

BABEŞ–BOLYAI UNIVERSITY OF CLUJ-NAPOCA
FACULTY OF MATHEMATICS AND INFORMATICS
SPECIALIZATION: COMPUTER SCIENCE

Diploma Thesis

Tennis Bet Application

Abstract

The thesis presents a project for helping people to make easier tennis betting decisions. This application facilitates to choose the winner player between two players(men), considering both player's previous matches and their statistics on the related matches. To achieve this, the application uses neural networks.

During the training session the application process more then 100.000 match results and the related statistics (between 1991-2016). One input date contains more then 90 values(stat-rates), which are responsible for returning the wanted/expected results.

The test phase uses the match results and the related statistics from 2017. The application is working with matches just between 1991 and 2017, because I have not managed to find proper data after 2017. So this is an opportunity for improvement.

In the second chapter we are presented the web technologies used on the client side, in which we mainly examine the React programming language.

Chapter 3 deals with the presentation of server-side technologies used in the project, including more details about the Spring Framework.

Chapter 4 provides a more detailed description of the implementation of the project, which will cover the use of the technologies presented in the previous sections.

The next chapter is a user-made documentation, in which will be discussed the operation of the application. The last chapter contains a brief summary and some development plans.

This work is the result of my own activity. I have neither given nor received unauthorized assistance on this work.

2019

LÁZÁR SZILÁRD

ADVISOR:
ASSIST PROF. DR. SZÖLLŐSI ISTVÁN

BABEȘ–BOLYAI UNIVERSITY OF CLUJ-NAPOCA
FACULTY OF MATHEMATICS AND INFORMATICS
SPECIALIZATION: COMPUTER SCIENCE

Diploma Thesis
Tennis Bet Application



ADVISOR:
ASSIST PROF. DR. SZÖLLŐSI ISTVÁN

STUDENT:
LÁZÁR SZILÁRD

2019

UNIVERSITATEA BABEȘ–BOLYAI, CLUJ-NAPOCA
FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ
SPECIALIZAREA INFORMATICĂ

Lucrare de licență

Aplicatie de pariuri de tenis



CONDUCĂTOR ȘTIINȚIFIC:
LECTOR DR. SZÖLLŐSI ISTVÁN

ABSOLVENT:
LÁZÁR SZILÁRD

2019

BABEŞ–BOLYAI TUDOMÁNYEGYETEM KOLOZSVÁR
MATEMATIKA ÉS INFORMATIKA KAR
INFORMATIKA SZAK

Szakdolgozat
Alkalmazás tenisz fogadáshoz



TÉMAVEZETŐ:

DR. SZÖLLŐSI ISTVÁN,
EGYETEMI ADJUNKTUS

SZERZŐ:

LÁZÁR SZILÁRD

2019

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	3
1.1. Cél	3
1.2. A dolgozat szerkezete	3
2. Gépi tanulás - Machine learning	5
2.1. Rövid ismertető	5
2.2. Neurális hálók	5
2.2.1. A neuron	6
2.2.2. Egy egyszerű neuron implementációja	6
3. React keretrendszer	10
3.1. Használata	10
3.2. React Context	11
3.2.1. Használata	11
3.2.2. Context API	11
3.3. React Hooks	13
3.3.1. Effect Hook	13
4. Spring keretrendszer	15
4.1. Általános tudnivalók	15
4.2. Inversion of control	15
4.3. Spring Web MVC framework	16
5. Az alkalmazás felépítése	18
5.1. Suck my dick	18

1. fejezet

Bevezetés

1.1. Cél

Az alkalmazás az egyéni sportágak közül a férfi tennismérkőzések eredményeivel foglalkozik, egy jövőbeli mérkőzésről próbál bizonyos adatok felhasználásával egy előrejelzést megfogalmazni, amelyet a mesterséges intelligencia felhasználása által próbál kivitelezni. Az alkalmazás a mesterséges intelligencia-n belül a neurális hálók felhasználásával egy valószínűségben kifejezett értéket szolgáltat a felhasználók számára, amely a két játékos párbajának kimenetelét próbálja megtippelni, megjósolni.

Az dolgozat és egyben az alkalmazás célja, hogy a sablonos és evidens statisztikák mellett olyan új/más szempontokat is figyelembe vegyen, amelyek felhasználása által a program egy jobb előrejelzést, egy jobb tippet legyen képes nyújtani, mint egy olyan ember, aki megfelelően jártas a témában.

Ennek elérése érdekében, a megszokott és "száraz" statisztikák mellett több olyan érdekesnek tűnhető statisztikai adatot is próbál figyelembe venni, amely hosszútávon egy jobb megközelítéshez vezethet.

Ezt egy webalkalmazás formájában próbálja kivitelezni, amely nem csak az adott játékosok kiválasztására és a program lefutása utáni eredmény megjelenítésére alkalmas, hanem segítségével a felhasználó maga is megtekintheti az általa kiválasztott játékosok, tornák, évek mérkőzéseit illetve győzteseit, és azoknak statisztikáit, ezáltal lehetőséget teremt számára, hogy ő maga is értékelje a program által visszatérített eredményt.

1.2. A dolgozat szerkezete

A projekt, lévén hogy webalkalmazásról van szó, két nagy részből tevődik össze: szerver oldali részből és kliens oldali részből. Értelemszerűen mindkét rész részletesen tárgyalva lesz a dolgozatban, viszont a szerver oldali rész, további két részre tagolódik. Ennek a szerver oldali résznek az egyik részét az a szerver fogja alkotni, amely az adatbázissal kommunikálva a statisztikai adatokat szolgáltatja(hozza létre), a másik meg a gépi tanulásért(ezen statisztikai adatok feldolgozásáért) felelős. Mindkét "alrész" külön-külön működő alegység, amelyek egymással kommunikálva szolgáltatnak megfelelő és megjeleníthető információkat a kliens oldal számára.

1. FEJEZET: BEVEZETÉS

A dolgozat elején a gépi tanulás alapjairól lesz szó, bemutatva annak lényegét, működését és felhasználási körét. A második fejezetben bemutatásra kerülnek a kliensoldalon használt webtechnológiák, amely keretein belül főképp a React rejtelseibe nyerhetünk betekintést.

A React egy viszonylag új JavaScript keretrendszer, segíti skálázható és könnyen karbantartható alkalmazások létrehozását. Ez a keretrendszer nem használ sablonrendszert az alkalmazás felépítéséhez, hanem egy deklaratív programozási stílust használva definiálja annak aktuális állapotát.

A React keretein belül szó lesz a viszonylag újjal megjelent React Context API-ról és a React Hook-ról is. Mindezek mellett tárgyalva lesz majd, hogy hogyan létesítünk kapcsolatot a szerver oldali résszel, hogy ott hogyan kommunikálnak egymással a különböző szerverek, és hogy hogyan dolgozzuk fel a tőlük kapott információkat.

Ezt követően a szerver oldali rész részletesebb bemutatása következik. Szó lesz a működéséről, az ott felhasznált technológiákról is egyaránt. Részletesebben tárgyalva lesz a Spring keretrendszer, amely egy nyílt forráskódú, önálló modulokból felépülő keretrendszer. Itt lesznek részletesebben bemutatva a mérkőzések statisztikáinak az előállításai, azoknak kiszámításai(Java nyelvben) és megfelelő alakba történő átalakításai, a neurális háló és annak megfelelő beállításai(amelyek Python nyelvben íródtak) is egyaránt.

Az ezt következő fejezetekben a projekt megvalósításának részletesebb bemutatására kerül sor, amelyben az előzőleg bemutatott technológiáknak a projektben való felhasználásáról lesz szó.

Az utolsó fejezetben a továbbfejlesztési lehetőségek lesznek tárgyalva, amelyek még jobban hozzásegíthetik a projektet a céljainak az eléréséhez, illetve tovább növelhetik a felhasználói élményt.

2. fejezet

Gépi tanulás - Machine learning

***Összefoglaló:** A következőkben a gépi tanulás - a mesterséges intelligencia alapjait mutatjuk be, amely az alkalmazásunkban Python nyelvben íródott.*

2.1. Rövid ismertető

A jelenkor egyik kulcsterülete a gépi tanulás, vagyis a „mesterséges intelligencia.” Egyre több és több program végez „tanulási folyamatot”, azaz úgy módosítja működését futás közben, hogy jobban, és eredményesebben végre tudja hajtani a rábízott feladatokat, mintákat keresve az adatok között: például az arcfelismerés, szövegértés, önvezető autók, stb.

Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a rendszer az adatok és minták alapján képes arra, hogy önállóan fel tudjon ismerni vagy meghatározni bizonyos szabályokat. Tulajdonképpen a rendszer nem csupán betanulja „kívülről” a mintákat, hanem képes ezek alapján olyan általánosításokra, ami alapján a tanulási szakasz végzetével számára ismeretlen adatokkal dolgozva is „helyes” döntéseket képes meghozni.

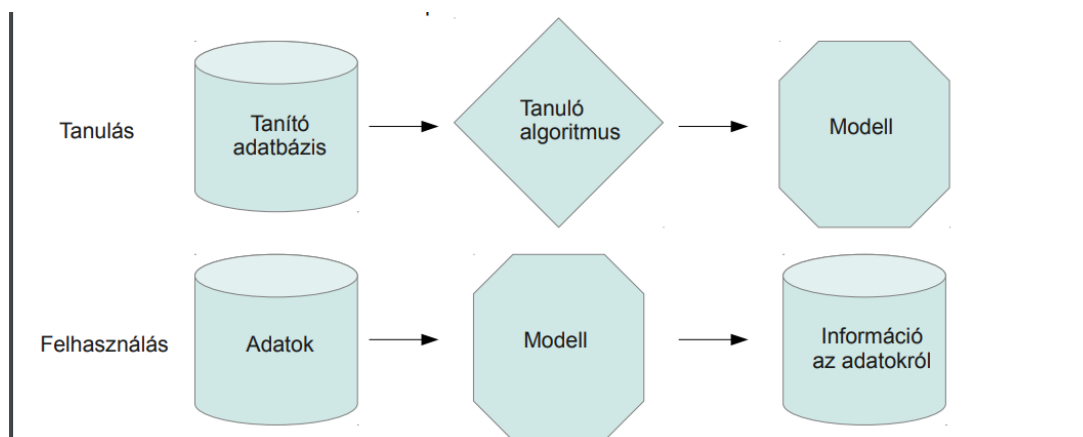
2.2. Neurális hálók

A Neurális hálózatok az emberi ideghálózat működését próbálják szimulálni. Modern használatban ezen kifejezés alatt a mesterséges neurális hálót értjük, amelyek mesterséges neuronokból állnak. A működési elve hogy egy több szintes hálózaton a „neuronok” a bemenő adatok alapján a megfelelő képletek végrehajtása során a megfelelő eredményhez vezetnek vagy sem.

Ezeknek a hálózatok alapelve, hogy a számolásokat neuronok(egymással összekapcsolt kis feldolgozóegységek) végzik. A számítások folyamán a neuronok közötti kapcsolatrendszer fontos szerepet játszik.

Érdemes a neurális hálózatok használata, ha:

1. Sok összefüggő bemenő adat-, összefüggő kimeneti paraméter áll rendelkezésre
2. A megoldandó problémával kapcsolatban gazdag adathalmaz áll rendelkezésre
3. A rendelkezésre álló adathalmaz nem teljes, hibás adatokat is tartalmazhat
4. A megoldáshoz szükséges szabályok ismeretlenek



2.1. ábra. Gépi tanulás általában

A neurális hálózat egyszerű egységekből áll olyan értelemben, hogy belső állapotai leírhatók számokkal (aktivációs értékek). Az egységek egyenként létrehozhatnak egy aktiválási értéktől függő kimeneti értéket és csatlakoznak egymáshoz. Mindegyik csatlakozás tartalmaz egy egyéni súlyt, amelyek szintén számokkal vannak kifejezve. Ezen egységek mindegyike kiküldi a kimeneti értékét az összes többi egységnek, amelyekkel kimenő kapcsolatban vannak. A "rendszer" bemenetei lehetnek mesterséges szenzorok vagy akár érzékelők adatai, míg kimenetei lehet a viselkedés egy kimeneti neuronon. A kapcsolatok miatt az egység kimenete hatással van a másik egység aktivációjára. A bemeneti oldalán álló egység fogadja az értékeket, és azok súlyozásával kiszámolja az aktivációs értéket (összeszorozza a bemeneti jelet a hozzá tartozó bemenet súllyal, majd összegét számol). A kimenetet az aktivációs függvény határozza meg az aktivációtól függően.

2.2.1. A neuron

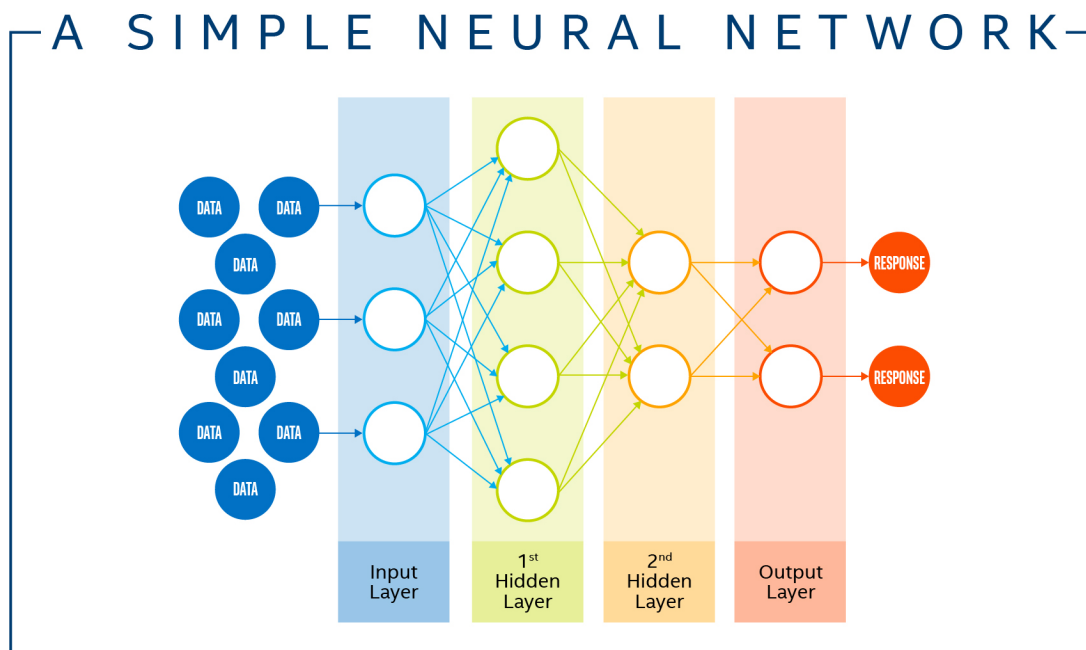
A neuronnak három bemeneti változója van, de igazából csak kettő az, ami a valós bemenő adatokat tartalmazza, az x_0 változó mindig 1-es értéket tartalmaz. A neuron által adott predikció a bemenő értékek, és a súlyok szorzata, ami egy lineáris függvényt ad, majd ennek eredményére a szigmoid függvény van alkalmazva, mint aktivációs függvény. A bemeneti adatokat x -szel vannak jelölve ($x = (x_0, x_1, x_2)$), míg a súlyokat a w -vektor jelöli. A h - hipotézisfüggvény: a neurális hálózat kimenete egy adott x - bemenetre, w - súlyok mellett.

A szigmoid függvény:

$$g(x) = \frac{1}{1 + e^{-x}}$$

2.2.2. Egy egyszerű neuron implementációja

1. Inicializálás: véletlenszerű kezdő súly értékek beállítása



2.2. ábra. Neurális háló és különböző rétegei

2. Előreterjesztés (feed forward): kiszámolni a neuron kimeneteit minden egyes bemenetre.

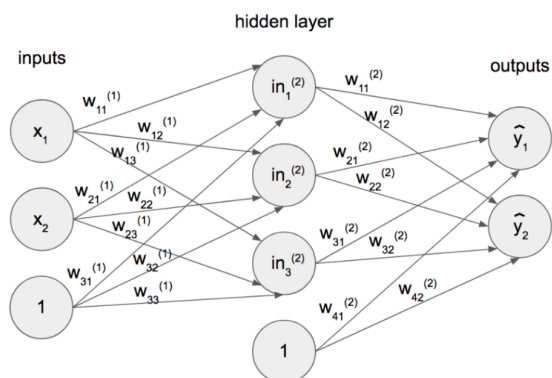
$$g(x) = \frac{1}{1 + e^{-x}}$$

$$Hw(x) = g(x * w)$$

3. Hiba-visszaterjesztés (backpropagation): A hibafüggvény (J) aktuális értéke az aktuális súlyoktól függ. Ha az i . súlyt változtatjuk (valamit hozzáadunk/kivonunk), akkor ki tudjuk számolni, hogy mennyit változik a hibafüggvény értéke, ha a többi súlyt változatlanul hagyjuk. Ebből kiszámolható, hogy megközelítőleg mekkora a hibafüggvény meredeksége az i . súly mentén, ha a többi súly változatlanul marad. Tehát tulajdonképpen a hibafüggvény parciális deriváltját számítjuk ki. Majd ezt követően a parciális deriváltakból egy oszlopvektort állítunk ki. Az oszlopvektor sorainak száma megegyezik a súlyok számával, vagyis a bemenő változók számával. A kiszámolt vektort megszorozzuk a tanulási rátával, és kivonjuk a súlyvektor jelenlegi értékéből, amellyel megkapjuk az új súlyvektort.
4. Az előző három lépést ismételve jó közelítéssel megtalálhatjuk a hibafüggvény minimumhelyét, tehát azokat a súlyokat, ahol a hibafüggvény a legkisebb. A hibafüggvény, J (y jelöli a tényleges eredményt, h pedig a hipotézist):

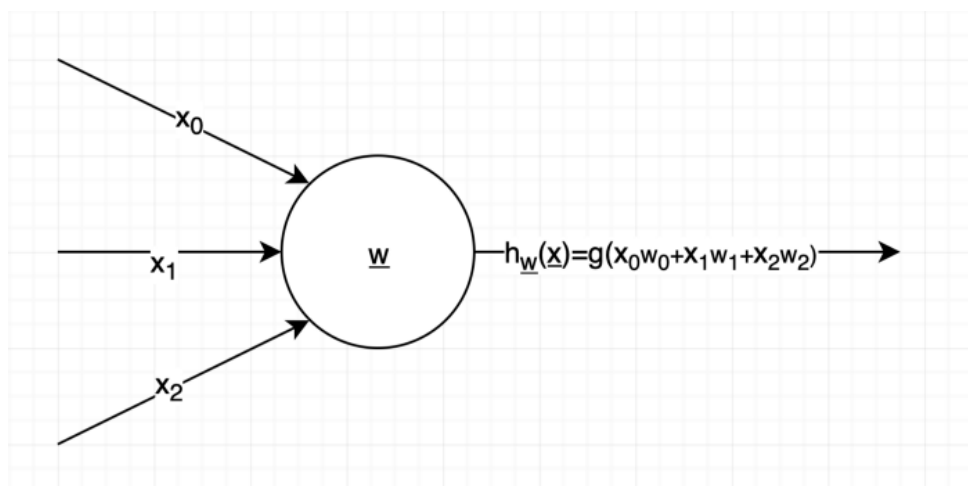
$$J(w) = \frac{1}{n} \sum_{i=0}^{+n} (y - hw(x))^2$$

2. FEJEZET: GÉPI TANULÁS - MACHINE LEARNING



2.3. ábra. Neurális hálózat súlyokkal, input és output adatokkal, illetve egy középső réteggel

5. A súlyokat minden iterációnál frissítem, így lépésről lépésre eljutok a hibafüggvény minimum értékének a közelébe



2.4. ábra. Az alábbi ábrán egyszeres aláhúzás jelöli a vektor típusú változókat (sorvektorokat és oszlopvektorokat)

3. fejezet

React keretrendszer

A React ¹ nem más, mint egy JavaScript könyvtár, ezért feltételez egy alapvető JavaScript ismeret, viszont használata megkönnyíti a felhasználói felületek létrehozását és karbantartását. Segítségével a kész felhasználói felület lebontható kisebb, újrahasznosítható komponensekre (react komponensekre). Megalkotója Jordan Walke, aki Facebook egyik szoftverfejlesztője(2011). Egy konferencián, amelyet 2013-ban nyílt forráskódúvá nyilvánították. Megalkotásának fő motivációja a Facebook gyors növekedése volt, amelynek hatására a régi rendszerek nem tudták tartani a lépést a fejlődéssel, mivel egyre körülményesebbé vált a fejlesztés. A keretrendszer gyors fejlődése következtében a React Native megjelenése által már Android és iOS készülékekre való fejlesztésekre is alkalmassá vált.

A keretrendszer legnagyobb erénye, hogy virtuális DOM(Document Object Model)-ot használ. A Virtual DOM nem mást csinál, mint új réteggént beékelődik a kódunk és a DOM közé (vagy egy natív vezérlő hierarchia mögé), csokrokba gyűjti a DOM-on végzett műveleteket, és optimálisabban hajtja végre azokat, figyelve a változásokra.

Tehát amikor módosítás történik az alkalmazás állapotában, akkor mindössze ennek a DOM-nak a legkisebb részfája lesz frissítve.

3.1. Használata

Ahhoz, hogy el tudjuk készíteni első alkalmazásunkat, először telepítenünk kell a NodeJs. Ha ezzel megvagyunk, a node package manager (npm) segítségével létrehozhatjuk és futtathatjuk az alkalmazásunkat a következő parancsok által:

```
npm install -g create-react-app
create-react-app my-app
cd my-app/
npm start
```

Ha végrehajtottuk a fenti utasítássorozatot, akkor összes olyan csomag letöltődik, amelyek szükségese a kezdetleges alkalmazásunk futtatásához, illetve létrejönnek a szükséges konfigurációs állományok is. Természetesen ha úgy szeretnénk, akkor saját magunk is letölthetjük a szükséges csomagokat, illetve létrehozhatjuk a megfelelő állományokat, viszont ez az út sokkal hosszadalmasabb, bár esetenként akár

1. A React hivatalos oldala: <https://reactjs.org/>

3. FEJEZET: REACT KERETRENDSZER

hasznosabb is lehet, főleg ha már jártasak vagyunk a témában, és pontosan tudjuk, hogy mely csomagokra lesz szükségünk a továbbiakban.

A fejlesztés megkezdése előtt érdemes jól megválasztani a fejlesztői környezetünket. Természetesen nincs egy olyan környezet sem, amely mindenki számára teljesen megfelelő lenne, hiszen a fejlesztők más-más tulajdonságokat helyeznek előtérbe, ebből kifolyólag eltérő környezeteket is használnak, viszont nagyon jó alternatívák mindezek közül a JetBrains által közzétett IntelliJ, vagy a Microsoft által fejlesztett Visual Studio Code. Fontos megemlíteni, hogy az IntelliJ használata nem ingyenes, tehát ha használni szeretnénk, akkor fizetnünk kell, viszont létezik egy olyan próbaverziója, amely diákok számára ingyenesen elérhető.

3.2. React Context

Egy tipikus React alkalmazás esetén az adatok fentről-lefele(a szülőtől a gyerek fele) vannak átadva props-okon keresztül, viszont ez sok esetben nem optimális, például ha olyan információkat szeretnénk átadni, amelyeket nagyon sok különböző komponensben szeretnénk egyaránt használni, mivel akkor ezen paraméterátadások száma nagyon megnövekedne(például: UI theme, locale preference). A Context épp ehhez nyújt egy egyszerűbb alternatívát, vagyis lehetőséget ad értékek/adatok megosztásához a különböző komponensek között anélkül, hogy át kellene adnunk őket a props-okon keresztül az összes szinten.

3.2.1. Használata

Mint ahogy a fentiekben is elhangzott, a Context arra volt kitalálva, hogy könnyebben tudjunk bizonyos adatokat globálisan is megosztani a különböző komponensek között, mint például a pillanatnyilag bejelentkezett felhasználó, témák, használt nyelv, stb.

Viszont gondoljuk át többször is a Context használatát, mielőtt mindent általa próbálnánk megvalósítani, mivel nem minden esetben célszerű a használata. Használata célravezető, amikor különböző mélységi szinteken(data needs to be accessible by many components at different nesting levels) is szükségünk van ugyanazokra az információkra, viszont használata nagyban veszélyezteti az adott komponens újra-felhasználhatóságát.

3.2.2. Context API

```
1 const PlayerContext = React.createContext(defaultValue);
```

Listing 3.1. React Create Context

3. FEJEZET: REACT KERETRENDSZER

A fenti kódrészletben létrehoztunk egy Context objektumot. Amikor a React kirendereli a komponenst, feliratkozik(subscribes) ehhez a Context objektumhoz, és az aktuális kontext értékét a hozzá legközelebb álló egyező Providerből fogja kiolvasni.

```
4 <PlayerContext.Provider value={{
    ...this.state,
    changeSelectedPlayer: this.changeSelectedPlayer,
    changeTournaments: this.changeTournaments,
    changeGrandSlams: this.changeGrandSlams,
    changeLastMatches: this.changeLastMatches}}>
    { this.props.children }
</PlayerContext.Provider>
```

Listing 3.2. React Context Provider

A Context alapértelmezett értéke (defaultValue) csupán abban az esetben lesz használva, ha a komponensnek nincs egyező Provider a fenti fában. Ez hasznos lehet olyan esetekben, amikor tesztelni szeretnénk a komponenseinket anélkül önmagukban, anélkül hogy "becsomagolnánk" őket.

Figyelem: ha UNDEFINED értéket adunk át a Providernek, akkor az nem fogja használni az alapértelmezett értéként megadott adatokat.

Mindegyik Context objektum egy Provider react komponenssel együtt jár, amelyek megengedik az őt fogyasztó (használó) komponenseknek, hogy feliratkozzanak az adott context változásaira. Egy Provider több, őt használó komponenssel is kapcsolatban állhat, illetve a Providerok egymásba is ágyazhatóak.

```
2 class App extends Component {
    render() {
        return (
            <AppContextProvider>
              <PlayerContextProvider>
                <TournamentContextProvider>
                  <PredictorContextProvider>
                    <NavigationBar>
                      <Router />
                      <Footer />
                    </NavigationBar>
                  </PredictorContextProvider>
                </TournamentContextProvider>
              </PlayerContextProvider>
            </AppContextProvider>
          );
        }
    }
```

Listing 3.3. A Providerok egymásba ágyazása

A Context használata egy belső komponensben a következő egyszerű módon történik:

```
1 const playerContext = useContext(PlayerContext);
...
const selectedPlayer = playerContext.selectedPlayer;
```

Listing 3.4. A Context értékének a felhasználása

3.3. React Hooks

A Hook-ok a React 16.8-as verziójától számolva elérhetőek, amelyeknek egyik fő előnye, hogy megengedi a state használatát anélkül, hogy osztályokat kellene írunk.

Az egyik legegyszerűbb, viszont leggyakrabban használt Hook a "useState". Egy függvényen belül kell hívunk, amely visszatérít egy kételemű tömböt, amelynek elemei egy state változó, és a hozzá tartozó setter függvény.

```
2  const [player, setPlayer] = useState({});
    const [age, setAge] = useState(42);
```

Listing 3.5. useState hook-nak a használata

Ahogy azt a 3.5-ös kódrészletből is láthatjuk, megadhatunk alapértelmezett értékeket is az újonnan létrehozott változóknak a useState használatával.

De hogy micsodák is a Hook-ok? A Hook-ok függvények, amelyek megengedik a react state-k és életciklus metódusok(lifecycle features) használatát függvényekből anélkül, hogy osztályokon belül dolgoznánk.

Fontos megjegyezni, hogy a Hookok használata nem követeli meg, hogy az alkalmazásunkban minden egyes komponens átírjunk úgy, hogy a Hook-okat használja, hanem tetszőlegesen használhatjuk őket, mivel visszafelé is teljesen kompatibilisak.

Mindezek mellett használjuk őket a felső szinten, illetve kerüljük a ciklusokon, feltételeken, vagy beágyazott függvények belsejében történő használatukat. Csak React függvény komponensekből hívjuk őket és ne reguláris JavaScript függvényekből.

3.3.1. Effect Hook

Ezeknek a segítségével/felhasználásával küldhetünk és fogadhatunk kéréseket(fetching), vagy manipulálhatjuk a DOM szerkezetét. Tulajdonképpen ugyanazt a célt szolgálja, mint a componentDidMount, componentDidUpdate, componentWillUnmount a React osztályok esetén, viszont itt ezek egyesítve vannak egyetlen API-ba.

```
3  useEffect(() => {
    get_request(`${DEFAULT_SERVER_URL}/player/all`)
      .then(players => {
        setState({...state, players: players})
      })
  }, []);
```

Listing 3.6. useEffect hook-nak a használata

Amikor meghívjuk a useEffect effektust, tulajdonképpen azt mondjuk a React-nek, hogy futtasd le a funkciót, miután feldolgoztad a DOM-ot. Ezeket az effekteket a komponens belsejében deklaráljuk, tehát hozzáférésük van a state-hez és a props-hoz egyaránt.

3. FEJEZET: REACT KERETRENDSZER

Alapértelmezetten a React a render metódus minden lefutása után végrehajtja ezeket az effekteket, beleértve az elsőt is, viszont ez szabályozható is. Például a fenti, 3.6-os kódrészletben szereplő effect mindössze az első render lefutása után lesz lefuttatva annak köszönhetően, hogy a kódrészlet utolsó sorában egy üres tömböt adtunk meg paraméterként.

Lehetőségünk van úgy is személyreszabni ezeket az effekteket, hogy csak bizonyos adatok megváltozása következtében hívódjanak meg a különböző effektek, amelyet az már fent említett üres tömbnek, az adott változóval való kicserélésével érhetünk el.

4. fejezet

Spring keretrendszer

Az elmúlt években figyelemmel kísérhettünk egy sikertörténetet, a Spring keretrendszer fejlődésének és elterjedésének történetét.

Ez a keretrendszer évekig nem terjedt el, mert helyette ott volt a J2EE majd Java EE technológia és biztonság szempontból kritikus alkalmazások fejlesztésére szinte kizárólag ezeket használták.

Kezdetben az volt a cél, hogy az egyéb keretrendszerek hiányosságait kiküszöbölje, napjainkban azonban szinte minden olyan funkcionalitást és szolgáltatást tartalmaz, amelyekre egy webalkalmazásnak vagy bonyolultabb üzleti alkalmazásnak szüksége lehet. Ez a fejezet ennek a keretrendszernek egy rövidebb bemutatását tartalmazza, kicsit nagyobb hangsúlyt fektetve annak webes részére.

4.1. Általános tudnivalók

A Spring egy inversion of controlt megvalósító, nyílt forráskódú Java alkalmazás keretrendszer. Ezen keretrendszer szolgáltatásait főként Java alkalmazás fejlesztésére használják. Nincs specifikált fejlesztési modellje, napjainkban az EJB(EnterpriseJavaBean) modell egyre népszerűbb alternatívájává(helyettesítőjévé) vált. A Spring moduláris jellegéből adódóan, csak azokat a részeit kell használnunk, amelyekre valóban szükségünk van, és nem kell belevonnunk a projektünkbe a nem használt részeket. Támogatja a deklaratív tranzakciókezelést és teljes értékű MVC keretrendszert biztosít.

4.2. Inversion of control

Mivel egy Java alkalmazás tipikusan objektumokból áll össze, és ezen objektumoknak az együttműködése alakítja ki magát az alkalmazást, ezért a benne található objektumok függenek egymástól. Annak érdekében, hogy alkalmazásunkat egy összefüggő egésszé szervezzük használhatunk különböző tervezési mintákat, mint például Factory (gyár), Abstract Factory (absztrakt gyár), Service Locator (szolgáltatás lokátor), és így tovább, amelyekkel különböző objektumpéldányokat hozhatunk létre az alkalmazás felépítése érdekében, viszont ezek csupán minták, legjobb megoldások, amelyeknek van egy elnevezésük, leírásuk, hogy melyik milyen problémát orvosolhat. Tehát elmondhatjuk, hogy a minták tulajdonképpen formalizált megoldások, amelyeket kénytelenek vagyunk magunk implementálni.

4. FEJEZET: SPRING KERETRENDSZER

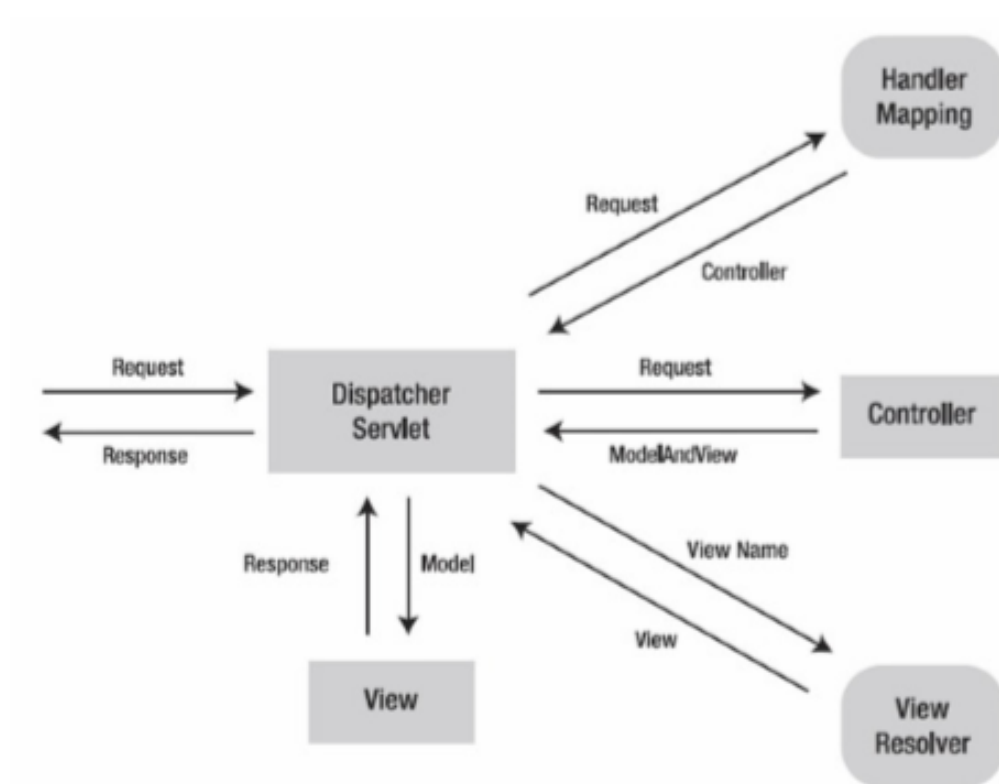
A Spring keretrendszer Inversion of Control(Vezérlés invertálása) komponense ezt a problémát oldja meg úgy, hogy ezeket az eltérő komponenseket formalizált módszerekkel egy használatra kész alkalmazássá állítja össze. A Spring első osztályú objektumokká kódolja át a formalizált tervezési mintákat, amelyeket így már integrálhatunk a saját alkalmazásainkba.

A Springben az alkalmazások gerincét alkotó objektumokat, amelyeket a Spring IoC konténer kezel, bean-nek nevezik. A bean egy olyan objektum, amelyet egy Spring IoC konténer példányosít, állít össze és kezel. Egyébként a bean egyszerűen az alkalmazás egyik objektuma. Az `org.springframework.beans` és az `org.springframework.context` csomagok képezik a Spring Framework IoC konténerének alapját. A Bean Factory interfész fejlett konfigurációs mechanizmust biztosít, amely képes bármilyen típusú objektum kezelésére. Az `ApplicationContext` a `BeanFactory` alinterfésze, amely könnyebben integrálható a Spring AOP funkcióival.

4.3. Spring Web MVC framework

A Spring Web MVC4 lehetővé teszi számunkra, hogy rugalmas alkalmazásokat készítsünk. A Spring Web MVC tulajdonképpen egy, a Dispatcher Servlet köré tervezett keretrendszer, amely kéréseket küld a kezelőknek konfigurációs kezelői leképzésekkel, nézetfelbontással, helyi időzónákkal és témafelbontással, valamint támogatja az MVC (model-view-controller) tervezési mintát, amelynek lényege a modell és a nézet szétválasztása, annak érdekében, hogy a felhasználói felület ne tudja befolyásolni az adatkezelést. Az alapértelmezett kezelő a `@Controller` és `@RequestMapping` annotációkon alapul, amelyek rugalmas kezelési módszerek széles skáláját kínálják.

A Spring nézetfelbontása nagyon flexibilis. Az esetek nagy részében a Controller felelős a Map modell adatainak elkészítéséért és a View nevének kiválasztásáért, de közvetlenül írhat a válaszfolyamra és kiegészítheti a kérést is. A modell (amely M az "MVC"-ben) egy Map interfész, amely lehetővé teszi a nézettechnológia teljes absztrakcióját. A Spring Web MVC keretrendszere, mint sok más webes MVC keretrendszer, kérésvezérelt. Egy központi Servlet köré van tervezve, amely kéréseket küld a Controller-nek és ezek mellett olyan funkciókat tartalmaz, amelyek megkönnyítik a webes alkalmazások fejlesztését. A Spring `DispatcherServlet` azonban nem csak ennyiből áll, hanem teljesen integrálva van a Spring IoC konténer által, ezentúl minden más Spring jellemzőt használni tud.



4.1. ábra. A Spring Web MVC Dispatcher Servlet kérelem feldolgozási munkafolyamata

5. fejezet

Az alkalmazás felépítése

5.1. Suck my dick

Irodalomjegyzék

- Boyd, S. P. és Vandenberghe, L. *Convex Optimization*. Cambridge University Press, Cambridge, UK, 2004. URL <http://www.stanford.edu/~boyd/cvxbook.html>.
- Doob, M. *TeX könnyedén (A gentle introduction to TeX)*. POLYGON, 1995. URL <http://www.inf.unideb.hu/~matex/konyvek/tekkonyvek.html>.
- Heinz, C. és Moses, B. The listings package. Technical report, CTAN TEX Archive, 2007. URL <http://www.ctan.org/tex-archive/macros/latex/contrib/listings>.
- Mitchell, T. M. *Machine Learning*. Computer Science Series. McGraw-Hill, New York, 1997.
- Mittelbach, F., Goossens, M., Braams, J., Carlisle, D., és Rowley, C. *The LaTeX Companion*. Addison Wesley, 2004.
- Nabney, I. T. *NETLAB - Algorithms for Pattern Recognition*. Springer, 2002.
- Oetiker, T., Partl, H., Hyna, I., és Schlegl, E. Egy nem túl rövid bevezető a LaTeX használatába. Technical report, BME math Latex, 1998. URL <http://www.math.bme.hu/latex>.
- Oetiker, T., Partl, H., Hyna, I., és Schlegl, E. The not so short introduction to LaTeX. Technical report, CTAN TEX Archive, 2008. URL <http://www.ctan.org/tex-archive/info/lshort/english>.