמו :פינוי מתואם של זבל במקומות מגורים צפופים , למקם תחנות משטרה ברחובות נטושים ובקרבת פאבים ומועדונים , אבל לא ממש התחברתי לנושאים והרגשתי שרוב הדברים (הבעיות ) לא הכי גרועים ודי יש שליטה על המצב ,לא ברמה מקסימאלית אבל לגמרי בסדר, תוך כדי חשיבות ומציאת רעיון טוב הסתובבתי בקניונים ואחזתי שהבעיה ממש טובה ונוגעת להמון אנשים שבאמת צריך ניווט בקניון גדול ושמחתי שסוף סוף קיימת בעיה .

**למה אני חושבת שהוא טוב בתור רעיון לפרויקט גמר?**

אני חושבת שלחסוך בזמן במקסימום הנאה וסיפוק זה דבר שכל אחד רוצה ,וזה מתבטא בכך שנותן מענה לאנשים שרוצים משהו מסוים או חניות מסוימות או אחד שהזמן שלו יחסית יקר ואין לו כוח להסתובב ,למרות שקניון זה מקום בילוי וזה פחות מתוכנן ומוגבל אף אחד לא מעוניין להסתבך ולחזור על עצמו אז פה הפרויקט שלי נכנס לסיטואציה ופותר את הבעיה-לא במאה אחוז כי אין מושלם אבל זה רוב אחוז ורוב פתרון : )

**למה אני חושבת שיש בו תועלת?**

התועלת היא מועילה מאוד אין בזמן חיפוש והן בהתמקדות במה לחפש ,ובנוסף קיימת אפשרות לבחור את המסלול בשלושה אופציות :

1.מסלול לחנות מסוימת(יחידה).

2.מסלול לפי קטגוריות (רבות)/לפי חניות(רבות).

3.מסלול חכם - משכלל לפי סטטוס האם המשתמש מעוניין החניות עם מבצעים בתחילה וכן מאפשר לשלב לפי הסטטוס חניות מועדפות בתחילה .

**למה מומלץ לפתח את הפרויקט שלי?**

מומלץ מאוד לפתח את הרעיון שלי משום שזה מאוד נפוץ בכלל מרכזי הקנייה הגדולים ונותן אופציה למקסימום הספק ותועלת במינימום זמן דבר שכל אחד רוצה (במיוחד ישראלים שאין סבלנות).

**מה קורה כיום – לפני הפיתוח?**

כיום לפני הפיתוח קיים בזבוז מטורף של זמן וסיבובים מיותרים , ואנשים מאבדים את הסבלנות ואת עצמם בדרך ..

**מה יהיה לאחר פיתוח הפרויקט?**

לאחר הפיתוח הנ"ל יחסך המון זמן מיותר וחווית הקניה תהיה מהנה ולפי סטטוס- מיועד לכל משתמש שבוחר האם הוא מעונין בחניות מסוימות שהוא אוהב ,והאם יש עניין במבצעים בתחילת המסלול, וכך מצמצם האופן משמעותי את הבעיה ונותן מענה לכל אדם ונותן חוויית קניה מושלמת

**איזה אלגוריתם עזר לי בפיתוח הרעיון?**

האלגוריתם שעזר לי לפתח את הפרויקט הוא הדיאקסטרה חמדני .

**עוד על האפליקציה :**

השם של האפליקציה הוא- lg.waze .

לאחר עבודה ממושכת וחשיבה עמוקה ועבודה על האלגוריתם

והסתבכות במשקל הקשתות (רציתי שזה יצא הכי מדויק ולכן הייתה לי המון עבודה ) -יצאה האפליקציה המדהימה הזאת שבאמת נותנת מענה ומהווה פתרון על ,ובקיצור זה היה שווה את זה כי זה ממש אתגר אותי וחידד את החשיבה -מבחירת הרעיון ועד לסיום פיתוח האפליקציה שתורמת לסביבה כולה.

**2.2 תהליך המחקר :**

הדבר הראשון שעשיתי חקרתי המון על הנושא-קראתי מלא על האלגוריתם פתרתי דוגמאות וריאתי קודים דומים בנושא ניווט ,חיפשתי מפות של קניונים גדולים וכו' .

ניסיתי המון בכיוון של חיפוש מיידע וחומרים באינטרנט יותר מיידע תאורתי יחד עם קוד לדוג'. ולבסוף מצאתי מפה שתתאים מיישום שבה הקניון ממש גדול ויהווה תחילת בעיה ממש כפי שרציתי, נעזרתי במנהלת שיווק של הקניון ששמה אורית היא נתנה לי כיווני חשיבה נוספים ,תוך כדי הבירורים מאיפה אני מתחילה התייעצתי עם המורות לפרויקט והם כיוונו אותי מאוד. בגלל המפה שאותה מצאתי – זאת מפה של קניון רננים ברעננה וכעיקרון הייתי צריכה ממש לעבוד עי'' ומשקלתי את כל המרחקים כי זה הבסיס . עבדתי המון על הדאטה בייס שיהיה אמיתי ונכון ,האלגוריתם כעיקרון עובד מצומת מקור ליעד, וכן מצומת מקור ליעד מתוך אחת ליותר משני צמתים , ועכשיו פה נפלתי לבאג ולמה ?! משום שבבסיס אני מקבלת רשימת חניות -וממנה אני אמורה לחשב את המסלול הקצר ביותר , כי כביכול מהמון צמתים להמון צמתים ואת זה האלגוריתם לבדו אינו מבצעת ולכן על ידי חשיבה עמוקה בניסיון בלחפש פתרון נמצאה דרך מתוחכמת , שבאפשרותה לעבור בשני לולאות ובקוד דייאקסטרה (פירוט בהמשך ..).

ובחרתי דווקא דייאקסטרה משום שהוא הכי מתאים למציאת מסלול קצר.

משום שהסוכן הנוסע זו סיבוכיות מטורפת !n.

וגם בלמן פורד לא מתאים בגלל שהוא כולל משקלות שלילים ובמרחקים אי אפשר משקל שלילי.

ולכן המסקנה היא דייאקסטרה הכי מתאים 😊

**3.2 סקירה ספרותית :**

* https://stackoverflow.com
* bootstrap, CSS
* dijkstra
* C#, SQL, angular

1. **מטרות ויעדים :**

**מטרות :**

על שימוש באפליקציה שלי חוסכים המון ריצות וסיבובים מיותרים, ובנוסף זה חוסך גם כסף כי אתה יותר ממוקד בקניה שלך בלי להתפזר , והנוחות היא מעל ומעבר שמאשפרת הגדרות ואופציות למסלול חכם (פורט מקודם).

וכן המטרה המרכזית היא לאפשר מענה לפתרון על של מינימום זמן במקסימום עשייה.

**היעדים :**

המשתמש בוחר באיזה אופציה להשתמש (אחד מהשלושה פורט מקודם)ועל פי בחירתו נשלחות החניות המבוקשות מהSERVIS לAPI ומשם לקונטרולר המתאים ולבסוף מתבצע האלגוריתם שמחזיר את המסלול הנוכחי בחזרה עד לSERVIS ולבסוף מוצג על הקנבס באפליקציה ישר למשתמש . ובנוסף המערכת שומרת לכל משתמש האם מעונין בחניות עם מבצעים בתחילת המסלול וחניות מסוימות שיש להם עדיפות , ובכך מאפשרת גמישות לכל משתמש – על ידי הזנה של רשימת החניות שאותן מעדיף והאם הוא מעונין במצעים תחילה המיידע נשמר לכל משתמש בdb- (דאטה בייס) , ועוד המערכת מזהה מי לקוח רשום ומי חדש ונותנת מענה בהתאם.

1. **אתגרים:**

במהלך הפרויקט נתקלתי באתגרים רבים והם:

**בעיה:**

# לא ידעתי מאיפה אני מתחילה למשקל את הקשתות -מה המרחק בין חנות לחנות ?ומה המיקום של כל חנות בקומה?

**פתרון**:

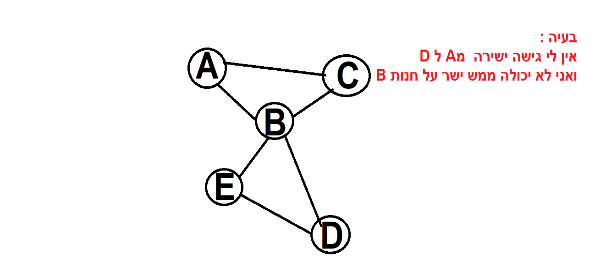
- בתחילה לקחתי את מפת הקניון והפכתי אותה לציר X ו- Y כפי שניתן לראות :



ולבסוף התאמתי לכל חנות במפה מיקום שמורכב וככה אפשר לדעת מה המיקום של כל חנות.

**בעיה:**

לא מכל חנות יש מרחק ישיר : ( , עיין בשרטוט הנ"ל:



**פתרון**:

אבל אין מה לדאוג משום שכאן נכנס כל הקטע של האלגוריתם :

כי משקלתי לפי נוסחת הדיסטנס (מחשבת מרחק ביו נקודה לנקודה ) ,נגדיר לכל מיקום שכנים (צמתים שאפשר להגיע אליהם ישירות ) וכך ניתן לעבור מכל צומת לכל צומת ,ולפי הדוגמא : ניתן להגיע מ A ל – D דרך B והמסלול יהיה A,B, D.

**בעיה:**

והרי האלגוריתם דייאקסטרה הינו פותר את הבעיה ומחזיר מסלול קצר ביותר בשני אופנים והם :

# מצומת יחיד לצומת יחיד.

# מצומת יחיד למלא צמתים.

X אבל לא יכול ממלא צמתים למלא צמתים , ונסביר ע''פ הדוגמא הנ"ל :

נתון המסלול של כל החניות בקומה 1 בקניון :



ואני מעוניינת לבקר בחניות :ABCF ,

כדי שדאייקסטרה ידע מה המסלול הקצר – הוא צריך לדעת הקשתות.

יש לי גרף חדש שנראה ככה:

ומשקל הקשתות אינו ידוע כרגע .

כדי להגיע לגרף שמדמה את החנויות שרוצים לעבור בהן עם מרחקים – גרף שיאפשר לדייאקסטרה למצוא את המסלול הקצר.

נצטרך לבנות את הגרף תוך כדי שימוש לדייאקסטרה.  
איך נעשה את זה?

לכל חנות – נחשב את המרחק הקצר ביותר לכל חנות אחרת ברשימה . לדוג':

A

דייאקסטרה על A->B והמרחק שחוזר הוא המשקל של הקשת.

דייאקסטרה על A->C

דייאקסטרה על A->F

(ב-C# המשמעות היא: מעבר בלולאה ראשונה על החנויות הנבחרות,  
 לכל חנות מקור: מעבר בלולאה מקוננת על כל החנויות הנבחרות  
 לכל חנות יעד: מחשבים לדייאקסטרה. התוצאה שחוזרת היא המרחק הקצר ביותר בין המקור ליעד הוא המשקל של הקשת.

מרחק מחנות לחנות סמוכה הוא ידוע.   
מרחק בין חנויות רחוקות לא ידוע. (אפשרויות רבות)

לכן:

נשתמש לדייאקסטרה פעמים רבות כדי לחשב מרחק קצר ביותר בין חנויות רחוקות.

ורק לאחר מכאן:

נתבסס על הקשתות שחישבנו כדי להפעיל לדייאקסטרה שמוצא את המסלול הקצר ביותר בין החנויות הרצויות.

אף על פי שהסיבוכיות הינה גדולה :**O(N^2)\*(V+E)**

היא עדין עדיפה על אלגוריתם בעיית הסוכן הנוסע שהיא **N!**

1. **מדדי הצלחה:**

האפליקציה שלי הצליחה אם היא אכן מצליחה לתת את המסלול הקצר ביותר ומצליחה להציגו בקנבס של המשתמש

1. **תיאור המצב הקיים:**

כיום המצב הקיים שמשתמש מגיע לקניון-הוא לא הכי מוגדר במה הוא רוצה לקנות ואיפה ובסוף התוצאה הינה בזבוז זמן בחיפוש החנות או פריט כללי(אצלי זה מתבטא בקטגוריה ),והוא הולך ומסתובב ממקום למקום הלוך ושוב .ובנוסף מבזבז יותר כסף כי הוא לא באמת ממוקד בקנייה .

1. **רקע תאורטי:**

האלגוריתם המרכזי בפרויקט הוא הקוד של דייאקסטרה:

המשתמש מזין את הקוד משתמש והסיסמא ,המערכת בודקת האם הוא משתמש קיים או חדש .אם הוא חדש יש לו אופציה להזין רק חנות בודדת. והמערכת מציע לו להתחבר כדי לקבל יותר אפשריות, כלומר יש עוד אופציות והן מציאת מסלול קצר מתוך רשימת חניות נבחרות + הגדרת סטטוס (הסטטוס כולל הכנסת חניות עם מצבעים על הדרך ) לכל משמש, וכן קיימת אפשרות להזין רשימת קטגוריות (אוכל ,ביוטי,אופטיקה ....) והמערכת מחזירה מסלול קצר למשתמש.

**הסבר על האלגוריתם :**

**האלגוריתם מורכב מכמה שלבים :**

יש צמתים וקשתות מוכנים מנם האלגוריתם בונה גרף (כללי כמו אצלי ממיר את החניות והמרחקים בקומה 1 לגרף של צמתים וקשתות ) ולאחר מכאן מקבל את רשימת החניות שבהם המשתמש אמור לעבור ויש מעבר בלולאה על הרשימה ,לכל חנות בודקים מה המרחק הכי קצר לחנות הסמוכה ברשימה ולבסוף לכל צמד שני צמתים בונה קשת חדשה (מפעיל דייאקסטרה) ולבסוף מחזיר את המסלול הקצר ביותר ,

**החלק הכי מורכב באלגוריתם הינו :**

החלק הכי מורכב הינו בניית המסלול החדש והגדרת המרחקים החדשים כי הוא עובר בלולאה ולכל צומת מחשב מסלול קצר ולבסוף מחשב דייאקסטרה ומחזיר את המסלול חדש

**הבעיה שאלגוריתם פותר :**

האלגוריתם פותר את בעיית המסלול הקצר כי מחשב את המרחק הקצר ביותר (מכיל דייאקסטרה) אבל הבעיה הייתה גדולה יותר כי הוא מקבל רשימת של מיקומים ולא מקור ויעד או מקור ויעדים אלא מקורות ויעדים ועל ידי מעבר בלולאה מקוננת ובתוכה הפעלת דייקסטרה ולבסוף פותר את הבעיה הזאת (של המקורות ויעדים ) ומחזיר את המסלול

**האלגוריתם שהכי מתאים :**

אלגוריתם זה פותר את הביעה של מסלולים קצרים ביותר ממקור יחיד, עבור גרף מכוון ממשקל, עבור משקלות חיוביים בלבד.

הבעיה אצלי הייתה לחשב מסלול קצר מבין החניות שבקומה ,ולכן בחרתי להגדיר את הצמתים בתור החניות ואת הקשתות בתור המרחקים מחנות לחנות .

1. **ניתוח חלופות מערכתי:**

# אלגוריתם של בעיית הסוכן הנוסע .

# אלגוריתם בלמן פורד.

# דייאקסארה .

**מה בחרתי ?**

בסופו של דבר בחרתי באלגוריתם הדייאקסטרה , משום שהוא הכי מתאים לי כי הסוכן הנוסע זו סיבוכיות מטורפת (N!) ,ובלמן פורד כולל משקולות שליליים ולי זה לא טוב כי אני עוסקת במרחקים והם חייבים להיות חיוביים , מכאן נובע שדייאקסטרה הכי מתאים לי !

1. **תיאור החלופה הנבחרת והנימוקים לבחירה:**

# פיתחתי מערכת שמחזירה מסלול קצר בתוך קניון , על יד שמקבלת רשימת חניות נבחרות ומביאה את המסלול הקצר דרכם

# לגבי ההצעות הקודמות הסוכן הנוסע ישלו סיבוכיות מטורפת וזמן תגובה מאוד איטי , וכן בלמן פורד לא ממש טוב הכי עובד עם משקלות שליליים, ולכן אינו מתאים כי מרחק רק חיובי ואין אופציה אחרת,

# האלגוריתם עובד כך:

מוגדר רשימת קשתות ומילון צמתים,

יש פעולה שבונה מהרשימה והמילון גרף כלליי הקניון ,

ואחרי שהגרף בנוי המערכת מקבלת רשימה של חניות שבהם צריך לעבור את המסלול הקצר ביותר , והיא עובדת כך :

יש לולאה שעוברת על רשימת החניות המבוקשות ,

שבתוכה קיים מעבר נוסף מחנות לחנות סמוכה ברשימה ,

שבה יוצרים קשת בין החנות ברשימה לחנות אחרת ברשימה לפי סדר,

ואז מפעילים את הדאייקסטרה ואת המרחק הקצר ביותר מכניסים לקשת שיצרנו בשורה מעל שהוא בודק ממש ועובר על כל האפשריות בגרף הכללי

ואת הקשת מכניסים לרשימת הקשתות החדשות

ולבסוף בונה צמתים שהם הרשימה המבוקשת שקבלנו

ויש לי את רשימת הקשתות החדשות שנבנתה לי בפעולה

ומפעילים שוב את הפונקציה שבונה גרף מצמתים וקשתות ושולחים לה את שני הפרמטרים

רשימת הקשתות החדשות, הרשימה המבוקשת שקבלנו ,

ומה שחוזר לי מכל זה הוא מסלול הקצר ביותר : )

שאותו אני שולחת למשתמש בתצוגה .

**8 . אפיון המערכת:**

**סביבת פיתוח :**

חומרה: מעבד RAM 32GB i7 עמדת פיתוח: מחשב Lenovo מערכת הפעלה: 10 Windows

שפות תוכנה: #C , תוך שימוש בטכנולוגי ת WebApi, אנגולר .

כלי תוכנה לפיתוח המערכת: .Microsoft Visual Studio2019, vs code:

מסד נתונים:.SQL Server עמדת משתמש מינימאלי ת :

* + חומרה: מעבדRAM 4GB i5 .

o מערכת ההפעלה: Windows 7ומעלה.

* + חיבור לרש ת: נדרש .
  + . chrome :תוכנות ,

**1.8 ניתוח דרישת המערכת**

**דרישות בהן המערכת צריכה לעמוד:**

* + כתיבה בסטנדרטים מקצועיים.
  + מחשוב השרות ללקוח.
  + כתיבת הקוד בסיבוכיות היעילה ביותר.
  + ממשק נוח וידידותי למשתמש.
  + תגובה מהירה ככל שניתן למשתמש.

## **מודול המערכת**

* העלאת קובץ txt המכיל את רשימת חניות עם פרטים טכני ים עליהם.
* קריאת הקובץ שהועלה והזנת הנתונים בדאטה בייס, וכן הצגתם ללקוח.
* הזנת נתונים נוספים לתלמידים ע"י המשתמש.
* קריאה למערכת לביצוע שיבוץ.
* מציאת השיבוץ האופטימלי ככל שניתן ע"י האלגוריתם.
* הזנת פרטי השיבוץ בדאטה ביי ס
* הצגת פרטי השיבוץ ללקוח.
* שליחת מייל ללקוח עם השיבוץ הסופי

**2.8 אפיון פונקציונאלי**

## **#** **createMallRoutes(string path)** : פונקציה זו מקבלת ניתוב לקובץ שמכיל את המרחקים בין חנות לחנות , ועל ידי זה היא בונה רשימת קשתות כללית של כל הקומה ,

**# createMallNodes()** : הפונקציה בונה צמתים (חניות) על פי המיידע מהDB- -של כל החניות בקומה ,

**# createSelectedStoresGraph(List<DTOStor> stores)**: הפונקציה יוצרת רשימת צמתים של הגרף החדש - המסלול והוא בונה את הקשתות (המרחקים ) על ידי מעבר על רשימת הצמתים שהפו' קיבלה ובתוכה עובר בקינון לכל אחד מהחניות ברשימה ומפעיל דייאקסטראה והערך שחוזר ממנו מציבים בקשת החדשה ומוסיפים מאיפה לאיפה הקשת נוצרת ,ואת הקשת הזאת מוסיפים לרשימת הקשתות של המסלול החדש.

**# createShortestPathForSelectedStores() :**יוצר את המסלול הקצר ביותר ומפעיל את הפו' המתאימות,

**# CheckNode(List<Route> routes, Dictionary<string, Node> nodes, PrioQueue queue, List<Node> unvisited, Node destinationNode):**

פו' זו הינה רקורסיבית ומקבלת רשימת קשתות ומילון צמתים ותור עדיפות מרחקים קצרים ורשימת צמתים שלא עברו בהם וצומת יעד הפונקציה מחזירה את המרחק הקצר ביותר .זאת אומרת ממש מחשבת את הדיאקסטרה -ממש מסלול בין כל החניות הנבחרות .(המסלול החדש )

**3.8 הביצועיים העיקריים :**

**# המשתמש (רק אם הוא מחובר למערכת ) יכול להגדיר פרופיל , זאת אומרת להכניס:**

האם הוא מעונין בחניות עם מבצעים בתחילה (כן / לא).

# המשתמש מכניס שם משתמש וסיסמא

# המערכת בודקת האם הוא מחובר או חדש

# במידה והוא מחובר יש לו סטטוס (פרופיל קיים ) ולכן הוא יכול לבחור באיזה סוג מסלול הוא מעוניין והן :מסלול לפי רשימת חניות לבחירה \ רשימת קטגוריות \ לחנות בודדת \ לקטגוריה בודדת

# לאחר שהמשתמש בוחר מה הוא רוצה ( איזה מסלול ) ,ומזין את הפרטים בהתאם ,המערכת מחשבת והאלגוריתם רץ -ובסיומו מוגש למשמש על הקנבס את המסלול הקצר ביותר (המסלול הכי חכם שיכול להיות : )))

**4.8 אילוצים :**

# המערכת מוגבלת כרגע לקניון אחד ספציפי (קניון רננים ברעננה ),

# המיידע אינו מתעדכן כל פעם כי זה בתאם למידע העכשווי,

# המרחקים נם מחושבים באופן יחסי כך שהמסלול הוא מדויק בתכלית אבל זה לא אמור להיות משמעותי במקסימום זה פסיעה וחצי ,

**9 .תיאור הארכיטקטורה :**

**9.1 הארכיטקטורה של הפתרון המוצע בפורמט של Design level Down-Top :**

צד השרת - server side פותח במודל 3 השכבות ומתחלק ל-4 פרויקטים

החלוקה לשכבות נועדה להפריד באופן מוחלט בין הלוגיקה של הפרויקט לבין הנתונים עצמם. הפרדה זו מאפשרת לבצע שינויים בכל אחת מהשכבות בלי תלות ובלי זעזועים בשכבות האחרות.

API – שכבת ה Controller – חיבור בין צד השרת והלקוח.

BL – הלוגיקה של המערכת.

DAL – מכיל את הפונקציונאליות הנדרשת לכל התקשורת עם הData Base.

Models – מכילה מחלקות המתארות את הנתונים ובמבנה זה מעבירים את הנתונים בין השכבות.

מטרת שכבה זו היא למנוע תלות של שכבת הBL במבנה בסיס הנתונים. שכבת הBL מכילה פונקציות המרה מטיפוס הנתונים של בסיס הנתונים לטיפוס הנתונים של שכבת הModels ולהיפך, וכך מיוצגים הנתונים בכל הפרויקט.

**1.9 תיאור הרכיבים בפתרון :**

הפרויקט מחולק ל-2 חלקים:

* + - צד שרת - הנכתב בשפת #C ובטכנולוגיית WebApi.
    - צד לקוח - נכתב בשפת Angular ובטכנולוגיית Html, TypeScript.

בחרתי לכתוב צד לקוח ב - אנגולר שהינה שפה מתקדמת ועדכנית בעלת מאפייניAngular8 חדשניים ופונקציונאלית ביות ר.

אנגולר הינה סביבת עבודה שפותחה על ידי גוגל. מאפשרת לפתח אפליקציותFramework אינטרנט בקלות ומהירות. במקור היא באה לתת מענה לבניי תApplications Page Single בצורה מושלמת ומהירה. מהיתרונות הבולטים והעיקריים של אנגולר אפשר למנות: חיסכון במשאבים, מהירות ביצוע, קוד קצר יותר, רוב העבודה מתבצעת בצד הלקוח ופחות בשרת ויכולת התמודדות טובה )סינון מהיר ופשוט לביצוע( של תוכן המתקבל מהשרת לפי מספר רב של פרמטרים.

צד שרת בחרתי לכתוב בC# .C# היא שפת תכנות עילית מרוב ת-פרדיגמות, מונחית עצמים בעיקרה המשלבת רעיונו ת כמו טיפוסיות חזקה, אימפרטיביות, הצהרתיות, פונקציונאליות פרוצדוראליות וגנריות .

C# היא שפה מעניינת, נוחה ומלאה פונקציונאליות למתכנת. שימוש בשפה זו נפוץ כיום , וכתוצאה מכך, ניתן היה למצוא בה קודים שונים שנדרשו לפיתו ח.

בנוסף ,בחרתי להשתמש ב - EntityFramework טכנולוגית עבודה מתקדמת של מיקרוסופט.

הEntityFramework מאפשר לטעון את הנתונים מהDB -ולעשות להם השמה בצורה ישירה ואוטומטית לתוך אובייקטים בקוד הממפים את מאגר הנתונים בצורה מידי ת.

.Sql Server שנכתב בשפת DataBaseקורא נתונים מ ה EntityFrameworkה

למסד הנתונים של ה-SQL Server יש כלים נרחבים לגיבוי כל המידע של המערכת ,כולל מערכת ההפעלה, חשבונות המשתמשים והרשאותיהם, הגדרות ההתקנים, תוכניות וכן של שאר הרכיבים המסופקים עם השרת ואובייקטי המשתמש.

**דוגמאות לזרימת מידע במערכת :**

שליפת כל החניות המועדפות

ברצוננו לקבל את כל החניות המועדפות של משתמש מסוים מ הDB ולכן יתבצעו השלבים הנ"ל:

* המשתמש יחפוץ לראות את כל החניות המועדפות שלו, הוא ילחץ על כפתור מסוים בתצוגה) html( ובקשתו תפנה לTypeScript.
* servicesאשר תפנה ל GetStorFaverite תתבצע קריאה לפונקציה- script Type לשרת URL תתבצע בקשת services -
* השרת מקבל את הבקשה ומנווט ל Controller שנמצא בAPI.
* הController יזמן את הפונקציה GetAllStorFavoraite(DTOUsers user)שנמצאת FavoriteStoresForTheUserController.
* BL מעוניין לקבל נתונים מהDB ולכן הוא פונה לDAL- דרך הframework Entity
* ה-DAL שואב את הנתונים הרצויים ממסד הנתונים וכעת מתבצע שלב החזרה.

ה DAL מחזיר את רשימת החניות המועדפות לשכבת הBL בה מתבצעת פונקציית הסינון של הבאת החניות של משתמש מסוים.

* BLמה controllerמחזירה את הנתונים ל GetStorFaverite הפונקציה
* .serviceהנתונים מוחזרים ל controller -מה
* מהservice - חוזרת הרשימה לtypeScript.
* הרשימה מוצגת בHTML.

**איור :**

DB

Sql Server

Dal

Entity Framework

Bl

L

ayer

Controllers

Web Api

Client

Models

# מסד הנתונים הבנוי מטבלאות וקשרי גומלין ביניהם.

# שכבת הגישה לנתונים באמצעות Entity Framework.

# שכבת הישויות.

# שכבת ה - BL בה כתובים האלגוריתמים.

Web Api # פרוטוקול התקשורת בי ן צד הלקוח וצד השרת.

angular, TypeScript #צד לקוח.

**תיאור פרוטוקולי התקשורת : 2.9**

**http** – הוא פרוטוקול תקשורת שנועד להעברת אובייקטים ודפיhtml

**3.9 שרת-לקוח :**

צד השרת נכת ב בטכנולוגית WebApi ובשפת c#.

צד הלקוח נכתב בשפות angular Html, בטכנולוגית .CSS ,typescript

**10 .ניתוח ותרשים USE CASE של המערכת המוצעת :**

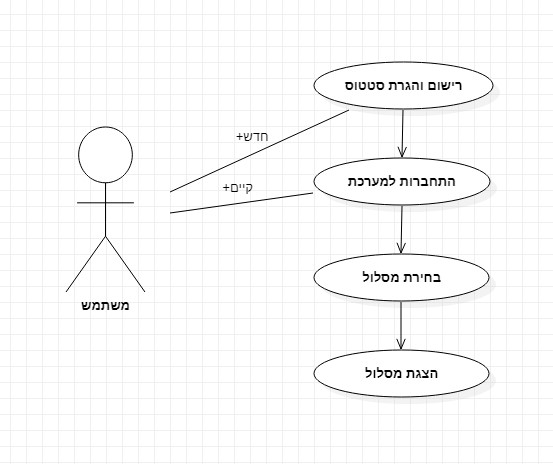
**רשימת use case :**

**רשימת הפעולות המבוצעות על ידי המשתמש :**

**למשתמש חדש :** מקליד שם משתמש וסיסמא מכניס סטטוס האם רוצה חניות עם מבצעים תחילה ,ורק אחרי שהוא מוכר במערכת (הרישום הצליח ) המשתמש ראשי לבחור מסלול -על ידי בחירת חניות / קטגוריות ולאשר – לאחר מכאן מוצג המסלול הרצוי הקצר והטוב ביותר,

**למשתמש וותיק :** הקלדת שם משתמש וסיסמא , במידה והמערכת מזהה הוא רשאי לבחור מסלול ולבחור קטגוריות / חניות ולאשר – לאחר מכאן מוצג המסלול הרצוי הקצר והטוב ביותר,

**1.10 תיאור ה- USE CASE :**

****

## תיאור ה-use case העיקריים של המערכת

Identifier , Name, Description , Actors, Frequency , pre-condition ,   
תחפשו כיצד מנסחים תיאור של use case.

**2.10 מבני נתונים בהם משתמשים בפרויקט :**

**מילון :** השימוש במילון ניתן לידי ביוטי באלגוריתם בשמירת הצמתים של הגרף הכללי ושל הגרף שצירך להחזיר השתמשתי בו כי זה היה לי הרבה יותר נוח ורציתי קצת לגוון (לא כל הזמן רשימות ):

static Dictionary<string, Node> selectedStoresGraphNodes = new Dictionary<string, Node>();//אתחול המילון הצמתים של הגרף החדש

static Dictionary<string, Node> mallGraphNodes = new Dictionary<string, Node>();//אתחול המילון שמורכב משם צומת וצומת

**רשימה :** השימוש ברשימה ניתן לידי ביוטי באלגוריתם בשמירת הקשתות של הגרף הכללי ושל הגרף שצירך להחזיר השתמשתי בו כי זה היה לי הרבה יותר קל הזמן רשימות

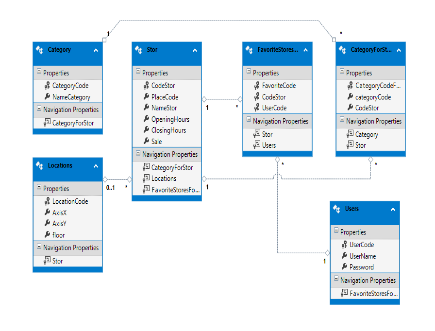
static List<Route> mallGraphRoutes = null;//אתחול רשימת הקשתות של הקומה הראשונה בקניון

static List<Route> selectedStoresGraphRoutes = new List<Route>();// אתחול רשימת הצמים בגרף החדש שניצור ייהנו המסלול

**תור :** השימוש בתור ניתן לידי ביוטי באלגוריתם בתור מבנה שעוזר לאלגוריתם בזמן ריצה כלומר ביעילות משום שמכניס כל פעם את הצומת שערכו הכי קצר שהוא נמצא בראש התור -ובסוף נמצא הצומת הכי גדול של הגרף הכללי ושל הגרף שצירך להחזיר השתמשתי בו כי זה היה לי הרבה יותר קל הזמן רשימות **(תור זה נותן יעילות מרובה כי הוא חוסך זמן מעבר על כל הקשתות הסמוכות – כי הוא פשוט משתמש בתור שמביא את כל הצמתים על ערך הvalue - לפי סדר ממיון).** והוא מוגדר בתור מחלקה שממשת אותו .

PrioQueue queue = new PrioQueue(); .

**3.10 תרשים מחלקות :**



**לכל שכבה תיאור המחלקות שלה:**

**שכבת ה-DAL** :

**תיאור המחלקות :**

**מחלקות בתוך הdal - : DTO**

הסבר המחלקות האלו יש בהם את התכנות של

הטבלאות המקוריות מלבד הקשרים.

ונחלק את זה :

מחלקה תצוגה – DTO

מחלקה מקורית -כולל הקשרים

**DTOCategory-**

מחלקת קטגוריה

**-DTOCategoryForStor**

מחלקת קטגוריה לחנות (טבלת קשר ביו קטגוריות לבין חניות)

**DTOFavoriteStoresForTheUser-**

מחלקת חניות מועדפות למשתמש שומרת לכל משתמש איזה חניות מועדפות לו

**DTOLocations-**

מחלקת מיקומים של פתחי חנות

**DTOStor-**

מחלקת חניות

**DTOUsers-**

מחלקת משתמשים

**שכבת ה- : BL**

תיקייה של האלגוריתם בה :

מחלקת Dijkstra :זה האלגוריתם הכתוב עצמו

מחלקת Node : זה המחלקה של הצמתים בגרף כדי ליצור מסלול (החניות הם הצמתים )

מחלקת PrioQueue : זה מחלקת שממשת תור שעוזר לצמצם באופן משמעותי את זמן הריצה

מחלקת Route: זה מחלקת קשתות שבניות וערך-מרחק צומת מקור וצומת יעד

תיקיית מודול :

מחלקת UserInformation : כמין מחלקה שמתארת אובייקט של משתמש כאשר הינו מעוניין להירשם (מחלקה זו מכילה רק שם משתמש וסיסמא משום שבמחלקת משתמשים יש קוד משתמש אשר ניתן באופן אוטומטי ולא קשור למה שהמשתמש מזין )

ManagerCategoryForStor- מחלקה אשר מכילה בתוכה את הפונקציות הקשורות קטגוריות לחניות .

ManagerCaterory-מחלקה אשר מכילה בתוכה את הפונקציות הקשורות לקטטגוריות.

ManagerFavoriteStoresForTheUser- מחלקה אשר מכילה בתוכה את הפונקציות הקשורות לחניות אהובות למשתמש .

ManagerLocations- מחלקה אשר מכילה בתוכה את הפונקציות הקשורות למיקומים.

ManagerStor- מחלקה אשר מכילה בתוכה את הפונקציות הקשורות לחניות .

ManagerUsers- מחלקה אשר מכילה בתוכה את הפונקציות הקשורות למשתמשים .

**שכבת WEB-API :**

**הסבר :**

**CategoryController:** מחלקה אשר מקבלת בקשות בנוגע לקטגוריה ומחזיר את המיידע המבוקש היא פונה לפי שם הבקשה ומנווטת לפונקציה הנכונה בBL - ופונה ל- ManagerCaterory ולאחר מכאן מחזירה את המיידע המקוש . מבצעת את הפעולה שנתבקשה .

**CategoryForStorController:** מחלקה אשר מקבלת בקשות בנוגע לקטגוריה לחנות ומחזיר את המיידע המבוקש היא פונה לפי שם הבקשה ומנווטת לפונקציה הנכונה בBL - ופונה ל- ManagerCategoryForStor ולאחר מכאן מחזירה את המיידע המקוש . מבצעת את הפעולה שנתבקשה .

**FavoriteStoresForTheUserController:** מחלקה אשר מקבלת בקשות בנוגע לקטגוריה לחנות ומחזיר את המיידע המבוקש היא פונה לפי שם הבקשה ומנווטת לפונקציה הנכונה בBL - ופונה ל- ManagerFavoriteStoresForTheUser ולאחר מכאן מחזירה את המיידע המקוש . מבצעת את הפעולה שנתבקשה .

**LocationsController:** מחלקה אשר מקבלת בקשות בנוגע לקטגוריה לחנות ומחזיר את המיידע המבוקש היא פונה לפי שם הבקשה ומנווטת לפונקציה הנכונה בBL - ופונה ל- ManagerLocations ולאחר מכאן מחזירה את המיידע המקוש . מבצעת את הפעולה שנתבקשה .

StorController**:** מחלקה אשר מקבלת בקשות בנוגע לקטגוריה לחנות ומחזיר את המיידע המבוקש היא פונה לפי שם הבקשה ומנווטת לפונקציה הנכונה בBL - ופונה ל- ManagerStor ולאחר מכאן מחזירה את המיידע המקוש . מבצעת את הפעולה שנתבקשה .

UsersController**:** מחלקה אשר מקבלת בקשות בנוגע לקטגוריה לחנות ומחזיר את המיידע המבוקש היא פונה לפי שם הבקשה ומנווטת לפונקציה הנכונה בBL - ופונה ל- ManagerUsers ולאחר מכאן מחזירה את המיידע המקוש . מבצעת את הפעולה שנתבקשה .

**4.10 :תיאור התוכנה**

* + סביבת עבודה:

Visual Studio Codeו Visual Studio

* + שפות תכנות:

צד השרת נכתב בטכנולוגית WebApi ובשפת c#.

**.** angular בטכנולוגית -Html, css, typescript צד הלקוח נכתב בשפות

**10 .אלגוריתמים מרכזיים :**

אני קבלתי רשימת צמתים חניות -לעבור בהם ומהם ליצור את המסלול הכי קצר שיש

שלב ראשון :

**רשימת קשתות של כל הקניון :**

אני בונה את הרשימה של הקשתות אשר כל קשת מורכבת מחנות מקור מחנות יעד וממרחק מהיעד למקור, ואת כל המידע הזה אני לוקחת מקובץ טקסט אדר מאחל את הרשימה -ובסוף ברשימה הזו יש את כל הקשתות בקניון ,

**מילון צמתים של כל הקניון :**

מילון זה בנוי משם חנות וחנות (מפתח, ערך- בהתאמה ), ואני בונה אותו מהדאטה בייס ולבסוף המילון קיימות כל בחניות בקניון ,

**יצירת הגרף :**

ואז אני מפעילה פונקציה שהיא מחברת בין המילון והרשימה ובונה ככה את הגרף,

**הפעלת הדייאקסטרה על הגרף הכללי של הקניון :**

הרי **הדייאקסטרה יכול לפעול רק ב-2 אופציות :**

**#** היא לעבור ממקום ליעד (מרחק הכי קצר בתוך גרף מנקודת התחלה ונקודת סיום -2 נקודות )

**#** מרחק קצר בין כל הנקודות נגיד לפי הציור הזה :

אני עוברת על כל הצתים ומחשבת מסלול קצר בין

כל הצמתים (מציאת המסלול הכי קצר בכל הגרף)

על הגרף הכללי ( כל הקניון ) ,

אבל זה לא מה שאני צריכה :

כי אני אמורה לעבור על רשימה חלקית מהקניון

ולבנות גרף חדש שמורכב מהחניות האלו , ואת הקשתות אני צריכה לחשב לבד(כי יש אין ספור דרכים להגיע ) מכל צומת לצומת ברשימה ובנוסף אני צריכה את סדר החניות לפי מה שיותר קצר מבין הרשימה (מסלול קצר -חישוב על כל החניות ברשימה )

בקיצור מה שאני צריכה - זה לחשב על הגרף של כל הקניון חישוב של דייאקסטרה מצות מקור ליעד (לכל צומת מקור -חישוב הכי קצר של הצומת השכן שלו ) בלולאה על כל הגרף מה שיוצא זה חישוב של כל זוג צמתים שכנים הכי קצר (ע"י דייאקסטרה )

## חלק מהאלגוריתם... הפיכת התמונה לשחור לבן

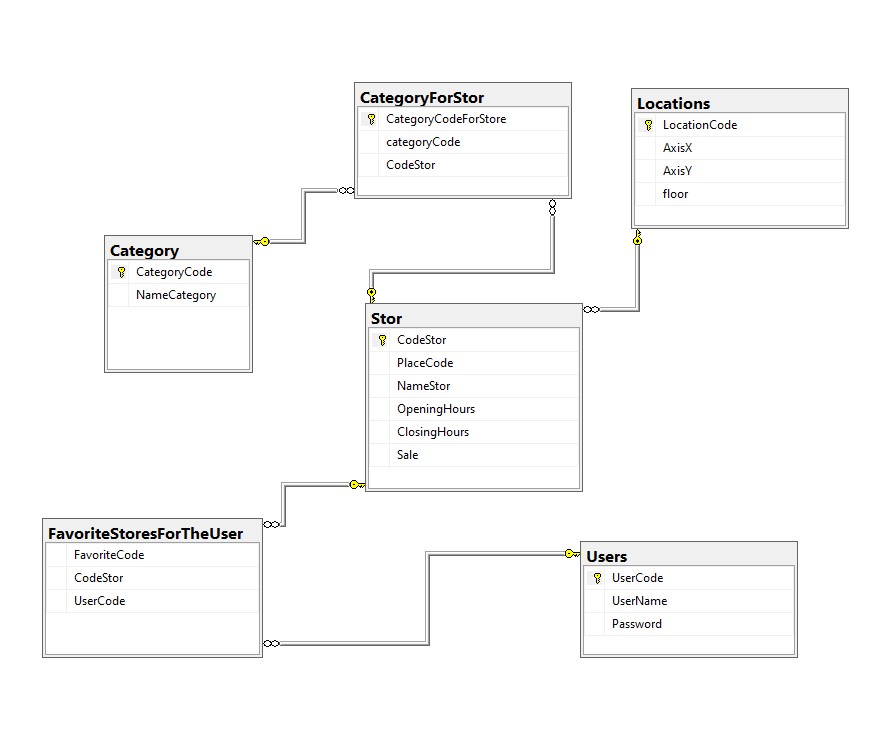
## חלק אחר מהאלגוריתם... פירוק התמונה לאותיות

## החלק העיקרי באלגוריתם למידת מכונה – וזיהוי האות

# קוד האלגוריתם

לכאן תעתיקי את הפונקציות העיקריות בפרויקט

# תיאור מסד הנתונים

תצלמי את הדיאגרמה מה-SQL

**טבלאות : )**

**טבלת קטגוריות : )**

**משמשת לתיאור הקטגוריות**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| שדה שאינו חובה | טיפוס | תיאור | שם שדה | מפתח |
|  | long | קוד קטגוריה | CategoryCode | Pk ראשי |
|  | String | שם קטגוריה | Name Category |  |

טבלה זו מתארת את הקטגוריות במערכת ,

**טבלת קטגוריות לחנות : )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| טיפוס | תיאור | שם שדה | מפתח |
| long | קוד קטגוריה לחנות | CategoryCodeForStore | Pk ראשי |
| long | קוד קטגוריה | category Code |  |
| long | קוד חנות | CodeStor |  |

טבלה זו היא טבלת הקשר בין קטגוריות לחניות ,

**טבלת חניות מועדפות : )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| טיפוס | תיאור | שם שדה | מפתח |
| long | קוד מועדף | FavoriteCode | Pk ראשי |
| long | קוד חנות | CodeStor |  |
| long | קוד משתמש | UserCode |  |

טבלת זו מארת לכל משתמש איזה חניות אוהבות

**טבלת מיקומים : )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| טיפוס | תיאור | שם שדה | מפתח |
| long | קוד מיקום | LocationCode | Pk  ראשי |
| double | ערך X | AxisX |  |
| double | ערך Y | AxisY |  |
| int | מספר קומה | floor |  |

טבלה זו מתארת את המיקומים של כל החניות במערכת

**טבלת חנות : )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| טיפוס | תיאור | שם שדה | מפתח |
| long | קוד חנות | CodeStor | Pk  ראשי |
| long | קוד מיקום | PlaceCode |  |
| string | שם חנות | NameStor |  |
| bool | סטטוס מבצעים | Sale |  |

טבלה זו מתארת את החניות במערכת -קיים בה קום מיקום אשר מפט את מיקומה PlaceCode

**טבלת משתמשים : )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| טיפוס | תיאור | שם שדה | מפתח |
| long | קוד משתמש | UserCode | Pk  ראשי |
| string | שם משתמש | UserName |  |
| string | סיסמא | Password |  |

טבלה זו מתארת את המשתמשים במערכת ,

## **תיאור מסכים :**

**תרשים זרימה של כל המסכים :**



## מדריך למשתמש

תכתבי הדרכה למישהו שלא מכיר את האתר שלך ( בכניסה לאתר יש.... בפרופיל האישי ניתן לבחור...)

## צילומי מסכים

לכל מסך: שם המסך ותמונה

# בדיקות והערכה

(דוגמא: כל אחת צריכה לכתוב בניסוח משלה!!!  
לאחר הרצת האלגוריתם נבחנו כל האילוצים שדרושים כדי להביא לשיבוץ אפשרי ואופטימל י. כאשר הופיעו טעויות ובאגים בביצוע של האלגוריתם נבדק הקוד שוב עד שתוקנו הבעיות . לאח ר בדיקות רבות אחר כל מקרי הקצה שעלו בדעתי ,והרצת האלגוריתם מספר פעמים על נתוני ם שונים, האלגוריתם הגיע לקירוב האפשרי ביותר בכלים העומדים לרשות י. )

**ניתוח יעילות :**

יעילות – פירושה זמן הריצה כמה זמן ייקח מאז שהמשתמש שולח בקשה ועד התגובה ,

באלגוריתם שלי הסיבוכיות היא גבהה-אך היא יותר טובה מסיבוכיות של הסוכן הנוסע שהיא N! ויותר מזה קיים תור (שממשתי אותו במחלקה בפני עצמה ) שמשמש את האלגוריתם במעבר על הצמתים כך שהתור מסודר שהצומת הראשון בתור הערך ה-VALUE

שלו הכי קצר והאחרון התור הוא הכי רחוק – ולכן התור הזה חוסך לי מעבר מיותר כי פשוט אפשר לשלוף ,

(תסבירי מה זה יעילות למה היא הייתה חשובה לך וכמה הסיבוכיות של האלגוריתם שלך)

**אבטחת מידע :**

בתחילת האפליקציה קיימת אפשרות לכניסה באמצעות סיסמא ושם משתמש גם למשתמש חדש וגם לחבר. וברגע שהמערכת מזהה שהמשתמש אינו רשום היא אינה מאפשרת לו להיכנס

**מסקנות :**

המסקנה העיקרית שלי היא-שלכל בעיה קיים פתרון רק צריך להגיע אליו.

וראיתי זאת במוחש

(מסקנות חיוביות .......) בנוגע לצורת העבודה, לידע שצברתן, איך לכתוב קוד, איך לבדוק, מה חשוב לעשות, מה חשוב לא לעשות, מסקנות לעתיד, מלא אופטימיות וסיפוק.....ופרגון לפרויקט)

**פיתוח עתידי :**

**אם היה לי יותר זמן . . .**

הייתי מוסיפה מיקום נוכחי(מזהה איפה הבנאדם ברגע זה ומפה מתחיל מסלול ומתעדכן כל פעם ) ,ובנוסף הייתי מגדילה את מספר הקומות ל-3 , והייתי מגדילה לא רק לקניון רעננה ברננים ספציפי אלא כל הקניונים בישראל .

**ביבליוגרפיה :**

אתרים

<https://github.com> # GitHub-

# <https://stackoverflow.com/>-StackOverflow

# <https://getbootstrap.com/docs/5.0/getting-started/introduction/>-Bootstraps

הסברים

#

# הסבר על דייאסטרה: <https://www.hamichlol.org.il/%D7%90%D7%9C%D7%92%D7%95%D7%A8%D7%99%D7%AA%D7%9D_%D7%93%D7%99%D7%99%D7%A7%D7%A1%D7%98%D7%A8%D7%94>

# <https://www.hamichlol.org.il/%D7%90%D7%9C%D7%92%D7%95%D7%A8%D7%99%D7%AA%D7%9D_%D7%93%D7%99%D7%99%D7%A7%D7%A1%D7%98%D7%A8%D7%94>

# חומר עזר בפיתוח אפליקציה :

<https://globalbit.co.il/%D7%90%D7%99%D7%9A-%D7%9C%D7%A4%D7%AA%D7%97-%D7%90%D7%A4%D7%9C%D7%99%D7%A7%D7%A6%D7%99%D7%94-%D7%9E%D7%A6%D7%9C%D7%99%D7%97%D7%94/>