

Politechnika Wrocławska
Wydział Informatyki i Telekomunikacji

Kierunek: **Informatyka techniczna**

Specjalno: **Inżynieria systemów informatycznych**

PRACA DYPLOMOWA
MAGISTERSKA

Analiza wydajnościowa interfejsów
API w technologiach C# oraz NodeJS

Performance analysis of C# and NodeJS
APIs

Maciej Grzela

Opiekun pracy
dr inż., Michał Kucharzak

Streszczenie

Streszczenie w języku polskim powinno zmieścić się na połowie strony (drugą połowę powinien zająć abstract w języku angielskim).

Lorem ipsum dolor sit amet eleifend et, congue arcu. Morbi tellus sit amet, massa. Vivamus est id risus. Sed sit amet, libero. Aenean ac ipsum. Mauris vel lectus.

Nam id nulla a adipiscing tortor, dictum ut, lobortis urna. Donec non dui. Cras tempus orci ipsum, molestie quis, lacinia varius nunc, rhoncus purus, consectetur congue risus.

Słowa kluczowe: raz, dwa, trzy, cztery

Abstract

Streszczenie in Polish should fit on the half of the page (the other half should be covered by the abstract in English).

Lorem ipsum dolor sit amet eleifend et, congue arcu. Morbi tellus sit amet, massa. Vivamus est id risus. Sed sit amet, libero. Aenean ac ipsum. Mauris vel lectus.

Nam id nulla a adipiscing tortor, dictum ut, lobortis urna. Donec non dui. Cras tempus orci ipsum, molestie quis, lacinia varius nunc, rhoncus purus, consectetur congue risus.

Keywords: one, two, three, four

Spis treści

1. Wstęp	7
1.1. Geneza pracy	7
1.2. Cel i zakres pracy	9
1.3. Struktura pracy	10
2. Wprowadzenie teoretyczne	11
2.1. Wykorzystywane terminy	11
2.2. Interfejsy programowania aplikacji	15
2.3. Testowanie usług sieciowych	23
2.4. Wykorzystywane narzędzia i technologie	23
2.5. Przegląd literatury	28
3. Zalecenia dotyczące formatowania	35
3.1. Rozmiar i układ treści na stronach dokumentu	35
3.2. Strona tytułowa	37
3.3. Krj i wielko czcionek	38
3.4. Formatowanie bloków tekstu	39
3.5. Opisy tabel i rysunków	41
3.6. Przypisy dolne	41
3.7. Formatowanie spisu treści	42
3.8. Formatowanie list wyliczeniowych i wypunktowa	43
3.9. Wzory matematyczne	44
4. Redakcja pracy	45
4.1. Układ pracy	45
4.2. Styl	46
5. Uwagi techniczne	47
5.1. Rysunki	47
5.2. Wstawianie kodu rdowego	49
5.3. Wykaz literatury oraz cytowania	50
5.4. Indeks rzeczowy	51
5.5. Inne uwagi	52
6. Podsumowanie	54
6.1. Sekcja poziomu 1	54
6.1.1. Sekcja poziomu 2	54
6.2. Sekcja poziomu 1	54
Literatura	55
A. Instrukcja wdrożeniowa	56
B. Opis załączonej płyty CD/DVD	57

Spis rysunków

2.1. Proces przetwarzania żądania wewnątrz interfejsu API	19
2.2. Zasada działania oprogramowania mappera obiektowo-relacyjnego w kontekście jednolitego interfejsu operacji na zbiorze danych	20
2.3. Proces uwierzytelnienia oraz autoryzacji użytkownika przed interfejsem API	21
2.4. Schemat przetworzenia żądania przez interfejs API dla architektury z jednym modelem danych	22
2.5. Schemat przetworzenia żądania przez interfejs API dla architektury wykorzystującej wzorzec projektowy CQRS	22
3.1. Układ strony nieparzystej dla dokumentu klasy memoir	35
3.2. Rzeczywisty układ strony nieparzystej w tym dokumencie	36
3.3. Oficjalny szablon strony tytułowej pracy dyplomowej, zamieszczony w dokumencie „System Identyfikacji Wizualnej Wrocław, sierpień 2016” do pobrania ze strony http://pwr.edu.pl/uczelnia/o-politechnice/materialy-promocyjne/logotyp [dostęp dnia 07.12.2016]	37
3.4. Parametry sterujące wielkościami odstępów na stronie z tytułem rozdziału	40
3.5. Kontrola ustawień odległości w tytułach kolejnych sekcji	40
3.6. Parametry sterujące przypisaniami dolnymi	42
3.7. Parametryzacja wyglądu spisu treści	42
3.8. Parametryzacja list wyliczeniowych i wypunktowa	43
5.1. Dwa znaki kanji – giri	48
5.2. Wyznaczanie trajektorii lotu rakiety: a) trzy podejścia, b) podejście praktyczne	48

Spis tabel

2.1.	Zbiór dozwolonych metod protokołu hipertekstowego	16
2.2.	Zbiór najczęściej wykorzystywanych linii nagłówkowych w kontekście żądania protokołu hipertekstowego	17
2.3.	Zbiór najczęściej zwracanych linii nagłówkowych w kontekście odpowiedzi protokołu hipertekstowego	18
2.4.	Zbiór kodów statusu odpowiedzi protokołu hipertekstowego	18
3.1.	Zestawienie czcionek elementw podziału dokumentu, tekstu wiodcego, nagwka i stopki oraz podpisw (Rozm. – rozmiar czcionki, Odst. – baselineskip)	39

Spis listingów

5.1. Kod rdowy przykadw wstawiania rysunkw do pracy	47
5.2. Initial HTTP Request	49

Rozdział 1

Wstęp

1.1. Geneza pracy

Usługi sieciowe, zarówno te dostępne publicznie jak i te realizowane dla celów prywatnych, pełnią kluczową rolę w kontekście funkcjonowania współczesnej sieci internetowej. Zapewne nikt z nas, nie jest w stanie wyobrazić sobie kształtu obecnego Internetu bez takich rozwiązań sieciowych jak obsługa poczty elektronicznej, realizacja transferu plików, czy też przede wszystkim dostęp do aplikacji oraz witryn internetowych. Szczególnie w obrębie ostatniej spośród wymienionych usług, na przestrzeni ostatnich lat zauważyć można bardzo dużą liczbę zmian dotyczących sposobu ich definiowania oraz realizacji. Powodem pojawiania się tych zmian, jest niewątpliwie konieczność zachowania bądź też zwiększenia poziomów wydajności, niezawodności oraz bezpieczeństwa oferowanych rozwiązań, uwzględniając coraz to większy ruch sieciowy, generowany przez nieustannie zwiększającą się liczbę użytkowników Internetu. Ponadto, od nowoczesnego systemu internetowego, wymaga się coraz to większego poziomu skalowalności, a także płynności działania.

Poparciem niniejszych słów, może być treść wydawanego w kilkuletnich odstępach czasu raportu firmy Cisco, dotyczącego przewidywań oraz trendów sieciowych (tj. Cisco Visual Networking Index). Zgodnie z przedstawionymi w przytoczonym raporcie informacjami, a także porównując informacje te, z faktycznymi wartościami wskaźników dotyczących ruchu w internecie, zaobserwować możemy niemalże trzykrotny wzrost globalnego ruchu sieciowego na przestrzeni ostatnich pięciu lat. Ponadto, liczba klienckich urządzeń sieciowych, wykorzystywanych w celu uzyskania dostępu do usług udostępnianych w Internecie, na przestrzeni analogicznego przedziału czasowego, zwiększyła się z wartości 2,4 urządzenia na osobę, do poziomu niemalże czterech hostów sieciowych przypadających na pojedynczego reprezentanta globalnej populacji.

Należy także zwrócić uwagę, jakiego typu ruch sieciowy pełni dominującą rolę w kontekście dzisiejszego Internetu. Ponad 80% globalnego konsumenckiego ruchu internetowego stanowią dane dotyczące usług wideo, około dziesięć procent światowego ruchu obejmują pozostałe treści udostępniane w ramach aplikacji oraz witryn internetowych, a pozostałe 10% to ruch generowany m.in. przez usługi transferu plików, poczty elektronicznej, czy też gier online. Na podstawie tych informacji, zauważyć można, że ponad 90% całości danych, przesyłanych w ramach globalnej sieci, musi być przetwarzanych przez aplikacje internetowe, bądź usługi sieciowe z nimi powiązane. Dlatego też, zaawansowane witryny internetowe komunikujące się z usługami sieciowymi, zwane dziś systemami internetowymi, tworzone są z wykorzystaniem coraz to bardziej udoskonalonych modeli architektonicznych, pozwalających na coraz to łatwiejszą budowę i rozwój rozwiązań przystosowanych do potrzeb aktualnego ruchu sieciowego.

Jednym z pierwszych, a także najbardziej podstawowych podejść do projektowania i implementacji systemów internetowych było wprowadzenie modelu architektury definiującego aplika-

cje monolityczne. W modelu tym, użytkownik aplikacji, wykorzystując oprogramowanie klienckie, którym w tym przypadku jest przeglądarka internetowa, wysyłał żądanie uzyskania zasobu definiując odpowiedni adres url ((ang. *Uniform Resource Locator*)). Żądanie to, odwoływało się bezpośrednio do fizycznego zasobu zlokalizowanego na serwerze, który przed dostarczeniem do klienta był przetwarzany przez serwer w celu uzupełnienia go danymi uzyskanymi z zewnętrznych źródeł - m.in. z systemu bazodanowego. Odpowiednio przygotowana statyczna zawartość odpowiedzi serwera, przybierająca postać pliku HTML (ang. *HyperText Markup Language*) była następnie przesyłana bezpośrednio do przeglądarki internetowej. Podejście to, wyróżniało się całkowitym brakiem dynamiki działania systemu internetowego, ponieważ każde zdarzenie wywoływane przez oprogramowanie klienta, wymagało zaadresowania i wygenerowania nowego żądania w kierunku serwera, którego odpowiedzią była nowa zawartość warstwy prezentacyjnej systemu.

W związku z zauważeniem pewnej regularności dotyczącej funkcjonowania większości systemów internetowych, związanej z faktem niejednokrotnego generowania nieznacznie różniących się od siebie odpowiedzi serwera, a także w związku z rozwojem języka skryptowego JavaScript oraz technologii Flash, aplikacje w ramach architektury monolitycznej zaczęły uwzględniać obsługę żądań zawierających przetworzone fragmenty warstwy prezentacyjnej. Ponadto, możliwa stała się dynamiczna podmiana określonych fragmentów treści, bez konieczności ponownego pozyskiwania pozostałej zawartości widoku. Usprawnienie to, opierające się na technice realizacji żądań asynchronicznych w ramach JavaScript (ang. *AJAX - Asynchronous JavaScript and XML*) pozwoliło na poprawę wydajności działania aplikacji internetowych przyczyniając się do zmniejszenia częstotliwości generowania zapytań, a także redukcji rozmiaru pojedynczej odpowiedzi serwera. Rozwiązanie to, nie wpływało jednakże bezpośrednio na strukturę systemu, której głównymi mankamentami były: pojedynczy centralny punkt przetwarzania żądań, a także brak separacji logiki działania systemu od warstwy prezentacyjnej.

Niedoskonałości omówionego powyżej modelu zostały zniwelowane poprzez wprowadzenie architektury zorientowanej na serwisy (ang. *SOA - Service Oriented Architecture*). W podejściu tym, dokonano separacji warstwy prezentacyjnej systemu, a także wszystkich pozostałych funkcjonalności dotyczących logiki biznesowej oraz przetwarzania danych. Reużywalne oraz autonomiczne usługi sieciowe pozwalały na realizację określonych funkcji systemu, a sposób komunikacji klienta z usługą, jak i komunikacji pomiędzy poszczególnymi serwisami definiowany był przez standaryzowane kontrakty. Zdefiniowanie architektury zorientowanej na serwisy umożliwiło budowę skalowalnych systemów internetowych, których poszczególne części mogły być realizowane w dowolnej technologii, a implementacja nowej funkcjonalności nie wymagała przebudowy pozostałych komponentów. Rozwiązanie to, wprowadzało jednak dodatkowy narzut dla każdej z przesyłanych wiadomości, wynikający ze ściśle określonej struktury żądania, tworzonej z wykorzystaniem języka XML (ang. *Extensible Markup Language*). Ponadto, wraz ze wzrostem poziomu zaawansowania systemu internetowego, autonomiczność oraz reużywalność poszczególnych komponentów malała ze względu na powstawanie specyficznych dla określonego rozwiązania zależności.

W związku z coraz to większymi wymaganiami dotyczącymi aplikacji internetowych, dominująca ówczesnie architektura rozproszonych usług sieciowych zastąpiona została poprzez model uwzględniający warstwę kliencką oraz interfejs programowania aplikacji (ang. *API - Application Programming Interface*). W przypadku nowoczesnych systemów internetowych, oba z tych komponentów budowane są w oparciu o architekturę n-warstwową (ang. *N-Tier Architecture Application*). W ramach niniejszego modelu, klient wysyła żądanie do interfejsu API, który na początku przetwarza jego treść, a następnie wywołuje usługę utworzoną w celu realizacji określonego zadania. Celem serwisu jest przetworzenie logiki biznesowej dla danej funkcjonalności, a także odwołanie się do usług dostępu do danych w celu ich uzyskania z zewnętrznego źródła informacji. Odpowiednio przygotowana odpowiedź jest następnie przekazywana do war-

stwy obsługi żądania, która zwraca ją określone klientowi. W przeciwieństwie do pierwszego z przytoczonych modeli, odpowiedzią API nie jest dokument HTML, a jedynie dane dotyczące zasobu, które chce uzyskać klient. Sam zasób natomiast, nie jest elementem warstwy prezentacji systemu a zbiorem danych lub typem operacji, które można na tym zbiorze wykonać. Upraszczając, stwierdzić można, że API pełni rolę pośrednika pomiędzy warstwą prezentacji a zbiorem danych oraz operacji ich przetwarzania, a także dostarczania. Poszczególne usługi realizujące logikę biznesową aplikacji zawarte są bezpośrednio wewnątrz API, co nie oznacza jednakże, że nie mogą odwoływać się do serwisów zewnętrznych. Takie podejście do budowania systemów internetowych zapewnia zarówno skalowalność poszczególnych aplikacji wchodzących w skład systemu, jak i rozwiązuje problemy architektury SOA związane z zależnościami występującymi pomiędzy usługami. Dlatego też, architektura ta jest powszechnie wykorzystywana w celu budowy i zarządzania nowoczesnymi oraz zaawansowanymi systemami internetowymi.

Zarówno zdecentralizowana architektura zorientowana na serwisy, jak i centralna architektura oparta o interfejs programowania aplikacji, w przeciwieństwie do architektury monolitycznej, dostarcza zdecydowanie więcej możliwości związanych z ewaluacją działania poszczególnych komponentów systemu. Dzięki powstaniu ostatnich dwóch, spośród trzech przedstawionych modeli architektonicznych, możliwe jest nie tylko zbudowanie efektywnie działającej aplikacji internetowej, ale także ciągła ocena poprawności implementacji jej komponentów, w celu ustawicznego doskonalenia całego systemu.

Niniejsza praca, traktować będzie o ewaluacji efektywności działania interfejsów programowania aplikacji, w kontekście jednych z dwóch najpopularniejszych środowisk rozwoju oraz uruchamiania api. Ponadto, porównane zostaną parametry wydajnościowe w kontekście określonych przypadków użycia interfejsu API, będącego niezbędną częścią powszechnie wykorzystywanej architektury systemów internetowych.

1.2. Cel i zakres pracy

Celem pracy jest porównanie wydajności działania interfejsów programowania aplikacji, tworzonych z wykorzystaniem języków programowania C# oraz JavaScript. Interfejsy, wykonywane są w dwóch różnych środowiskach uruchomieniowych. Dla języka C#, środowiskiem tym jest platforma .NET, natomiast dla języka JavaScript – platforma NodeJS. Analiza porównawcza, obejmować ma zarówno aspekty dotyczące efektywności działania samego interfejsu programowania aplikacji, jaki i rozwiązań wchodzących w skład tworzonego systemu. Wśród rozwiązań tych, wyróżnić należy mappery obiektowo-relacyjne, systemy bazodanowe, czy też mechanizmy zarządzania pamięcią podręczną. Niektóre spośród wymienionych elementów stanowią integralną część API, natomiast pozostałe służą do rozszerzenia jego funkcjonalności.

Zakres pracy obejmuje: przegląd literaturowy, implementację środowiska badawczego, realizację badań oraz opracowanie wyników. Przegląd literatury dotyczy aspektów związanych ze strukturą i zasadą działania interfejsów programowania aplikacji, a także kwestii dotyczących wykonywania pomiarów wydajności dla poszczególnych operacji sieciowych. Operacje sieciowe realizowane są w ramach obsługi żądania przez API. Etap implementacji środowisk badawczych składa się z budowy interfejsów w oparciu o porównywane środowiska rozwoju i uruchamiania aplikacji, a także konfiguracji platformy lokalnej oraz platform chmurowych, pozwalających na przeprowadzanie analizy działania systemów. Realizacja badań, przeprowadzona została pod kątem pomiaru czasu odpowiedzi na żądania użytkownika końcowego, biorąc pod uwagę aspekty: wywołania serii żądań, obsługi współbieżności procesów, dostępności zasobów platformy hostingowej, a także możliwości oferowanych przez mappery obiektowo-relacyjne oraz systemy bazodanowe. Celem etapu opracowania wyników jest przedstawienie, wizualizacja oraz analiza różnic wartości czasów odpowiedzi interfejsów API na poszczególne

żądania, w odniesieniu do przeprowadzonych badań. Zastosowanymi kryteriami oceny podczas przeprowadzanej analizy jest czas odpowiedzi interfejsu programowania aplikacji dla wygenerowanego żądania, a także maksymalna liczba żądań jakie jest w stanie obsłużyć określone API. Przedstawione kryteria, uwzględniane będą w kontekście wykorzystywanego środowiska uruchomieniowego oraz technologii implementacyjnej. Przeprowadzone badania, mają służyć wskazaniu zarówno pozytywnych aspektów, jak i problemów dotyczących wydajności działania aplikacji tworzonych z wykorzystaniem porównywanych technologii. Ponadto, celem jest także przedstawienie możliwości zwiększenia efektywności tworzonych interfejsów programowania aplikacji.

1.3. Struktura pracy

Niniejsza praca, podzielona została na sześć rozdziałów.

Pierwszy z nich, napisany został w celu zobrazowania dziedziny rozważanego problemu, a także podkreślenia jego wagi w kontekście zagadnienia usług sieciowych. Ponadto, w rozdziale tym zdefiniowano cel popełnionej pracy oraz przedstawiono zakres czynności realizowanych w ramach przeprowadzonych badań.

W rozdziale drugim dokonano wprowadzenia teoretycznego do tematyki interfejsów programowania aplikacji oraz testowania usług sieciowych. Wprowadzenie to, w kontekście interfejsów API dotyczy zarówno struktury i zasady działania omawianej usługi sieciowej, jak i sposobu realizacji połączeń tej usługi z zewnętrznymi źródłami danych. W ramach wprowadzenia do tematyki testowania usług sieciowych wyjaśniono fundamentalne pojęcia teorii testowania oraz omówiono dostępne modele realizacji testów. Co więcej, nakreślono strategię wykonywania pomiarów wydajności w kontekście usług pracujących w sieciach komputerowych. W niniejszym rozdziale, zawarto również przegląd pozycji literaturowych, pomocnych w aspekcie realizacji badań, a także przegląd technologii informatycznych, wykorzystywanych w celu implementacji środowiska badawczego oraz wykonania pomiarów.

W ramach trzeciego z rozdziałów, zdefiniowano i omówiono każdy z aspektów problemu badawczego. Dzięki czemu, w kolejnej z sekcji pracy, możliwe było sformułowanie określonych scenariuszy badawczych.

Rozdział czwarty, stanowi o projekcie oraz implementacji środowiska badawczego, wykorzystywanego w celu dokonywania pomiarów...

Piąty z rozdziałów, ma na celu przedstawienie rezultatów wykonywanych badań. Rezultaty te, w ramach niniejszego rozdziału zostały zgrupowane względem zdefiniowanych uprzednio scenariuszy badawczych. Ponadto, dla uzyskanych pomiarów wykonano testy parametryczne, dzięki którym możliwa jest ocena istotności statystycznej zaobserwowanych różnic wynikowych. W ramach tego rozdziału, dokonano także analizy uzyskanych wyników.

Ostatni z rozdziałów pełni rolę podsumowania. Autor przedstawia w nim uzyskane efekty wykonanej pracy, a także nakreśla możliwości związane z dalszym rozwojem badań.

Rozdział 2

Wprowadzenie teoretyczne

2.1. Wykorzystywane terminy

W niniejszej pracy, posłużono się terminologią dystynktywną z punktu widzenia realizacji, rozwoju oraz ewaluacji usług sieciowych. Najbardziej istotne spośród wykorzystywanych terminów wymieniono poniżej. Dla każdego z pojęć, przedstawiono obcojęzyczne tłumaczenie, a także zdefiniowano spójny oraz zwięzły opis.

Usługa sieciowa

Web Service

Rodzaj systemu informatycznego cechującego się permanentnym wykonywaniem zdefiniowanych funkcji, tuż po uzyskaniu żądania. Żądanie to, przybiera postać danych, przekazanych w ramach systematycznej struktury. Sposób dostarczenia żądania, jego format, a także metoda odpowiedzi na żądanie, definiowane są poprzez protokół sieciowy z którego korzysta dana usługa.

Interfejs Programowania Aplikacji (API) - OPIS Z INŻ.

Application Programming Interface

Zbiór zasad oraz procedur determinujący sposób komunikacji pomiędzy wieloma aplikacjami. Aplikacjami tymi mogą być zarówno programy klienckie (np. strona webowa), jak i serwery danych.

API wykonane w technologii REST - OPIS Z INŻ.

RESTful API

Interfejs programowania aplikacji opierający swoją budowę oraz sposób funkcjonowania o zbiór ustalonych reguł. Reguły te, dotyczą między innymi: struktury żądań wysyłanych od klienta do serwera, budowy zasobu odpowiedzi serwera, a także kodów statusów zwracanych z chwilą odpowiedzi w zależności od wykonanej akcji.

Kontroler - OPIS Z INŻ.

Controller

Klasa, której zadaniem jest obsłużenie żądania aplikacji klienckiej, weryfikacja jego poprawności, a następnie wywołanie kodu logiki biznesowej w ramach struktur serwisów. Po otrzymaniu

niu rezultatu obliczeń z warstwy logiki biznesowej, odpowiedzialnością metody kontrolera jest zwrócenie przetworzonego zasobu do systemu klienta.

Serwis - OPIS Z INŻ.

Service

Klasa, zawierająca metody odpowiedzialne za realizację logiki biznesowej w ramach interfejsu programowania aplikacji. Obiekt tej struktury danych, wywoływany jest bezpośrednio przed metody klas kontrolerów.

Repozytorium - OPIS Z INŻ.

Repository

Struktura danych, wykorzystywana do komunikacji interfejsu API z serwerem bazodanowym. Metody, w ramach klas repozytoriów, operują na modelu danych, przechowywanym w ramach API, a następnie, odwzorowują ten model za pomocą narzędzia ORM, na fizyczną zawartość bazodanową.

Mapper obiektowo-relacyjny (ORM)

Object-relational mapper (ORM)

Oprogramowanie, którego głównym zadaniem jest konwersja struktury klas modelu danych do fizycznej organizacji tabel w ramach systemu bazodanowego. Ponadto, mapper obiektowo-relacyjny dostarcza zbiór właściwości oraz metod stanowiących fasadę dla niskopoziomowych procedur dostępu do bazy danych, a także modyfikacji danych w niej zawartych.

Pamięć podręczna

Cache

Wydzielony fragment pamięci cechujący się szybkim czasem dostępu, wysoką przepustowością transmisji, a także ograniczonym okresem trwałego przechowywania danych. Pamięć ta, w kontekście webowego interfejsu programowania aplikacji, wykorzystywana jest w celu przechowywania wyników często realizowanych operacji, a także magazynowania uprzednio dostarczonych do klienta fragmentów odpowiedzi na żądania.

Wielowątkowość - OPIS Z INŻ.

Multithreading

Technika programowania, zakładająca wykorzystanie wielu odrębnie wykonywanych procesów w ramach jednej aplikacji. W przypadku interfejsu API implementującego tę technikę, każdy z punktów końcowych stanowi osobny wątek, będący częścią składową pojedynczego procesu. Dzięki temu, aplikacja jest dostępna, niezależnie od wywołanych, niekiedy długo trwających zadań.

Algorytm metaheurystyczny

Metaheuristic algorithm

Technika projektowania algorytmów nie zapewniających gwarancji uzyskania optimum dla rozważanego problemu, jednakże pozwalająca na zbudowanie systemu, dostarczającego rozwiązanie złożonego zagadnienia w akceptowalnym czasie, a także uzyskiwanego przy wykorzystaniu akceptowalnej ilości zasobów sprzętowych. Algorytm metaheurystyczny, poza konwencjonalnymi regułami stosowanymi w ramach standardowych wzorców programowania, implementuje reguły rozwiązywania problemów oparte na losowości, bądź też wywnioskowane na podstawie zjawisk fizycznych.

Punkt końcowy usługi sieci Web - OPIS Z INŻ.

Endpoint

Metoda klasy kontrolera, uruchamiana w momencie określenia żądania klienta. Do każdego z punktów końcowych, przypisany jest adres wywołania, zbiór wymaganych parametrów, a także obsługiwany typ metody protokołu hipertekstowego. Dzięki temu, bazując na strukturze otrzymanego żądania, interfejs API jest w stanie stwierdzić który z punktów końcowych powinien zostać wywołany.

Żądanie realizowane w ramach usługi protokołu hipertekstowego

HTTP Request

Struktura danych, wysyłana od aplikacji klienckiej (tj. aplikacji internetowej, przeglądarki, czy też programu klienta HTTP) w kierunku usługi sieciowej. Żądanie protokołu hipertekstowego charakteryzuje się jednoznacznie zdefiniowaną strukturą, uwzględniającą m.in. unikalny identyfikator zasobu, listę zdefiniowanych nagłówków, ciało żądania oraz jedną z dziewięciu dopuszczalnych metod HTTP.

Odpowiedź usługi protokołu hipertekstowego

HTTP Response

Struktura danych, wysyłana przez usługę sieciową w kierunku aplikacji klienckiej. Odpowiedź HTTP, ma na celu poinformowanie klienta serwisu webowego o statusie realizacji, wysłanego przez niego uprzednio żądania. Podstawowymi elementami odpowiedzi usługi protokołu hipertekstowego są: ciało odpowiedzi (zdefiniowane najczęściej z wykorzystaniem notacji JSON lub języka XML), kod odpowiedzi (liczba determinująca stan wykonania żądania), a także zbiór informacji nagłówkowych dotyczących typu danych zawartych w odpowiedzi, czy też fizycznych informacji o serwerze usługi sieciowej.

Kod odpowiedzi usługi protokołu hipertekstowego

HTTP Response Code

Liczba determinująca status realizacji żądania wysłanego przez aplikację kliencką. Kod odpowiedzi stanowi jedną z wymaganych składowych dotyczących standardowego rezultatu zwracanego w ramach usługi opartej o protokół hipertekstowy. Wyróżnić możemy pięć kategorii kodów odpowiedzi, niosących ze sobą odmienną informację. Kategoriami tymi są: kody informacyjnej odpowiedzi (100-199), kody poprawnej odpowiedzi (200-299), kody wiadomości o

przekierowaniu (300-399), kody błędu aplikacji klienckiej (400-499), oraz kody błędu aplikacji serwerowej (500-599).

Czas odpowiedzi usługi protokołu hipertekstowego

HTTP Response Time

Wyrażony w milisekundach, przedział czasu od momentu otrzymania żądania wygenerowanego przez aplikację kliencką, do chwili zwrócenia rezultatu wykonywanych przez usługę sieciową obliczeń. Liczba ta, stanowi jedną z wartości pomiarowych, w kontekście efektywności działania interfejsu programowania aplikacji.

Obiektowa notacja JavaScript (JSON) - OPIS Z INŻ.

JavaScript Object Notation

Niezależny od języka programowania format prezentacji, definicji oraz wymiany danych w formie obiektów. Powszechnie stosowany jako sposób generowania ciała żądania wysyłanego do interfejsu API, a także odpowiedzi od niego uzyskiwanej.

Testy wzorcowe

Benchmark

Rodzaj ewaluacji oprogramowania, której zadaniem jest określenie referencyjnego poziomu wydajności dla testowanego systemu. Metryki, uzyskane w ramach testów wzorcowych, mogą zostać wykorzystane jako wartości ograniczeń względem testów obciążeniowych oraz przeciążeniowych.

Testy dymne

Smoke testing

Metoda testowania oprogramowania, której celem jest sprawdzenie poprawności funkcjonowania poszczególnych elementów systemu. Testy dymne, wykonywane są przed testami wydajnościowymi, po to aby upewnić się co do braku błędów implementacyjnych w ramach analizowanego oprogramowania.

Testy wydajności podstawowej

Baseline performance testing

Metoda ewaluacji oprogramowania, pozwalająca na weryfikację działania systemu w warunkach analogicznych do realiów standardowego działania. Na podstawie testów wydajności podstawowej, określić można wartości metryk, które będą miały zastosowanie jako punkt odniesienia dla kolejnych rodzajów testów. Ponadto, wykorzystując standard pomiaru wydajności aplikacji internetowych (taki jak np. APDEX), wartości uzyskane w ramach ewaluacji podstawowych, mogą posłużyć w celu określenia punktów satysfakcji, tolerancji oraz frustracji.

Testy obciążeniowe

Load testing

Rodzaj testów, które mają na celu określenie maksymalnego poziomu natężenia operacji, jakie mogą być generowane w kierunku oprogramowania. W kontekście niniejszej pracy, operacjami tymi są żądania wysyłane do interfejsu programowania aplikacji. Kluczowym aspektem testu obciążeniowego jest zdefiniowanie progu obciążenia aplikacji, powyżej którego system jest nie w stanie generować poprawnych odpowiedzi w akceptowalnym czasie.

Testy przeciążeniowe

Stress testing

Metoda ewaluacji oprogramowania, w ramach której natężenie operacji generowanych w kierunku testowanego oprogramowania zwiększone jest ponad ustalony próg tolerancji. Celem testu przeciążeniowego jest obserwacja sposobu działania systemu, w momencie, w którym nie jest on w stanie przetwarzać otrzymywanych żądań w sposób poprawny.

Asercja

Assertion

Wyrażenie typu prawda/fałsz, zdefiniowane w dowolnym miejscu programu, które przyjmuje wartość prawdziwą w momencie spełnienia hipotezy zawartej w ramach określonego przypadku testowego. Praktyczne podejście do procesu testowania funkcjonalności oprogramowania, sprzeczność prowadzi się do definiowania hipotez oraz ciągów operacji w kontekście przypadków testowych, a następnie weryfikacji tych hipotez z wykorzystaniem asercji.

2.2. Interfejsy programowania aplikacji

Webowy interfejs programowania aplikacji to usługa sieciowa, której celem jest realizacja zadań zleconych przez oprogramowanie klienta. Zadania te, dotyczą operacji wykonywanych w kontekście określonych zasobów. Wyróżnić możemy operacje zwane zapytaniami (tj. dotyczące pozyskiwania danych z ich źródeł), a także komendami (tj. związane z wykonywaniem operacji na danych).

Interfejsy API, budowane są z wykorzystaniem protokołu HTTP, dlatego też w ich kontekście możemy mówić o komunikacji bezstanowej definiującej pojęcia żądania oraz odpowiedzi. W związku z charakterystyką protokołu hipertekstowego, zarówno żądanie jak i odpowiedź cechuje się regularną strukturą zawierającą predefiniowane elementy.

Żądanie protokołu http wysyłane jest od aplikacji klienta do interfejsu API. Podstawową składową tego polecenia stanowi unikalny identyfikator zasobu URI (*ang. Uniform Resource Identifier*), na podstawie którego możliwe jest określenie fragmentu dziedziny obsługiwanego modelu danych. Informacja ta jednak, nie jest wystarczająca w kontekście realizacji jednej z funkcjonalności, zdefiniowanych w ramach API. Żądanie klienta, musi zostać uzupełnione o jedną z dziewięciu ustalonych metod http, obsługiwaną wersję protokołu, a także zbiór linii nagłówkowych. Opcjonalnie, informacja wysyłana w kierunku interfejsu, może zostać wzbogacona o zawartość tekstową określaną ciałem żądania (*ang. Request body*). Taki zbiór informacji, pozwala na jednoznaczną identyfikację fragmentu kodu programu, który ma zostać wykonany wewnątrz interfejsu programowania aplikacji. W tabelach 2.1 oraz 2.2 przedstawiono kolejno

listę zdefiniowanych metod protokołu hipertekstowego wraz z wyjaśnieniem ich przeznaczenia, a także zbiór najczęściej wykorzystywanych linii nagłówkowych, w kontekście realizacji żądań.

Tab. 2.1: Zbiór dozwolonych metod protokołu hipertekstowego

Nazwa metody	Opis
GET	Pozyskanie danych dotyczących pojedynczej instancji określonego zasobu lub grupy instancji z opcjonalnym uwzględnieniem warunków kwalifikacji poszczególnej instancji do grupy.
POST	Definiowanie nowej instancji dotyczącej określonego typu zasobu. Przy zastosowaniu metody POST, wymagane jest zdefiniowanie ciała żądania, jako części składowej generowanej instrukcji.
PUT	Aktualizacja pełni zawartości instancji występującej w ramach odwołania się do określonego zasobu. Przy zastosowaniu metody PUT, wymagane jest zdefiniowanie ciała żądania, jako części składowej generowanej instrukcji.
DELETE	Usunięcie istniejącej instancji dotyczącej określonego typu zasobu.
PATCH	Aktualizacja fragmentu zawartości instancji występującej w ramach odwołania się do określonego zasobu. Przy zastosowaniu metody PATCH, wymagane jest zdefiniowanie ciała żądania, jako części składowej generowanej instrukcji.
HEAD	Pozyskanie zbioru linii nagłówkowych, które byłyby dostarczone wraz z ciałem odpowiedzi w ramach żądania wykorzystującego metodę GET. Wygenerowanie żądania HEAD umożliwia określenie charakteru danych, przed ich ewentualnym pozyskaniem.
OPTIONS	Pozyskanie informacji dotyczących charakterystyki oraz struktury serwera. Definiując żądanie typu OPTIONS, klient może dowiedzieć się o dopuszczalnych metodach HTTP obsługiwanych przez serwer, czy też uzyskać informacje o nazwie serwera oraz wykorzystywanym systemie operacyjnym.
CONNECT	Ustanowienie dwukierunkowej komunikacji pomiędzy klientem a serwerem. W przypadku realizacji komunikacji szyfrowanej, żądanie typu CONNECT pozwala na zestawienie zabezpieczonego tunelu pomiędzy hostami.
TRACE	Wygenerowanie komunikatu diagnostycznego w ramach pętli zwrotnej, którego celem jest osiągnięcie każdego z hostów, biorących udział w komunikacji.

Po wykonaniu kodu programu przypisanego do określonego rodzaju polecenia generowanego przez aplikację kliencką, z interfejsu programowania aplikacji zwracana jest odpowiedź na żądanie (*ang. HTTP response*). Analogicznie do instrukcji realizacji danej czynności, także odpowiedź dotycząca statusu jej wykonania jest ustrukturyzowana zgodnie z wytycznymi zawartymi w definicji protokołu hipertekstowego. W ramach rezultatu zwróconego przez API wyróżnić należy: adres docelowy klienta, kod statusu, ciało odpowiedzi, a także zbiór linii nagłówkowych. Informacja zawarta w ramach kodu statusu, determinuje powodzenie realizowanej operacji, a treść dostarczanych linii nagłówkowych, może zostać wykorzystana w celu wnioskowania o charakterystyce odbywającej się komunikacji. Ciało odpowiedzi powinno zawierać dane dotyczące definiowanego w ramach identyfikatora żądania zasobu, w przypadku żądań wykorzystujących metodę GET. W kontekście pozostałych żądań, zgodnie z wytycznymi dokumentów RFC (*ang. Request For Comments*) o numerach 7230 do 7237, powinno ono posiadać charakter informacji pomocniczej, bądź też pozostać puste. W ramach tabel 2.3 oraz 2.4, wymienione zostały kolejno: zbiór najczęściej zwracanych linii nagłówkowych w kontekście odpowiedzi na żądanie, a także przedziały liczbowe dla kodów statusu odpowiedzi, wraz z ich semantyką.

Przedstawiony w niniejszy sposób interfejs programowania aplikacji scharakteryzować należy jako deterministyczny system wejściowo-wyjściowy. Ponadto, należy zauważyć, że w ramach systemu tego, występuje zjawisko inercji, powodowane koniecznością realizacji zdefiniowanego w ramach API kodu programu. Na podstawie tego założenia, ewaluację działania oraz

Tab. 2.2: Zbiór najczęściej wykorzystywanych linii nagłówkowych w kontekście żądania protokołu hipertekstowego

Linia nagłówkowa	Znaczenie	Dopuszczalna zawartość
accept	Typ zawartości, którą jest w stanie przetwarzać aplikacja kliencka	Identyfikator typu MIME (<i>ang. Multipurpose Internet Mail Extensions</i>) lub zapis */* oznaczający dowolną zawartość
accept-encoding	Sposób kodowania znaków, rozumiany przez stronę klienta	Zbiór formatów kodowania zdefiniowany w ramach rejestru formatów IANA
accept-language	Język naturalny, preferowany przez stronę kliencką	Pojedyncza wartość reprezentująca określony kraj lub region, bądź też lista niniejszych wartości wraz z parametrem istotności poszczególnego kodu lokalizacji
content-length	Długość ciała żądania wyrażona w bajtach	Liczba naturalna
content-type	Format zawartości ciała żądania	Identyfikator typu MIME wraz ze sposobem kodowania wiadomości
cookie	Zbiór informacji pozwalających na wprowadzenie oraz utrzymanie stanowego charakteru transmisji	Zestaw par klucz-wartość, gdzie klucz jest wartością tekstową, a wartość przyjmuje postać dowolną
origin	Informacja determinująca pochodzenie żądania	Ciąg tekstowy składający się z nazwy protokołu, nazwy hosta oraz numeru portu
user-agent	Specyfikacja techniczna oprogramowania klienta	Ciąg znaków zawierający informacje o nazwie produktu, jego wersji, platformie sprzętowej, czy też systemie operacyjnym

Tab. 2.3: Zbiór najczęściej zwracanych linii nagłówkowych w kontekście odpowiedzi protokołu hipertekstowego

Linia nagłówkowa	Znaczenie	Dopuszczalna zawartość
access-control-allow-credentials	Określenie, czy odpowiedź serwera ma być osiągalna z kodu JavaScript aplikacji klienckiej, w momencie gdy nagłówek żądania dotyczący poświadczeń, zezwala na ich dołączenie	Wartość prawda/fałsz
access-control-allow-origin	Informacja dotycząca pochodzenia klienta, który może ubiegać się o otrzymanie odpowiedzi od serwera	adres hosta klienckiego lub symbol gwiazdki oznaczający zezwolenie dla wszystkich hostów
cache-control	Dane konfiguracyjne dotyczące obsługi pamięci podręcznej	Zbiór par klucz-wartość określających zachowanie pamięci cache w kontekście określonej komunikacji
content-length	Długość ciała odpowiedzi wyrażona w bajtach	Liczba naturalna
content-type	Format zawartości ciała odpowiedzi	Identyfikator typu MIME wraz ze sposobem kodowania wiadomości
cross-origin-resource-policy	Polecenie ignorowania żądań realizowanych pomiędzy źródłami bądź witrynami w kontekście określonego zasobu	Wartość prawda/fałsz
expires	Data wygaśnięcia ważności niniejszej odpowiedzi	Określona data
server	Nazwa hosta dostarczającego odpowiedź klientowi	Ciąg znaków

Tab. 2.4: Zbiór kodów statusu odpowiedzi protokołu hipertekstowego

Przedział liczbowy	Semantyka w kontekście odpowiedzi
100 - 199	Zbiór kodów informacyjnych - żądanie jest aktualnie przetwarzane
200 - 299	Zbiór kodów poprawnej odpowiedzi - wystosowane żądanie zostało zrealizowane poprawnie
300 - 399	Zbiór kodów przekierowań - istnieć może wiele akceptowalnych odpowiedzi dla żądania bądź realizacja określonej operacji wymusza odwołanie się pod adres identyfikujący odmienny zasób
400 - 499	Zbiór kodów błędu po stronie klienta - wygenerowane żądanie zawiera błędy, oczekiwany zasób nie istnieje, klient nie jest uwierzytelniony lub nie posiada określonego poziomu uprawnień
500 - 599	Zbiór kodów błędu po stronie serwera - pomimo poprawnej struktury wygenerowanego żądania, serwer nie jest w stanie zrealizować przydzielonej mu operacji

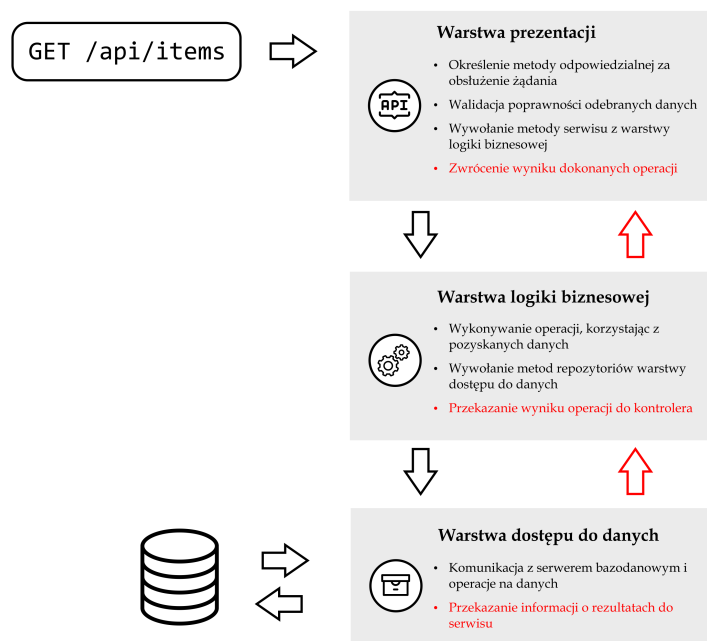
wydajności interfejsu programowania aplikacji przeprowadzić można poprzez wprowadzanie określonego wejścia (tj. generowanie żądania) oraz obserwację wartości zwróconej na wyjściu (tj. uzyskana odpowiedź).

Proces przetwarzania żądania wewnątrz interfejsu API

Po uzyskaniu żądania otrzymanego od strony klienta, zadaniem interfejsu programowania aplikacji jest wybór określonej klasy kontrolera, a także zawartej w niej metody. Każda z klas kontrolerów stworzona jest w celu obsługi operacji związanych z konkretnym zasobem, a poszczególne metody tej klasy implementuje zachowanie które ma zostać wywołane w kontekście dostarczonego typu oraz identyfikatora polecenia.

Wewnątrz metody klasy warstwy kontrolerów, wywoływane zostają operacje zdefiniowane w usługach warstwy biznesowej. Usługi te, realizowane mogą być zarówno wewnątrz api jak i stanowić odrębny system internetowy. Klasy warstwy logiki biznesowej, zwane serwisami, złożone są z metod, których głównym celem jest weryfikacja poprawności otrzymanych informacji w kontekście obsługiwanych zasobów, a także pozyskiwanie danych oraz wykonywanie operacji na nich, poprzez odwoływanie się do metod warstwy dostępu do danych.

Zbiór klas warstwy dostępu do danych, stanowi ostatni z logicznych poziomów, definiowanych w ramach architektury API. Fragmenty kodu zdefiniowane w tej warstwie, zwane repozytoriami, mają za zadanie obsłużyć komunikację pomiędzy interfejsem programowania aplikacji, a określonym źródłem danych. Ponadto, metody klas repozytoriów, dostarczają warstwie logiki biznesowej interfejs operacji na danych. Dzięki temu, żądanie może być przetwarzane od warstw najwyższych (tj. warstwy kontrolerów) do warstwy najniższej (tj. warstwy dostępu do danych), natomiast odpowiedź na żądanie jest konsolidowana w kierunku odwrotnym. Na ilustracji 2.1 przedstawiono przepływ informacji wewnątrz interfejsu API, od momentu wygenerowania żądania do chwili uzyskania odpowiedzi.



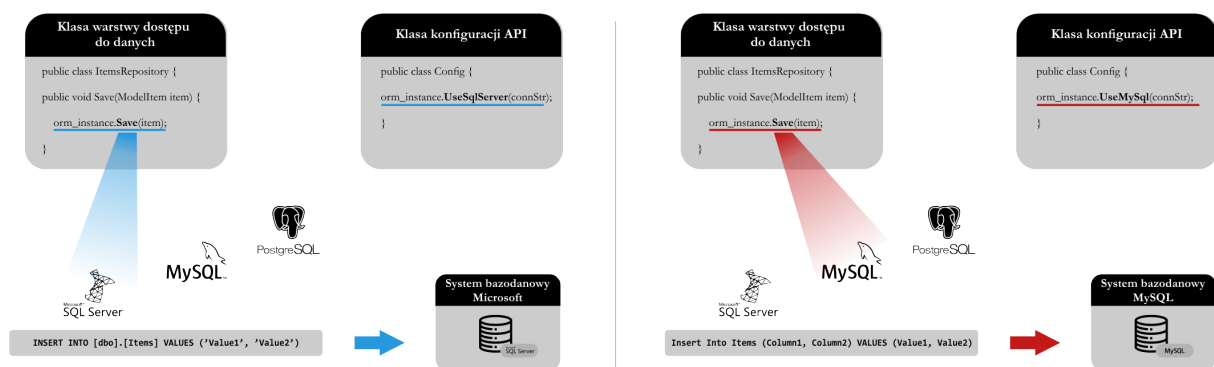
Rys. 2.1: Proces przetwarzania żądania wewnątrz interfejsu API

Konwersja obiektowo-relacyjna

W celu uproszczenia procesu pozyskiwania oraz modyfikacji danych z zewnętrznych źródeł, a także unifikacji sposobu interakcji z nimi, w ramach interfejsów programowania aplikacji, powszechnie wykorzystywane jest oprogramowanie zwane mapperem obiektowo-relacyjnym (*ang. Object-Relational Mapper*). Założeniem oprogramowania tego, jest zdefiniowanie warstwy abstrakcji pomiędzy interfejsem programowania aplikacji a językiem programowania bądź zbiorem poleceń, wykorzystywanym w ramach obsługi źródła danych.

Podstawowe składowe oprogramowania typu ORM to jednolity interfejs operacji na zbiorze danych, klasy kontekstu bazodanowego, a także metody obsługi komunikacji z bazą danych.

Dzięki wprowadzeniu jednolitego interfejsu operacji na danych, niezależnie od źródła informacji z jakim komunikuje się API, wydanie konkretnego polecenia do dowolnego systemu bazodanowego równoznaczne jest z każdorazowym wywołaniem funkcji o takiej samej sygnaturze. Stosując takie podejście, konstruktor interfejsu programowania aplikacji nie staje się uzależniony od źródła danych z którym pracuje. Ponadto, istnieje możliwość zamiany lub połączenia dodatkowego systemu bazodanowego, a operacja ta, nie wpływa w jakikolwiek sposób na działanie interfejsu API. Niniejsza zależność została zilustrowana na rysunku 2.2



Rys. 2.2: Zasada działania oprogramowania mappera obiektowo-relacyjnego w kontekście jednolitego interfejsu operacji na zbiorze danych

Dystynktywnym elementem oprogramowania mappera obiektowo-relacyjnego jest klasa kontekstu bazodanowego. Klasa ta, jest kontenerem struktur w ramach których wyróżnić możemy zbiory elementów modelu danych, a także konfigurację poszczególnych ich właściwości. Podstawową ideą omawianej konwersji dziedziny obiektowej do domeny relacyjnej jest zdefiniowanie zbioru klas, opisujących wykorzystywane zasoby, a następnie odwzorowanie ich w relacyjnym modelu danych, obsługiwanym przez wybrany system bazodanowy. Klasa kontekstu pozwala na określenie, które spośród struktur danych zdefiniowanych w ramach API powinny zostać rzutowane na obiekty tabel generowanych w obrębie bazy danych. Ponadto, dla właściwości każdej z klas modelu danych, zdefiniować należy konfigurację, która zostanie przetransformowana do modelu relacyjnego. W zakresie klasy kontekstu bazy danych, opisywane są także relacje, jakie mają zostać wygenerowane pomiędzy poszczególnymi elementami modelu.

W celu nawiązania, utrzymania, a także zakończenia komunikacji z zewnętrznym źródłem danych, oprogramowanie ORM wykorzystuje klasy zwane konektorami. Klasy te, dostarczają przejrzysty interfejs obsługi połączenia, który następnie jest opakowywany w zunifikowany interfejs, dostępny bezpośrednio dla twórcy API.

Uwierzytelnienie oraz autoryzacja

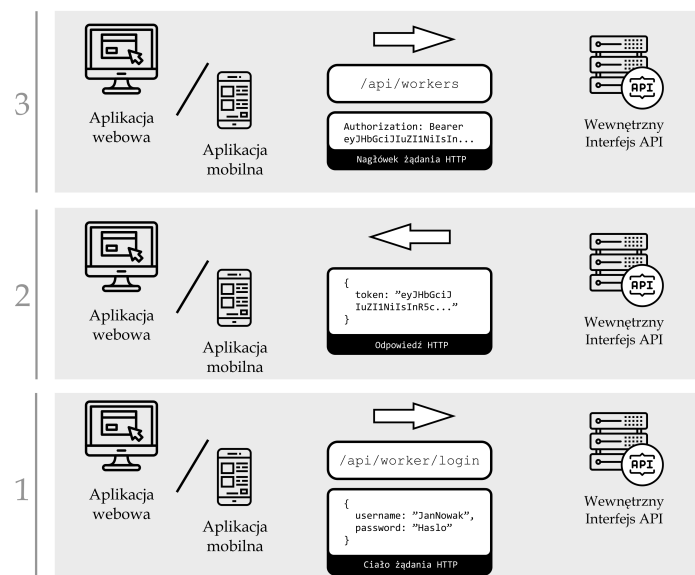
Proces uwierzytelnienia oraz autoryzacji użytkownika odwołującego się do interfejsu programowania aplikacji, przedstawić należy w trzech następujących krokach.

Pierwszym z nich, jest wygenerowanie żądania odwołującego się do punktu końcowego odpowiedzialnego za obsługę uwierzytelnienia wewnątrz API. Żądanie to, musi posiadać ciało, zawierające informacje poświadczające o konkretnym użytkowniku. Najczęściej, informacją tą, jest nazwa użytkownika oraz hasło.

Następnie, dostarczone referencje są analizowane przez mechanizmy uwierzytelniania implementowane w ramach API. W rezultacie tych operacji, zwrócona zostaje pozytywna odpowiedź zawierająca token autoryzujący bądź też negatywna, posiadająca w sobie informację o błędzie uwierzytelnienia klienta.

Strona kliencka może autoryzować dysponowane operacje przed interfejsem programowania aplikacji, uwzględniając w ramach linii nagłówkowej żądania token uwierzytelniający. Dostarczona w ten sposób informacja, pozwala na identyfikację użytkownika w ramach interfejsu API, a także na określenie przypisanego użytkownikowi poziomu uprawnień. W ramach struktury tokenu, zawarta jest także informacja o jego czasie ważności, dlatego też, procedura uwierzytelniania musi być regularnie ponawiana.

Na rysunku 2.3, zilustrowany został proces uwierzytelnienia i autoryzacji aplikacji klienta przez interfejsem programowania aplikacji.



Rys. 2.3: Proces uwierzytelnienia oraz autoryzacji użytkownika przed interfejsem API

Separacja zapytań oraz komend w kontekście odwołań do źródeł danych

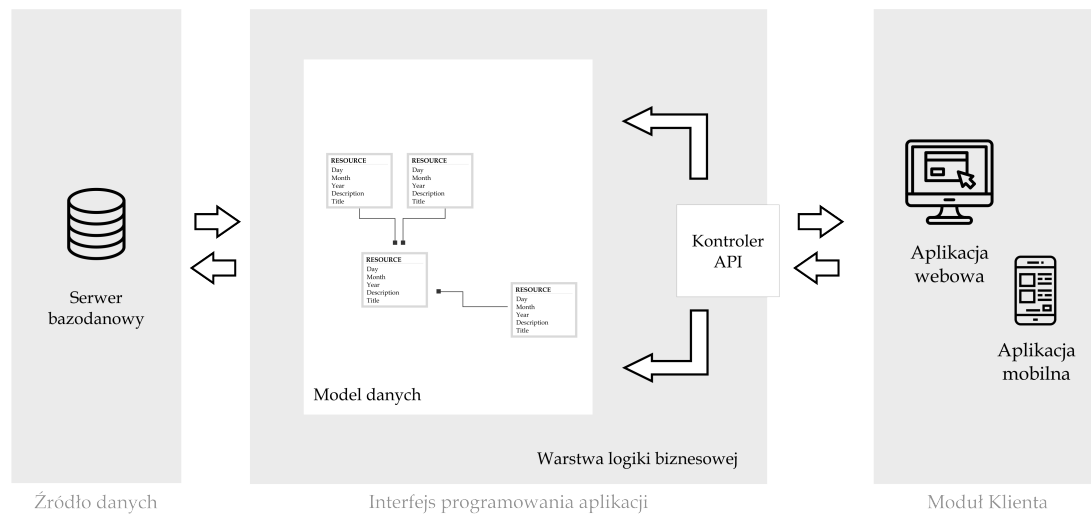
Wraz z rosnącą liczbą żądań obsługiwanych w ramach zaawansowanych interfejsów programowania aplikacji, zauważone zostało zjawisko asymetrii w kontekście typów wiadomości generowanych przez klientów. Zapytania dotyczące pozyskiwania danych z API realizowane jest z nieporównywalnie większą częstością niż operacje ich modyfikacji. Dlatego też, zdefiniowany został wzorzec projektowy dotyczący separacji zapytań oraz komend generowanych względem usługi sieciowej (*ang. Command Query Responsibility Segregation*).

Zastosowanie przedstawionego powyżej wzorca projektowego wiąże się z koniecznością budowy dwóch osobnych modeli danych. Pierwszy z nich, wykorzystywany jest w kontekście odczytu informacji. Na modelu tym, dokonywana jest najczęściej operacja optymalizacji, której celem jest redukcja rozmiaru składowych modelu, a także szybkości przetwarzania bardziej złożonych struktur będących jego częścią. Drugi z modeli danych, znajduje zastosowanie w

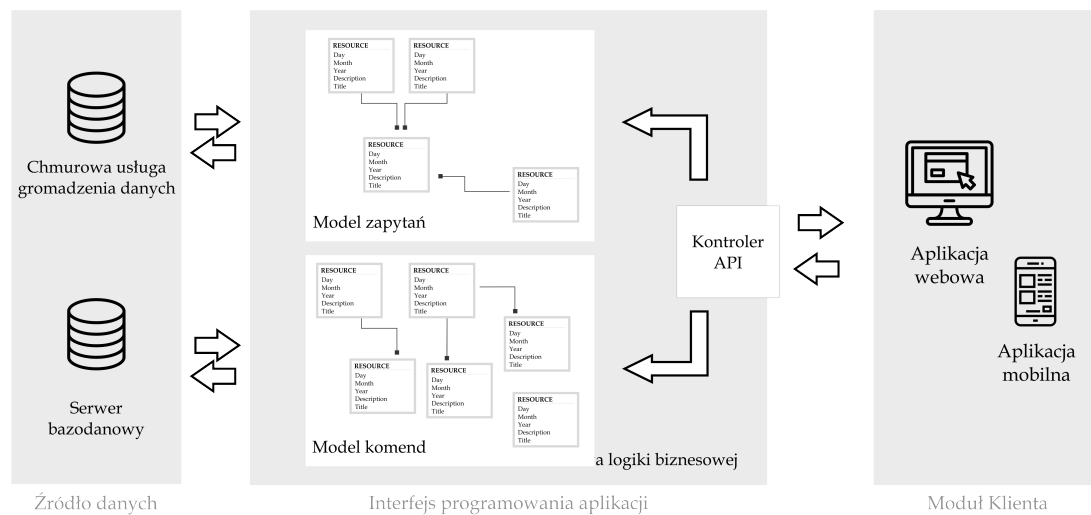
aspekcie modyfikacji określonych zasobów. Biorąc pod uwagę standardowy sposób eksploatacji interfejsu programowania aplikacji, model ten cechować się może niższą wydajnością.

Niewątpliwymi zaletami, wynikającymi z zastosowania opisywanego wzorca projektowego są: zwiększenie efektywności operacji realizowanych z dużą częstotliwością, możliwość korzystania z osobnych źródeł danych dla operacji odczytu oraz zapisu, zachowanie zasady pojedynczej odpowiedzialności (*ang. Single Responsibility Principle*) względem klas logiki biznesowej API, a także redukcja liczby wstrzykiwanych zależności (*ang. Dependency Injection*) w ramach klas kontrolerów interfejsu.

Na ilustracjach 2.4 oraz 2.5 przedstawiono kolejno schemat przetwarzania żądań wewnątrz API z uwzględnieniem wzorca CQRS, a także przy wykorzystaniu pojedynczego modelu danych.



Rys. 2.4: Schemat przetworzenia żądania przez interfejs API dla architektury z jednym modelem danych



Rys. 2.5: Schemat przetworzenia żądania przez interfejs API dla architektury wykorzystującej wzorec projektowy CQRS

Konwencja REST

Niezależnie od struktury wewnętrznej omawianych usług sieciowych, współczesne interfejsy programowania aplikacji projektowane są tak, aby ich zewnętrzna warstwa (tj. widziana z perspektywy aplikacji klienckiej) cechowała się jednolitą kompozycją.

Jednym z najpopularniejszych sposobów zapewnienia jednolitego interfejsu komunikacyjnego pomiędzy klientami i usługami sieciowymi, przetwarzającymi informacje z wykorzystaniem protokołu HTTP, jest konwencja oraz styl architektoniczny REST (*ang. Representational State Transfer*).

Konwencja ta, definiuje zbiór zasad dotyczących m.in. zachowania usługi sieciowej w kontekście przetwarzania żądania konkretnego typu, struktury i elementów odpowiedzi na określone żądanie, semantyki wykorzystywanych statusów rezultatu przetwarzania, bezstanowego charakteru komunikacji, czy też syntaktyki odwołań do poszczególnych punktów końcowych.

W kontekście stopnia implementacji stylu architektonicznego REST w ramach interfejsu programowania aplikacji, wprowadzić należy pojęcie modelu dojrzałości Richardsona (*ang. Richardson Maturity Model*). Pojęcie to, definiuje cztery poziomy przystosowania interfejsu API do omawianej w niniejszej sekcji konwencji.

W odniesieniu do poziomu zerowego, powinnością interfejsu programowania aplikacji jest udostępnienie usług w ramach pojedynczego adresu sieciowego, niezależnie od wykorzystywanych metod HTTP. Struktura żądania klienckiego, w sposób jednoznaczny dostarczać ma informację na temat wykonywanego wewnątrz usługi sieciowej działania.

Zasada poziomu pierwszego, odnosi się do charakterystyki interfejsu API jako usługi zorientowanej na zasoby. Niezależnie od czynności, jaka ma zostać wykonana przez omawianą usługę sieciową, opis tej czynności wskazywać ma na zasób którego ona dotyczy.

Reguła stanowiąca definicję poziomu trzeciego, związana jest z semantyką poszczególnych typów żądań protokołu hipertekstowego. Żądanie o takim samym adresie sieciowym, pełnić powinno odmienną rolę, w zależności od rodzaju żądania HTTP.

Ostatnim z poziomów dojrzałości interfejsu programowania aplikacji opartego o konwencję REST jest reguła HATEOAS (*ang. Hypertext As The Engine Of Application State*). Reguła ta, definiuje interfejs API jako źródło informacji dotyczącej obsługi stanu całego systemu internetowego (tj. usługi sieciowej wraz z aplikacjami klienckimi). Klient, po uzyskaniu odpowiedzi serwera na żądanie, powinien na podstawie zawartości tej odpowiedzi móc zdefiniować przyszłe czynności, które wolno mu wykonać.

2.3. Testowanie usług sieciowych

2.4. Wykorzystywane narzędzia i technologie

Zarówno w trakcie procesu implementacji badanych interfejsów programowania aplikacji, jak i procedurze przeprowadzenia badań pod kontem ich wydajności, wykorzystano obszerny zbiór sprawdzonych i powszechnie stosowanych rozwiązań technologicznych. W ramach niniejszej sekcji, opisane zostanie każde z nich.

C#

C# jest wieloparadygmatowym, a także nowoczesnym językiem programowania ogólnego przeznaczenia, charakteryzującym się bezpieczeństwem i niezawodnością w aspekcie typowania struktur danych. Pierwsza z wersji tego języka, stworzona została przez Andersa Hejlsberga w roku 1998. Od tamtej chwili, do momentu napisania niniejszej pracy, upublicznionych zostało 9 kolejnych, stabilnych wydań projektu C#. Każda z następnych wersji omawianego języka

programowania wprowadzała zarówno usprawnienia w kontekście ekosystemu budowy i kompilacji programów źródłowych, jak i wzbogacała interfejs bibliotek funkcyjnych o kluczowe z punktu widzenia doświadczonego programisty rozwiązania. Do rozwiązań tych, zaliczyć należy między innymi: mechanizmy programowania współbieżnego, typy anonimowe, operatory zmiennych typów niezdefiniowanych, obsługę referencji, typy generyczne, czy też wyrażenia lambda.

W ramach niniejszej pracy, język C# wykorzystany został do implementacji jednego z dwóch zbiorów interfejsów programowania aplikacji. Ze względu na zastosowanie rozwiązań z zakresu przetwarzania współbieżnego (tj. operacji asynchronicznych oraz wielowątkowych) udostępnianych przez omawiany język programowania, interfejsy API realizowane w tej technologii mogą obsługiwać w sposób równoległy żądania pochodzące od wielu klientów, a także utrzymywać sekwencyjny charakter przetwarzanych procedur niezależnie od czasu ich wykonywania. Należy także zwrócić uwagę na mechanizm wewnętrznych usprawnień wydajnościowych implementowany w ramach kompilatora i uruchamiany w momencie tłumaczenia kodu języka do tzw. języka pośredniego (*ang. Intermediate Language*). Dzięki zastosowaniu przedstawionego mechanizmu, operacje zdefiniowane przez programistę mogą być modyfikowane w procesie kompilacji, tak aby nie wpłynąć na zaimplementowaną funkcjonalność, zwiększając jednocześnie wydajność generowanego programu. [1]

.NET Core

.NET Core postrzegać należy jako środowisko budowy, kompilacji oraz wykonywania rozwiązań implementowanych w języku C#. Przedstawiana technologia stanowi podzbiór bibliotek, dzięki którym programista jest w stanie budować systemy różnorodnego przeznaczenia, a także uruchamiać je w wielu wspieranych środowiskach programowych. W przeciwieństwie do technologii .NET Framework będącej poprzednikiem .NET Core, aplikacje tworzone na bazie omawianej biblioteki mogą być wydawane nie tylko na system operacyjny Windows, ale także na systemy Linux oraz MacOS.

W ramach omawianego środowiska wykorzystywany zostaje komponent języka C# zwany biblioteką standardową (*ang. .NET Standard Library*). Biblioteka ta jest wspólna dla wielu środowisk uruchomieniowych, a zawarte w niej funkcjonalności, traktować należy jako metody ogólnego przeznaczenia.

Ponadto, środowisko .NET Core, w ramach procesu budowy i kompilacji rozwiązania nawiązuje komunikację z komponentem wspólnej infrastruktury (*ang. Common Infrastructure*). Komponent ten, podobnie jak biblioteka standardowa, współdzielony jest przez wiele środowisk wykonawczych. W kontekście wspólnej infrastruktury, wspomnieć należy o wspólnej specyfikacji języka (*ang. CLS - Common Language Specification*), wspólnym systemie typów (*ang. CTS - Common Type System*), a także środowisku uruchomieniowym wspólnego języka (*ang. CLR - Common Language Runtime*). Wykorzystanie między innymi tych trzech elementów, pozwala na budowę systemu dostępnego na wielu platformach.

W kontekście realizowanej pracy, technologia .NET Core użyta została jako środowisko uruchomieniowe dla interfejsów programowania aplikacji tworzonych w języku C#. W obrębie technologii tej, poza przedstawionymi powyżej komponentami, wyróżnić możemy natywną bibliotekę ASP.NET Core, stanowiącą zbiór metod przydatnych w procesie definiowania internetowych usług sieciowych oraz aplikacji webowych. Dzięki zastosowaniu ASP.NET Core operacje takie jak, między innymi: obsługa definicji kontrolerów API, zarządzanie stanem ciała żądania oraz jego rzutowaniem na określony typ danych, czy też implementacja mechanizmów uwierzytelniania i autoryzacji klienta, wykonane mogą zostać na wysokim poziomie abstrakcji z jednoczesnym zapewnieniem należytego poziomu ich wydajności.

Entity Framework Core

Entity Framework Core stanowi narzędzie stworzone przez firmę Microsoft, którego zastosowaniem jest mapowanie obiektowo-relacyjne realizowane w kontekście usług internetowych tworzonych z wykorzystaniem języka C# oraz uruchamianych na platformie .NET Core. Przedstawiana biblioteka zapewnia programiście zorientowany obiektowo interfejs, za pomocą którego może on uzyskać dostęp do danych, a także je definiować oraz przetwarzać. Zbiory obiektów mogą być składowane zarówno w relacyjnych jak i niereleacyjnych bazach danych. Niniejsza biblioteka, podobnie do środowiska uruchomieniowego .NET Core, jest rozwiązaniem wieloplatformowym i może być wykorzystywana przy budowie systemów internetowych wdrażanych na systemach Windows, Linux oraz MacOS.

Zastosowanie biblioteki mapera obiektowo-relacyjnego jaką jest Entity Framework Core umożliwia zastosowanie podejścia zorientowanego na kod źródłowy w kontekście aplikacji komunikujących się i wykorzystujących zewnętrzne zbiory danych (*ang. Code-First Approach*). Podejście to, polega na definiowaniu w ramach kodu źródłowego zbioru klas modelu danych, które będą następnie przekształcane do postaci tabel określonego systemu bazodanowego. Przedstawiona operacja przekształcenia wykonywana jest bezpośrednio za pomocą mechanizmów mapera obiektowo-relacyjnego.

Niezaprzeczalną zaletę wykorzystania biblioteki ORM jaką jest Entity Framework Core stanowi możliwość operowania na jednolitym interfejsie realizacji operacji na danych, niezależnie od obsługiwanego systemu bazodanowego. Oznacza to, że w momencie zmiany dostawcy zewnętrznego źródła danych, zawartość kodu źródłowego programu nie musi podlegać modyfikacji.

MediatR

MediatR to otwartoźródłowa biblioteka języka C#, z wykorzystaniem której zaimplementowany może zostać wzorzec projektowy, dotyczący separacji odpowiedzialności za obsługę zapytań oraz komend przetwarzanych przez usługę sieciową. Kluczowym elementem biblioteki MediatR jest para generycznych interfejsów, za pomocą których implementowana jest obsługa zarówno żądań jak i zapytań dotyczących danych. Interfejsami tymi są kolejno: *IRequest* - struktura programistyczna implementowana przez klasy definiujące zawartość ciała żądania lub komendy, a także powiązany z nią *IRequestHandler*, który jest konkretyzowany przez klasę definicji metody obsługi żądania bądź operacji na danych.

Ponadto, należy również podkreślić znaczenie metody *Send* dostępnej w ramach głównego API pakietu MediatR. Dzięki niej, wywołana może zostać procedura obsługi określonego żądania lub operacji, z dowolnego miejsca kodu źródłowego interfejsu programowania aplikacji.

JavaScript

JavaScript to wielofunkcyjny oraz wieloplatformowy skryptowy język programowania cechujący się wysokim poziomem abstrakcji. Najbardziej popularnym przeznaczeniem omawianego języka jest budowa systemów internetowych, a także mobilnych. Historyczną rolą technologii JavaScript było udostępnianie programiście funkcjonalności umożliwiających określanie różnorodnych sposobów interakcji pomiędzy użytkownikiem serwisu internetowego, a jego statycznymi elementami. Podstawowym środowiskiem wykonania oraz interpretacji omawianego języka była wcześniej przeglądarka internetowa. Wraz z pojawieniem się serwerowego środowiska uruchomieniowego NodeJS, przeznaczonego dla języka JavaScript, popularność omawianej technologii wzrosła w gwałtownym tempie. Zmianie uległo również główne przeznaczenie technologii, która od tej pory stała się pełnoprawnym językiem programowania, stosowanym w

kontekście budowy zarówno systemów internetowych, rozwiązań mobilnych, jak i programów desktopowych.

Język JavaScript uznać należy za technologię charakteryzującą się typowaniem słabym oraz dynamicznym. W związku z zastosowaniem przez twórców rozwiązania takiego właśnie podejścia, tworzone kody programów narażone są na występowanie zjawisk niezgodności typów, a także niejawnej koercji. Ponadto, w kontekście mechanizmów omawianego języka, realizacja operacji przetwarzania współbieżnego oraz wykonania metod asynchronicznych, zależna jest w całkowitym stopniu od rozwiązań implementacyjnych poczynionych w ramach środowiska uruchomieniowego. Oznacza to, że przetwarzanie i wykonywanie operacji wielowątkowych może cechować się zróżnicowaną wydajnością, w zależności od konkretnego interpretera języka.

Niewątpliwymi zaletami technologii JavaScript są: składnia cechująca się niskim poziomem złożoności poleceń, możliwość dowolnego wykorzystywania wielu spośród wspieranych paradigmatów programowania, modułowość i skalowalność implementowanych rozwiązań, a także elastyczność w kontekście operowania na wykorzystywanych strukturach danych.

W ramach niniejszej pracy, język JavaScript zastosowany został w celu implementacji jednego z dwóch zbiorów badanych interfejsów programowania aplikacji. Tworzone w omawianym języku API, wykonywane będą w środowisku uruchomieniowym NodeJS.

TypeScript

TypeScript stanowi statycznie typowany nadzbiór języka JavaScript. Określenie to, oznacza że omawiana technologia nie jest stricte językiem programowania, a tylko określoną grupą instrukcji oraz procedur, które włączyć można do języka JavaScript, po to, aby zapewnić w jego kontekście statyczny sposób typowania danych. Technologia TypeScript nie może być wykorzystywana samodzielnie, a środowisko wykonawcze JavaScript jest wymagane w celu uruchomienia skompilowanego modułu, definiowanego zgodnie ze składnią omawianego języka.

Kluczowym elementem przedstawianej technologii jest transpiler języka TypeScript o nazwie *tsc* (*ang. TypeScript Compiler*). Program ten, uruchamiany jest tuż przed rozpoczęciem procedury interpretacji kodu JavaScript i przekształca on metody odpowiedzialne za obsługę typów danych, do struktur dostępnych w ramach standardowej implementacji języka. Dlatego też, z punktu widzenia środowiska uruchomieniowego, dostępne programistom mechanizmy definicji typów czy interfejsów, nie są znane.

Celem zastosowania omawianego nadzbioru językowego jest możliwość kontroli zgodności definiowanych obiektów programistycznych pod kątem ich wewnętrznej struktury. Ponadto, wykorzystanie TypeScript umożliwia weryfikację faktu nieumyślnego odwołania się do struktury typu nieokreślonego, jeszcze przed rozpoczęciem procesu interpretacji kodu.

NodeJS

NodeJS jest środowiskiem uruchomieniowym języka JavaScript zbudowanym w oparciu o otwartoźródłowy silnik interpretacji kodu Chrome V8. Dzięki zastosowaniu omawianego środowiska uruchomieniowego, kod źródłowy języka JavaScript może być wykonywany poza ekosystemem przeglądarki internetowej. Rozwój niniejszej technologii, doprowadził do diametralnej zmiany w obszarze zastosowania języka JavaScript, a także gwałtownego wzrostu jego popularności w kontekście budowy systemów internetowych.

Podobnie do rozwiązania Microsoft .NET Core, platforma NodeJS składa się nie tylko ze środowiska uruchomieniowego, ale także ze zbioru bibliotek oraz narzędzi linii komend. Aplikacje budowane na bazie omawianej technologii cechują się zastosowaniem architektury sterowanej zdarzeniami (*ang. Event-driven architecture*), która ponadto wzbogacana jest (dzięki wykorzystaniu mechanizmu pętli) o możliwość obsługi operacji asynchronicznych. Co więcej, rozwiąza-

nia definiowane na podstawie środowiska NodeJS posiadają budowę modułową, co przyczynia się do zwiększenia ich zdolności w kontekście skalowania systemów.

Należy również uwypuklić generyczność charakterystyki środowiska NodeJS. Nie jest ono przeznaczone stricte do definiowania i wdrażania usług sieciowych, a wykorzystywane jest do uruchamiania dowolnego kodu języka JavaScript, jaki może zostać stworzony za pomocą jego składni. Dlatego też, aby dostarczać mechanizmy dotyczące specyficznych funkcjonalności, ekosystem NodeJS może być rozbudowywany poprzez otwartoźródłowe moduły. Liczność modułów tych, a także popularność ich wykorzystania stanowi niewątpliwie o sile omawianej technologii.

ExpressJS

ExpressJS stanowi bibliotekę środowiska NodeJS, dostarczającą zbiór metod pozwalających na budowę webowych interfejsów programowania aplikacji w tym właśnie środowisku. Pakiet ExpressJS cechuje się minimalizmem w kontekście złożoności udostępnianych programiście operacji, elastycznością dotyczącą współpracy z zewnętrznymi pakietami, a także wysoką wydajnością działania tworzonych aplikacji, poprzez eliminację złożonych funkcjonalności przetwarzania zasobów w obrębie żądania.

Koncepcja przetwarzania zasobu uzyskanego od klienta w ramach ExpressJS sprowadza się do potokowej obsługi dostarczonego wejścia, przez kolejne funkcje pośredniczące (*ang. Middleware functions*). Ostatnia z funkcji ma za zadanie zwrócić odpowiedź wygenerowaną na podstawie operacji wykonywanych przez wszystkie poprzednie metody. Ciałem funkcji pośredniczącej może być zarówno kod źródłowy zdefiniowany przez programistę, jak i ten dostarczony poprzez referencję do zewnętrznego pakietu. Do każdej z metod przekazywane są parametry żądania, odpowiedzi, a także referencji do następnego middleware. Dzięki uruchomieniu napisanej w taki sposób aplikacji w środowisku NodeJS, poszczególne funkcje pośredniczące mogą być realizowane asynchronicznie.

Prisma

Prisma ORM to narzędzie pełniące rolę mapera obiektowo-relacyjnego wykorzystywanego w kontekście implementowania interfejsów programowania aplikacji w języku JavaScript. Dystyngującą cechą omawianego narzędzia jest prostota definiowania rzutowanego modelu danych. W przypadku pakietu Prisma, cała struktura modelu danych opisywana jest w ramach jednego pliku zwanego plikiem schematu. W pliku tym, określone zostają zarówno właściwości poszczególnych encji modelu, jak i relacje które między nimi występują.

Analogicznie do narzędzia Entity Framework Core, Prisma ORM wspiera zarówno relacyjne jak i nierelacyjne systemy bazodanowe. Ponadto, zauważyć należy kompatybilność omawianego narzędzia z omawianą wyżej technologią TypeScript.

Mongoose

Biblioteka Mongoose stanowi narzędzie rzutowania obiektowego modelu danych definiowanego w ramach kodu programu, do postaci obiektowej nierelacyjnej bazy danych MongoDB. Technologii tej nie należy nazywać maperem obiektowo-relacyjnym, gdyż wykonywane przez nią operacje synchronizują struktury danych, które zarówno po stronie kodu, jak i po stronie źródła danych cechują się obiektową naturą.

Połączenie interfejsu programowania aplikacji z nierelacyjnym źródłem danych obsługiwanym poprzez bibliotekę Mongoose, prowadzić może do zwiększenia efektywności oraz zmniejszenia czasu wykonania operacji na danych. Jednakże, w związku z naturą przechowywanych

informacji, a także brakiem uwzględniania w ich strukturze metadefinicji, zastosowanie omawianego mechanizmu może również prowadzić do braku spójności źródła danych, a także nie-
możliwości zastosowania uprawnień wydajnościowych w kontekście bazy danych.

Apache JMeter

Narzędzie Apache JMeter to otwartoźródłowe oprogramowanie stworzone w języku Java. Program ten, wykorzystywany jest przeprowadzania ewaluacji wydajności oprogramowania sieciowego opierającego swoje działanie o protokoły HTTP oraz FTP. Testy efektywności działania usług mogą zostać przeprowadzane w trybie lokalnym (tj. z wykorzystaniem jednego hosta wysyłającego żądania do określonej usługi sieciowej), jak i w trybie rozproszonym (tj. budowana zostaje hierarchia hostów będących generatorami żądań). W ramach niniejszej pracy, zastosowany został drugi z przedstawionych trybów ewaluacji.

Działanie oprogramowania Apache JMeter sprowadza się do wykonywania pętli testowej, w ramach określonych grup wątków. Pętla testowa symuluje sekwencyjne generowanie żądań w kierunku serwera, z uwzględnieniem stałej wartości opóźnienia pomiędzy wysyłanymi pakietami. Grupa wątków natomiast, określa współbieżny charakter testów obciążenia usługi sieciowej i może być utożsamiana zarówno z konkretnymi wątkami procesora lokalnego hosta, jak i z oddzielnie pracującymi generatorami żądań w trybie rozproszonym.

W celu zdefiniowania testu wydajności w ramach Apache JMeter, zbudowany powinien zostać plan testowy. Jest to podstawowa jednostka wyróżniana w ramach niniejszego oprogramowania i skupia ona w sobie między innymi komponenty grup wątków, próbników (*ang. Samplers*), a także elementów nasłuchujących na odpowiedź usługi (*ang. Listeners*). Zarówno prób-
niki, jak i elementy nasłuchujące mogą być powielane w ramach planu testowego, a także indywidualnie konfigurowane, w zależności od specyfiki usługi sieciowej.

Oprogramowanie Apache JMeter obsługiwać można zarówno z poziomu narzędzia linii komend, jak i udostępnionego graficznego interfejsu użytkownika.

2.5. Przegląd literatury

W niniejszym rozdziale przedstawione zostaną pozycje literaturowe, do których odnosić się będzie opisywana praca dyplomowa. Pozycje te, podzielone zostały na oddzielne grupy, związane z określoną tematyką.

Na początku, przedstawiona zostanie literatura powiązana z aspektem budowy interfejsów programowania aplikacji oraz będąca wprowadzeniem do wykorzystywanych technologii. Następnie, opisane zostaną pozycje traktujące o wydajności interfejsów API, a także o analizie działania powszechnie dostępnych serwisów internetowych opartych o metodologię REST. Kolejne prace, skupiać się będą na tematyce testowania usług sieciowych, teorii testowania, a także konfiguracji narzędzi dla testów rozproszonych. W następnej kolejności, wspomniane zostaną prace naukowe oraz dokumenty standaryzacyjne dotyczące sposobu działania protokołu przesyłania danych hipertekstowych. Ostatnią grupą pozycji literaturowych będą prace referencyjne dotyczące badań wydajności systemów internetowych.

Pozycja [1] stanowi wprowadzenie do zaawansowanych koncepcji języka C#, a także dostarcza informacji związanych z wykorzystaniem tego języka w środowiskach uruchomieniowych .NET oraz .NET Core. W początkowych rozdziałach przedstawiono sposób budowy, kompilacji oraz wykonywania programu w środowisku .NET. Kolejno opisana została struktura bazowych aplikacji uruchamianych w tym właśnie środowisku i tworzonych za pomocą języka C#. Ostatnim elementem wprowadzenia do opisywanej technologii było przedstawienie struktur języka w kontekście obiektowego paradygmatu programowania. W następnych sekcjach literatury, w spo-

sób wyczerpujący poruszono tematykę bardziej zaawansowanych aspektów programowania w języku C#, którymi są między innymi: kolekcje i typy generyczne, delegaty i wyrażenia lambda, czy też cykl życia obiektu w pamięci programu. Ważnym tematem, poruszonym w ramach tej książki jest struktura oraz zasada działania środowiska .net core, będącego podstawowym elementem interfejsów programowania aplikacji tworzonych w języku C#.

Analogiczną do przedstawionej powyżej pozycji literaturowej, dotyczącą jednak technologii NodeJS oraz języka JavaScript jest [2]. W ramach tej pracy zawarto obszernie wprowadzenie do platformy NodeJS uwzględniające ponadto kwestie obsługi operacji wejścia/wyjścia, wykonywania natywnego kodu JS, czy też przetwarzania operacji przez silnik NodeJS oraz bibliotekę libuv. Znaczna część pracy, obejmuje przedstawienie zaawansowanych wzorców projektowych, których głównym przeznaczeniem jest obsługa zdarzeń oraz operacji asynchronicznych. Wspomniane zostały także rozwiązania dotyczące skalowalności aplikacji z wykorzystaniem mechanizmów kolejkowania wiadomości.

Niezależnie od wykorzystywanej technologii, interfejsy programowania aplikacji, które zostały zbudowane na potrzeby tej pracy dyplomowej, oparte są o styl architektoniczny RESTful. Styl ten, jest pewnym zbiorem zasad projektowania usług sieciowych, określającym zarówno aspekty sposobu komunikacji klienta z usługą sieciową, jak i techniczne wymagania dotyczące przetwarzania żądań. Dobre praktyki, które uwzględnia metodologia REST, zawarte zostały w pozycji literaturowej [3]. Autorzy tego dokumentu, na wstępie dokonują porównania architektury zorientowanej na zasoby, będącej podstawą konwencji REST, z popularną uprzednio architekturą zorientowaną na usługi. Następnie, przedstawiane są najlepsze praktyki, cele oraz reguły REST dotyczące projektowania interfejsu programowania aplikacji. Co więcej, w omawianej książce zawarte zostały także podstawowe oraz zaawansowane wzorce projektowania API, uwzględniające aspekty bezstanowości, paginacji, osiągalności, a także identyfikacji zasobów interfejsu. Końcowe rozdziały książki, wprowadzają w kwestie testowania oraz bezpieczeństwa REST API, omawiają technikę kompozycji usług RESTful, a także przedstawiają rozwiązania (biblioteki oraz języki programowania) pozwalające na tworzenie interfejsów API zgodnych z metodologią REST.

Podstawowym celem działania interfejsu programowania aplikacji jest dostarczenie danych do konsumenta, bądź też ich manipulacja zgodnie z jego żądaniem. Aby operować na danych, interfejs API musi komunikować się ze źródłem danych, którym najczęściej jest serwer bazodanowy. W celu dostarczenia metod komunikacji pomiędzy API a źródłem danych, które jednocześnie są niezależne od wykorzystywanego źródła, a także pozwalają na zarządzanie danymi z poziomu struktur języka, stworzone zostały biblioteki zwane maperami obiektowo-relacyjnymi (ang. Object-Relational Mappers). Dla API napisanego w języku C# podstawowym rozwiązaniem ORM jest biblioteka Entity Framework Core, która przedstawiona została w pozycji [4]. Pozycja ta, uwzględnia zarówno opis działania najczęściej wykorzystywanych metod służących do manipulacji danymi, jak i rolę klasy kontekstu bazodanowego w procesie tłumaczenia operacji programistycznych na polecenia bazodanowe. Ponadto, dowiedzieć możemy się jak przetwarzać zaawansowane typy danych (takie jak np. DateTime), czy też w jaki sposób wykorzystywać zapytania LINQ do budowania kwerend.

Dla interfejsu programowania aplikacji napisanego w języku JavaScript i uruchamianego w środowisku NodeJS, w przeciwieństwie do platformy .NET, zastosować możemy zdecydowanie większą liczbę bibliotek pełniących rolę mapek obiektowo-relacyjnych. Biblioteki te, zostały opisane w pozycjach [5] i [6]. Pozycja [5] pełni rolę całościowego wprowadzenia do tematyki tworzenia interfejsów API, korzystając z platformy NodeJS, frameworka ExpressJS oraz nierelacyjnej bazy danych MongoDB. Rodział piąty tej pracy, traktujący o wykorzystaniu baz danych NoSQL, przybliża tematykę jednego z najczęściej wykorzystywanych mapek obiektowo-relacyjnych dla Node czyli mongoose. Przedstawiono tutaj sposób zestawienia połączenia z serwerem bazodanowym, tworzenia encji modelu, przekształcanego następnie na struk-

tury bazy danych, a także wykonywania operacji dostępu do danych i ich modyfikacji. W pracy [6] natomiast, porównano nierelacyjne podejście do składowania danych typu geograficznego z podejściem relacyjnym, wykorzystując w tym przypadku biblioteki mongoose i sequelize. Oba mapery obiektowo relacyjne zostały użyte w ramach interfejsu API wykorzystującego technologie NodeJS/ExpressJS. Celem opisywanej pracy było przedstawienie różnic w czasach odpowiedzi API na uzyskane żądanie, dla różnej liczby danych geolokalizacyjnych, uwzględniając zastosowanie relacyjnych i nierelacyjnych baz danych.

Następne pozycje literaturowe, związane są z analizą usług REST oraz wydajnością webowych interfejsów programowania aplikacji.

Pozycja [7] stanowi analizę 500 serwisów internetowych z listy alexa.com4000 najpopularniejszych dostępnych publicznie usług sieciowych. Twórcy każdego z 500 serwisów deklarują zgodność swoich produktów z konwencją REST. Przeprowadzona analiza dotyczyła kluczowych aspektów technicznych związanych z funkcjonowaniem API, stopnia zgodności API z regułami dotyczącymi metodologii REST, a także przestrzegania najlepszych praktyk projektowania interfejsów programowania aplikacji, takich jak m.in. zastosowanie mechanizmu wersjonowania. W trakcie analizy, zaobserwowano określone trendy dla aplikacji REST API, takie jak m.in. rozpowszechnione wsparcie notacji JSON, czy wykorzystywanie narzędzi do dokumentacji generowanej programowo. Ponadto, zauważono, że tylko ok. 0.8% analizowanych serwisów webowych przestrzega w sposób ścisły reguł zawartych w ramach konwencji REST.

Wydajność interfejsów programowania aplikacji, jako jeden z elementów miary jakości API została przedstawiona w pozycji [8]. Na początku pracy, jej autorzy wskazują na interakcję interfejsu programowania aplikacji z systemami klienckimi. Opisany został tutaj zestaw protokołów sieciowych wykorzystywanych podczas formułowania i transmisji żądania, system zunifikowanych lokacji zasobów, a także semantyka interakcji w zależności od wykorzystywanych typów żądań protokołu hipertekstowego. Ponadto, wskazano najczęstsze przyczyny błędów przepływu danych dla http, uwzględniając działanie usługi DNS, błędy połączenia, błędy leżące po stronie klienta, a także błędy wynikające z działania serwera. Kolejna część pracy, związana jest ze składowymi metrykami jakości, do których według autorów, poza wydajnością, zaliczyć możemy: dostępność, procent żądań dla których uzyskano pozytywną odpowiedź, osiągalność, a także możliwość sprawdzenia stanu usługi w dowolnym momencie jej działania. Dodatkowo, w niniejszej pracy zaproponowano podejście oraz zestaw narzędzi pozwalających na dokonanie ewaluacji jakości interfejsu programowania aplikacji, zgodnie z przyjętą normą jakości.

Kolejnym etapem następującym po zdefiniowaniu metryki wydajności, jest ustalenie wartości tejże metryki w kontekście testowanych usług sieciowych. Przytoczone poniżej pozycje literaturowe, związane są z wykonywaniem pomiarów wydajności API, czyli testowaniem.

Pozycja [9] stanowi obszernie wprowadzenie do teorii testowania oprogramowania. W pierwszych rozdziałach tego dokumentu, wyjaśniono czym jest testowanie, dlaczego jest ono niezbędne podczas tworzenia oprogramowania, a także jak wygląda podstawowy proces wykonywania testów. Następnie przedstawiono proces testowania w kontekście tworzenia oprogramowania. Uwzględniono tu zarówno modele cyklu życia rozwoju systemów w powiązaniu z testowaniem, poziomy realizowanych testów, ich typy, jak i sposoby zarządzania testami. Kolejne rozdziały dotyczą testowania statycznego (tj. testowania funkcjonalności lub modułu na poziomie jego specyfikacji lub implementacji bez wykonywania kodu testowanego oprogramowania), dostarczają teorii związanej z poszczególnymi technikami testowania rozwiązań oraz przedstawiają aspekt organizacji, planowania, monitorowania oraz uwzględniania ryzyka w czasie dokonywania ewaluacji systemów. W ostatnim z rozdziałów dokumentu, autorzy przedstawiają narzędzia przydatne w procesie testowania, a także sposób ich efektywnego wykorzystania w codziennej pracy.

Pozycja [10] zawiera wiele analogicznych treści do pracy opisaney powyżej, jednakże rozwija ona w sposób wyczerpujący, wspomniane tylko w poprzedniej pracy aspekty. W części dru-

giej dokumentu zawarto dogłębną analizę zagadnienia testowania statycznego, uwzględniając m.in. testowanie zgodności ze standardami oprogramowania, symboliczne wykonywanie kodu, a nawet wprowadzając aparat matematyczny do formalnego dowodzenia poprawności fragmentów oprogramowania. W ramach tej książki, przedstawiono także dynamiczną analizę systemu (tj. testowanie funkcjonalności lub modułu na poziomie wykonywanego kodu) uwzględniając często występujące błędy związane m.in. z nieumiejętnym zarządzaniem strukturami pamięci programu. Ponadto, uwzględniono zagadnienie priorytetyzacji przypadków testowych, wprowadzając pojęcie miary średniego procenta wykrytych usterek. Autor dokumentu przedstawia także testowanie charakterystyk jakościowych zgodnie z normą ISO 9126 oraz ISO 25010, tworzenie dokumentacji w ramach zarządzania testowaniem, czy chociażby zarządzanie incydentami występującymi w ramach procesu ewaluacji oprogramowania.

W ramach pozycji [11], dowiedzieć możemy się ponadto o testowaniu usług internetowych. Przedstawiono tutaj podstawową strukturę standardowej usługi sieciowej (w tym przypadku – usługi e-commerce) cechującej się architekturą trójwarstwową. Ponadto, wyjaśniono rolę każdej z warstw systemu, a także przedstawiono aspekty testowania oprogramowania w kontekście każdej z nich. Dodatkowo, zawarte zostały przykładowe przypadki testowe, dotyczące zarówno prezentacji danych w systemie, jak i dostępu do danych poprzez serwer webowy. Dla zaprezentowanych przypadków testowych, przedstawione zostały także scenariusze realizacji testów w postaci listy czynności jakie należy podjąć, aby dokonać ewaluacji systemu.

Aspekty technologii testowania oprogramowania ujęte zostały także w pozycji [12]. Artykuł ten, stanowi sekcję wprowadzającą do książki pt. *Tutorial: Software Testing and Validation Techniques*, tego samego autora. Pozycja ta, przedstawia przekrój technik oraz technologii testowania oprogramowania wykorzystywanych na przestrzeni ostatnich ok. 30 lat. Opisane zostały tutaj zarówno teoretyczne podstawy testowania, narzędzia i techniki analizy statycznej i dynamicznej, oceny efektywności przeprowadzanych testów, a także badania przeprowadzane w dziedzinie testowania i walidacji oprogramowania. Omawiany artykuł, wyszczególnia pozytywne oraz negatywne aspekty poszczególnych technik oraz wskazuje przydatność określonych rozwiązań do testowania oprogramowania różnego typu.

Ostatnią przytoczoną w ramach tego przeglądu literaturowego pozycją, dotyczącą teorii ewaluacji oprogramowania jest [13]. Pozycja ta, stanowi normę międzynarodowej organizacji normalizacyjnej (ang. International Organization for Standardization) dotyczącą weryfikacji jakości oprogramowania. Uwzględniono tu przede wszystkim znaczenie pojęć stosowanych w dziedzinie testowania oprogramowania, wprowadzono definicje dla określonych terminów oraz zjawisk występujących w ramach ewaluacji systemów, a także określono zgodność wprowadzanych przez standard konceptów, z konceptami zawartymi w standardach pochodnych. Główną część dokumentu, stanowi wprowadzenie szkieletu modelu jakości, uwzględniającego określone modele jakościowe, modele jakości w użyciu, a także modele jakości produktu. Dodatkowo, przedstawiono cel oraz sposób wykorzystania modeli jakościowych, wyjaśniono różnicę w postrzeganiu modeli jakościowych z punktu widzenia różnych interesariuszy, a także zdefiniowano relacje pomiędzy określonymi modelami. Dokument ten, wraz z normą ISO 9126, stanowią definicję pojęcia jakości w kontekście testowania oprogramowania.

Pozycja [14] stanowi przegląd narzędzi wykorzystywanych do testowania działania systemów komputerowych. Na początku książki, wprowadzany jest termin zapewnienia jakości (ang. Quality Assurance), który w dzisiejszych czasach definiuje zakres odpowiedzialności osoby testującej oprogramowanie. Kolejno, przedstawiane są kryteria sukcesu dotyczące tworzonego systemu, a także fazy poszczególnych modeli rozwoju oprogramowania zorientowanych na procesy. Analogicznie do pozycji literaturowych przedstawionych uprzednio, w ramach tej pozycji określone zostały metryki i definicje jakości oprogramowania oraz omówiony został proces realizacji testów. Główna część omawianego dokumentu skupiona jest wokół narzędzi stosowanych do realizacji ewaluacji oprogramowania. Wyszczególniono tutaj narzędzie WinRunner, przedstawia-

jąc między innymi wykorzystywany w tym programie skryptowy język testów (ang. Test Script Language). Ponadto, przedstawiono architekturę oraz najważniejsze funkcjonalności narzędzi SilkTest, SQA Robot, LoadRunner, TestDirector, QuickTest Professional a także Apache JMeter. Ostatni z wymienionych programów, wykorzystywany zostanie w ramach niniejszej pracy dyplomowej, dlatego też dalszy przegląd tej pozycji literaturowej skupiony będzie na rozdziale dotyczącym właśnie tego narzędzia. Opis funkcjonalności aplikacji JMeter został w niniejszej pozycji podzielony na sekcje związane z testowaniem rozwiązań bazodanowych wykorzystujących interfejs JDBC (ang. Java DataBase Connectivity), a także sekcję dotyczącą testowania aplikacji bazujących w swoim działaniu na protokole hipertekstowym. Przedstawiono tutaj sposób tworzenia grup wątków reprezentujących użytkowników aplikacji, generowania żądania protokołu hipertekstowego, uruchomienia mechanizmu nasłuchiwanie na odpowiedź serwisu, dodawania licznika czasu, a także zapisywania i przeglądania rezultatów przeprowadzonego testu.

W ramach dokumentów [15] oraz [16] przedstawiono pełen zakres funkcjonalności dostępnych w ramach narzędzia Apache JMeter. Pierwsza z prac (tj. [15]), skupia się na wykorzystaniu narzędzia w celu wykonywania testów wydajności usług sieciowych, natomiast druga z pozycji (tj. [16]), przedstawia aplikację JMeter dla różnych kontekstów jej potencjalnego użycia. W obu pracach wyszczególnione zostają podstawowe elementy, na które składa się środowisko testowe. Elementami tymi są: grupy wątków, komponenty próbujące, kontrolery, komponenty nasłuchujące, liczniki czasu oraz asercje. Ponadto, omówiono elementy graficznego interfejsu użytkownika dla aplikacji, przedstawiono proces instalacji oraz uruchamiania narzędzia JMeter, a także zdefiniowano pojęcie planu testów. W kontekście pracy [15], poza wymienionymi uprzednio kwestiami, zobrazowany został także proces wykonywania testu przeciążeniowego dla usługi zorientowanej na serwisy (ang. Service-Oriented Application). Proces ten uwzględniał: tworzenie grupy wątków, konfigurację struktury żądania wysyłanego do usługi, uruchomienie testu, a także pozyskanie wyniku. W pracy [16] natomiast, analogiczny proces, możemy zaobserwować dla monolitycznej aplikacji internetowej oraz interfejsu programowania aplikacji. Ponadto, przedstawione zostały zaawansowane opcje konfiguracji elementów nasłuchujących oraz liczników czasu, a także pokazany został proces wykorzystania pośredniczącego serwera http, w celu dokumentowania realizowanych żądań.

Następne pozycje literaturowe omówione w ramach tej pracy, dotyczą budowy oraz zasady działania internetowego protokołu hipertekstowego (ang. Hypertext Transfer Protocol), a także implementacji mechanizmu zarządzania stanem. Mechanizm ten, w związku z naturą protokołu http, nie jest w nim domyślnie realizowany.

Pozycja [17] stanowi techniczny dokument dotyczący semantyki oraz budowy internetowego protokołu hipertekstowego w wersji 1.1. Zdefiniowano w nim pojęcie zasobu żądania oraz omówiono cykl życia jego przetwarzania. Wskazano także moment, w którym zasób rekonstruowany jest przez serwer na podstawie jego efektywnego identyfikatora URI (ang. Uniform Resource Identifier). Ponadto, nakreślono pojęcie reprezentacji danych przesyłanych za pomocą protokołu http, definiując określone pola nagłówkowe dotyczące: typu danych, sposobu kodowania, języka danych, a także lokalizacji zasobu. Kolejne rozdziały dokumentu zawierają informacje dotyczące definicji dozwolonych metod protokołu http oraz znaczenia jakie te metody wprowadzają w kontekście operacji na zasobie. W dokumencie przedstawiono także kody statusu odpowiedzi na żądanie, grupując je w sposób semantyczny. Dla każdego z przedstawionych kodów statusu nakreślono kontekst, w jakim odpowiedź, oznaczona tym właśnie kodem, powinna być zwracana klientowi. Na końcu pracy, omówiono kwestie związane z bezpieczeństwem protokołu takie jak: ataki bazujące na wstrzykiwaniu kodu czy ochrona przed ujawnianiem informacji wrażliwych w identyfikatorach zasobów.

Pozycja [18] pozwala na poszerzenie wiedzy dotyczącej protokołu hipertekstowego w bardziej praktycznym kontekście. Podobnie jak w dokumencie [17], przedstawiono tutaj informacje

teoretyczne dotyczące architektury protokołu, definicji zasobów czy też ujednoliconego formatu ich adresowania. Ponadto, wskazano i scharakteryzowano określone typy połączeń realizowanych z wykorzystaniem protokołu hipertekstowego. Co więcej, dla każdego z nich rozważono kwestie związane z wydajnością połączenia pomiędzy klientem a serwerem. Kolejne rozdziały pracy [18] traktują o identyfikacji klienta w ramach serwera, jego uwierzytelniania przed serwerem, a także szyfrowania danych przesyłanych pomiędzy tymi dwiema jednostkami. W niniejszej pracy wspomniano także o internacjonalizacji żądań w kontekście zastosowania nagłówka 'Accept-Language'. Ostatnie rozdziały dokumentu dotyczą kwestii publikowania i dystrybucji zawartości. Wyszczególnione zostały tu takie elementy jak: web hosting, systemy publikacji treści, czy też mechanizm przekierowań oraz równoważenia obciążeń.

Zgodnie z charakterystyką protokołu http, realizuje on komunikację w sposób bezstanowy. Oznacza to, że domyślnie, pomiędzy klientem a serwerem nie jest utrzymywana sesja połączeniowa, a każde żądanie generowane przez klienta w kierunku serwera rozpatrywane jest indywidualnie. Rozwiązanie takie, pozwala na znaczące przyspieszenie działania protokołu hipertekstowego, a także uproszczenie jego konstrukcji. Jednakże, szczególnie w przypadku aplikacji internetowych komunikujących się z serwerem http, bezstanowy charakter protokołu bywa problematyczny w aspekcie kontekstu wysyłanych sekwencyjnie żądań. Dlatego też, do protokołu http wprowadzono mechanizm zarządzania stanem opisany w dokumencie [19]. Dokument ten, definiuje pola nagłówkowe o nazwach 'HTTP Cookie' oraz 'Set-Cookie'. Pola te, mogą być używane przez serwery http w celu przechowywania stanu w ramach aplikacji klienckich, dając serwerom tym możliwość zarządzania, zawierającą stan sesję, przy wykorzystaniu protokołu bezstanowego. W niniejszym dokumencie, dla obu przedstawionych pól wyszczególniono atrybuty składowe pola, a także określono znaczenie każdego z nich. Ponadto, dokument definiuje wymagania dla klienta http, dotyczące możliwości wykorzystania mechanizmu zarządzania stanem. Pod uwagę wzięte zostały także kwestie bezpieczeństwa takie jak identyfikatory sesji, słaba poufność danych, czy też zaufanie do usługi nazw domenowych w celu prawidłowego działania mechanizmu zarządzania stanem.

Ostatnia grupa pozycji literaturowych, zawartych w ramach niniejszego przeglądu literaturowego dotyczy badań związanych z testowaniem wydajności aplikacji internetowych w środowisku rozproszonym. Pozycje przedstawione poniżej, będą stanowić prace referencyjne względem niniejszej pracy dyplomowej.

Artykuł [20] dotyczy porównania wydajności działania interfejsów programowania aplikacji tworzonych z wykorzystaniem platform .NET Core 3.1 oraz .NET 5. Celem powstania tego dokumentu była weryfikacja zjawiska wzrostu wydajności działania programów, tworzonych i uruchamianych z wykorzystaniem nowszej z platform firmy Microsoft. Praca ta, ma także na celu pomóc pozwolić odpowiedzieć na pytanie, czy kod źródłowy interfejsu programowania aplikacji o określonych funkcjonalnościach, a także korzystający z określonych narzędzi, powinien zostać zaktualizowany w taki sposób, aby wspierać najnowszą, stabilną wersję środowiska .NET. W ramach dokumentu, w celu realizowania pomiarów wydajności wykorzystano opisane w poprzednich akapitach narzędzie Apache JMeter, a także dedykowaną środowisku .NET, bibliotekę BenchmarkDotNet. Kolejne rozdziały artykułu przedstawiają przygotowane środowisko testowe, plan wykonywanych testów, a także uzyskane rezultaty wraz z ich analizą. Autor pracy, zobrazował wyniki sześciu testów wydajnościowych, biorących pod uwagę proces serializacji oraz deserializacji obiektów typu JSON za pomocą bibliotek Newtonsoft.Json, a także System.Text.Json. Ponadto, przygotowany został test wyszukiwania wzorca z obszernym ciągiem tekstowym oraz test wykorzystania punktu końcowego jako klienta zewnętrznego API. Na podstawie otrzymanych rezultatów, wnioskować możemy o około 24 procentowym średnim wzroście wydajności wykonywania operacji realizowanych w ramach testów. Ponadto, wykazano także dość znaczący (około 35 procentowy) średni spadek wydajności nowego rozwiązania względem poprzednika, w kontekście testów obciążeniowych.

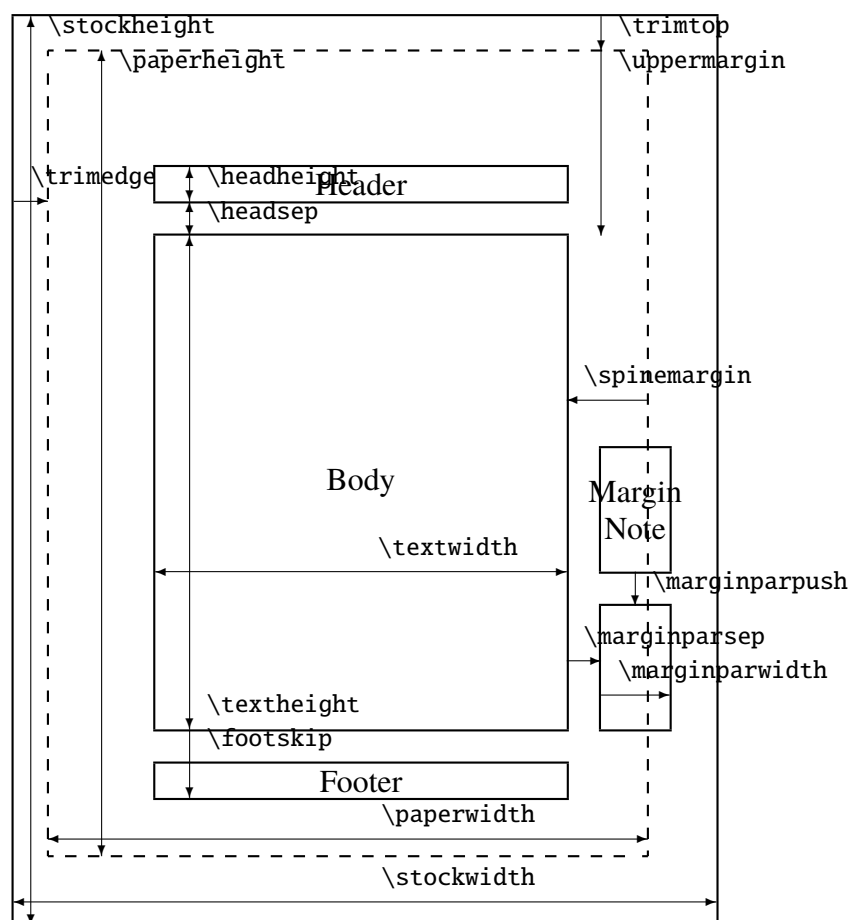
Analogiczne badania przeprowadzono w ramach pracy [21]. W tym przypadku jednak, nie skupiały się one na aspekcie porównania technologii, a na sposobie wykonywania pomiarów, a także definiowaniu kryteriów oceny jakości. W pracy tej, interfejs programowania aplikacji zbudowany w oparciu o metodologię REST poddawany był zmiennym obciążeniom (tj. testy linii bazowej, testy obciążeniowe oraz testy przeciążeniowe). W czasie dokonywania ewaluacji monitorowano średni czas odpowiedzi serwera, zgodność kodów statusu zawartych w ramach uzyskiwanych odpowiedzi, informacje o zużyciu zasobów sprzętowych serwera, czy też wartość wskaźnika satysfakcji klienta. Rezultaty przeprowadzonych badań wykazały kluczowe znaczenie optymalizacji kodu źródłowego aplikacji, w kontekście realizacji rozbudowanych i skalowalnych usług sieciowych.

Zalecenia dotyczące formatowania

3.1. Rozmiar i układ treści na stronach dokumentu

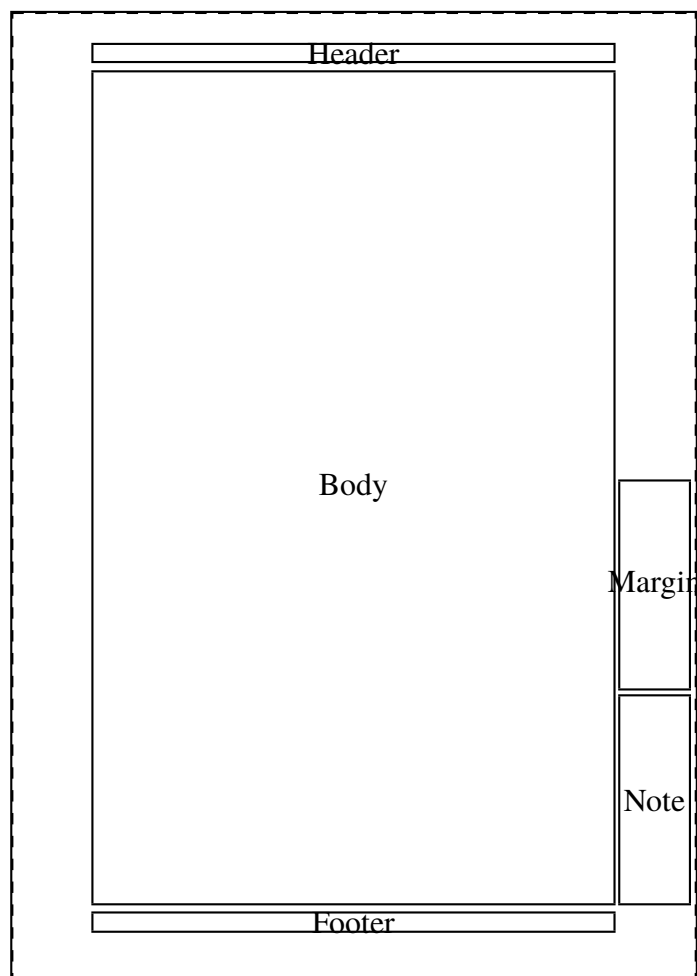
Praca dyplomowa powinna by przygotowana do wydruku na papierze formatu A4 w orientacji pionowej. Marginesy na stronach parzystych i nieparzystych powinny by jednakowe i mie nastpujce wartoci: lewy = 25mm, prawy = 25mm, grny = 10mm, dolny = 15mm. Wielko marginesw w szablonie sterowana jest parametrami przedstawionymi na rysunku 3.1. Margines dolny powinien by mierzony do linii bazowej tekstu stopki.

Dashed lines represent the actual page size after trimming the stock.



Rys. 3.1: Układ strony nieparzystej dla dokumentu klasy memoir

Dashed lines represent the actual page size after trimming the stock.



Lengths are to the nearest pt.

<code>\stockheight = 845pt</code>	<code>\stockwidth = 598pt</code>
<code>\pageheight = 845pt</code>	<code>\pagewidth = 598pt</code>
<code>\textheight = 727pt</code>	<code>\textwidth = 455pt</code>
<code>\trimtop = 0pt</code>	<code>\trimedged = 0pt</code>
<code>\uppermargin = 52pt</code>	<code>\spinemargin = 71pt</code>
<code>\headheight = 14pt</code>	<code>\headsep = 10pt</code>
<code>\footskip = 24pt</code>	<code>\marginparsep = 6pt</code>
<code>\marginparpush = 7pt</code>	<code>\columnsep = 10pt</code>
<code>\columnseprule = 0.0pt</code>	

Rys. 3.2: Rzeczywisty układ strony nieparzystej w tym dokumencie

Rzeczywisty układ strony zastosowany w niniejszym dokumencie przedstawiono na rysunku 3.2. Lewy i prawy marginesy są takie same, więc strony parzyste i nieparzyste wyglądają podobnie, z dokładnością do umiejscowienia notatek marginesowych. Taki rezultat zapewni zastosowanie poniższych komend.

```
\setlength{\headsep}{10pt}
\setlength{\headheight}{13.6pt}
\setlength{\footskip}{\headsep+\headheight}
\setlength{\uppermargin}{\headheight+\headsep+1cm}
\setlength{\textheight}{\paperheight-\uppermargin-\footskip-1.5cm}
\setlength{\textwidth}{\paperwidth-5cm}
\setlength{\spinemargin}{2.5cm}
```

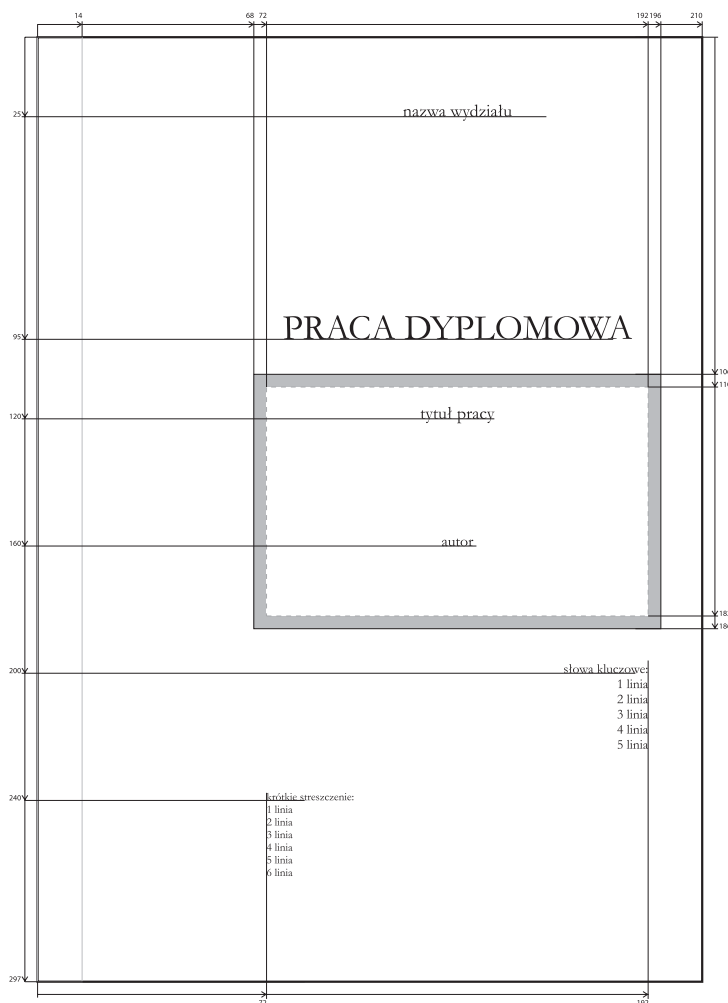
```

\setlength{\foremargin}{2.5cm}
\setlength{\marginparsep}{2mm}
\setlength{\marginparwidth}{2.3mm}
\checkandfixthelayout[fixed]
\linespread{1}
\setlength{\parindent}{14.5pt}

```

3.2. Strona tytuowa

Według ogólnouczelnianych zaleceń (tj. logotypu Politechniki Wrocławskiej) strona tytuowa powinna być zredagowana z użyciem czcionki garamond. W oficjalnym wzorcu (patrz rysunek 3.3) nie rozróżniono, czy dotyczy on pracy inżynierskiej czy magisterskiej. Nie uwzględniono również miejsca na nazwę specjalności ani kierunku oraz zapomniano o nazwisku promotora, jednostce, dacie i ocenie. Za to określono (zgrubnie) położenie słów kluczowych i streszczenia. Ponieważ brakujące dane pojawiały się we wzorcach stron tytułowych stosowanych w codziennej praktyce na Wydziałach, nie wiadomo do końca, czy oficjalny szablon należy stosować w 100 procentach. Dlatego w niniejszym dokumencie zastosowano własny wzorec strony tytułowej (używany od lat) oraz podano wymagania odnośnie wzorca z logotypu uczelnianego.



Rys. 3.3: Oficjalny szablon strony tytułowej pracy dyplomowej, zamieszczony w dokumencie „System Identyfikacji Wizualnej Wrocław, sierpień 2016” do pobrania ze strony <http://pwr.edu.pl/uczelnia/o-politechnice/materialy-promocyjne/logotyp> [dostęp dnia 07.12.2016]

Wymagania co do wielkości znaków na stronie tytułowej są następujące:

- według uczelnianego logotypu

Nazwa jednostki organizacyjnej: Garamond 16 pt
 Napis "PRACA DYPLOMOWA INYNIERSKA": Garamond 32 pt
 Tytuł pracy: Garamond 16 pt
 Autor: Garamond 14 pt
 Słowa kluczowe: Garamond 12 pt
 Krótkie streszczenie: Garamond 10 pt

- według wzorca ujętego w niniejszym dokumencie

POLITECHNIKA WROCAWSKA (Garamond 22pt 24pt)
 WYDZIAŁ ELEKTRONIKI (Garamond 22pt 24pt)
 KIERUNEK: JAKI KIERUNEK (Garamond 14pt 16pt)
 SPECJALNOŚĆ: JAKA SPECJALNOŚĆ (Garamond 14pt 16pt)
 PRACA DYPLOMOWA (Garamond 24pt 26pt)
 INYNIERSKA (Garamond 24pt 26pt)
 Tytuł pracy w języku polskim (Garamond 16pt 18pt)
 Title in English (Garamond 16pt 18pt)
 AUTOR: (Garamond 16pt 18pt)
 Imię i Nazwisko (Garamond 14pt 16pt)
 PROWADZĄCY PRACĘ: (Garamond 16pt 18pt)
 tytuł, Imię i Nazwisko, Jednostka (Garamond 14pt 16pt)
 OCENA PRACY: (Garamond 16pt 18pt)
 WROCŁAW, 2015 (Garamond 16pt 18pt)

W szablonie zastosowano pakiet `ebgaramond`. Dostarcza on klon czcionki `garamond`, jednak bez kształtu `slanted` i z pewnymi brakami. Na przykład zamiast literki „r” w zbiorze `EBGaramond08` Italic renderuje się samo „l” (braku tego nie ma w zbiorze `EBGaramond12`). Zaletą pakietu w porównaniu do innych jest to, że generalnie dobrze obsługiwane są w nim polskie znaki oraz że pakiet ten można znaleźć w różnych dystrybucjach LaTeXa (MiKTeX instaluje go automatycznie).

3.3. Krj i wielko czcionek

Główny tekst pracy powinien być redagowany z wykorzystaniem czcionki Times, typ normalny, o wysokości 12pt, z odstępem między liniami równym 14.5pt. Istnieje możliwość zmiany odstępu między liniami za pomocą komendy `\linespread`, jednak zaleca się pozostawienie tego odstępu jak w niniejszym dokumencie (`\linespread{1}`). Wymagania odnośnie kroju pisma pozostałych elementów (nagłówek, stopka itp.) zamieszczono w tabeli 3.1.

W szablonie zastosowano czcionkę `texgyre-termes` (dostarcza ją pakiet `tgtermes`). Czcionka ta jest klonem czcionki Times, w którym obsługiwane jest rodkiem europejskie kodowanie znaków (podobnie jak w przypadku czcionki `ebgaramond`, dzięki czemu polskie literki nie są zlepkami dwóch znaków lecz pojedynczymi znakami).

Wszelkie przykłady kodu (fragmenty programów, komendy linii poleceń), nazwy plików i uruchamianych programów powinny być pisane czcionką maszynową. W szablonie czcionką maszynową jest `ttl`. Czcionka ta obsługuje polskie znaki. Dostarcza ją pakiet `txfonts`, który należy wcześniej zainstalować (MiKTeX zainstaluje go automatycznie podczas pierwszej kompilacji szablonu).

Jeli w pracy zostaną użyte otoczenia matematyczne, to w dokumencie wynikowym pojawią się dodatkowe czcionki (domyślne LaTeXowe czcionki do wyraża matematycznych). Dzięki zastosowaniu opcji `extrafontsizes` w klasie `memoir` nie do, że otrzymuje się większe czcionki (30pt), to jeszcze zamiast Computer Modern do wzorów matematycznych jest stosowana czcionka Latin Modern (wywodzi się z Computer Modern). Std lista wszystkich użytych czcionek może być następująca:

Tab. 3.1: Zestawienie czcionek elementw podziau dokumentu, tekstu wiodcego, nagwka i stopki oraz podpisw (Rozm. – rozmiar czcionki, Odst. – baselineskip)

Element	Przykad	Czcionka	Rozm.	Odst.
Nr rozdziau	Rozdzia 1	<code>\huge \bfseries</code>	25pt	30pt
Tytu rozdziau	Wstp	<code>\Huge \bfseries</code>	30pt	37pt
Nr i tytu sekcji	1.1. Wprowadzenie	<code>\Large \bfseries</code>	17pt	22pt
Nr i tytu podsekcji	1.1.1. Cel szczegowy	<code>\large \bfseries</code>	14.5pt	18pt
Tytu podpodsekcji	Zaoenia	<code>\normalsize \bfseries</code>	12pt	14.5pt
Tytu paragrafu	Podstawy Opis ...	<code>\normalsize \bfseries</code>	12pt	14.5pt
Tekst wiodcy	Niniejszy dokument ...	<code>\normalsize</code>	12pt	14.5pt
Nagwek strony	3.2. <i>Czcionka wiodca</i> ...	<code>\small \itshape</code>	11pt	13.6pt
Stopka strony	Imi Nazwisko: ...	<code>\small</code>	11pt	13.6pt
Podpisy tabel	Tab. 3.1: Zestawienie ...	<code>\small</code>	11pt	13.6pt
Podpisy rysunkw	Rys. 3.1: Oficjalny ...	<code>\small</code>	11pt	13.6pt

EBGaramond12-Regular
 GaramondNo8-Reg-Norml
 TeXGyreTermes-Regular-Normalna
 TeXGyreTermes-Bold-Pogrubiona
 TeXGyreTermes-Italic-Normalna
 t1x11-Nomal
 LMMathItalic12-Regular
 LMMathSymbols10-Regular
 LMMathExtension10-Regular
 LMRoman8-Regular

Aby wykorzysta te czcionki poza systemem LaTeX, wystarczy pobra je spod adresw (wanych na dzie 1.04.2016): <https://www.ctan.org/tex-archive/fonts/cm/ps-type1/bakoma/ttf/?lang=en>, <http://www.gust.org.pl/projects/e-foundry/latin-modern>, <http://www.gust.org.pl/projects/e-foundry/tex-gyre>, <https://bitbucket.org/georgd/eb-garamond/downloads>, a nastpnie zainstalowa w systemie. Dziki temu mona bdzie np. edytowa rysunki uywajc dokadnie tej samej czcionki, co czcionka uyta w dokumencie.

3.4. Formatowanie blokw tekstu

Kady rozdzia pracy powinien rozpoczyna si od nowej strony. Jej wygld powinien by kontrolowany parametrami pokazanymi na rysunku 3.4. W niniejszym szablonie (dokument klasy memoir z opcj [12pt]) przyjto nastpujce wartoci tych parametrw:

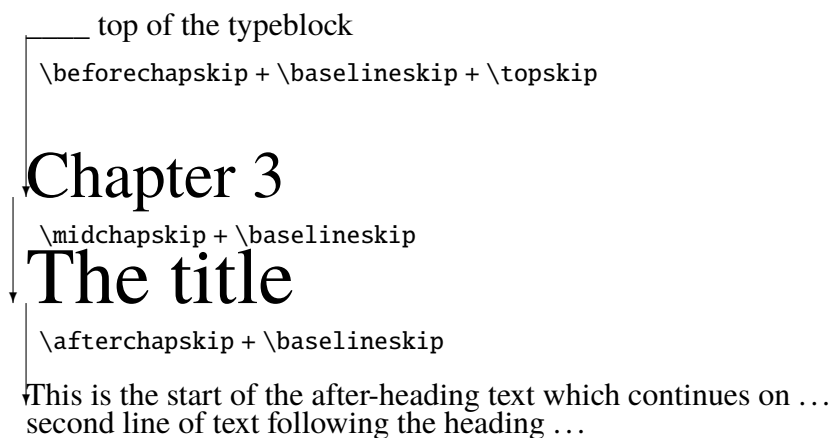
- `\beforechapskip (50.0pt) + \baselineskip of \huge (30pt) + \topskip (12.0pt) = 92pt (3.246cm)`
- `\midchapskip (20.0pt) + \baselineskip of \Huge (37pt) = 57 pt (2.011cm)`
- `\afterchapskip (40.0pt) + \baselineskip of \normalsize (14.5pt) = 54.5pt (1.923cm)`

Nieco kopotw moe sprawi dobre ustawienie na stronie tytuw nienumerowanych rozdziau oraz list generowanych automatycznie (Skrty, Spis treci, Spis rysunkw, Spis tabel, Indeks rzeczowy). W szablonie w tym celu zdefiniowano nowy styl rozdziau komendami jak niej (w szablonie s to komendy zamarkowane)

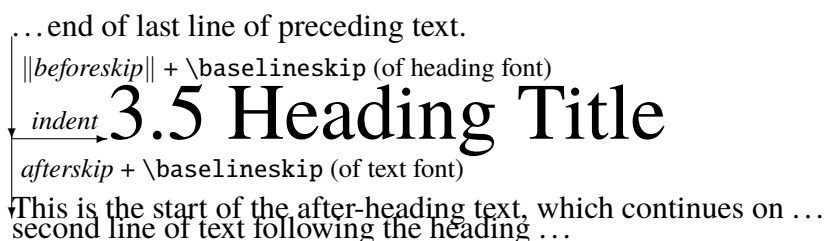
```

\newlength{\linespace}
\setlength{\linespace}{-\beforechapskip-\topskip+\headheight+\topsep}
\makechapterstyle{noNumbered}{%

```



Rys. 3.4: Parametry sterujące wielkościami odstępów na stronie z tytułem rozdziału



Rys. 3.5: Kontrola ustawień odległości w tytułach kolejnych sekcji

```
\renewcommand\chapterheadstart{\vspace*{\linespace}}
}
```

oraz dokonano przeczenia stylów rozdziałów komendami `\chapterstyle{nonumbered}` oraz `\chapterstyle{default}` podczas doczajania do dokumentu wymienionych nienumerowanych rozdziałów i list. Aby „podnieść do gry” tytuły nienumerowanych rozdziałów (gdyby jest to rzeczywiście konieczne) wystarczy odmarkować wspomniane komendy.

Tytuły rozdziałów, sekcji, podsekcji itd. nie powinny kroczyć si kropki. Odległości pomiędzy tekstem wiodcym a tytułem sekcji powinien być regulowany parametrami pokazanymi na rysunku 3.5. Rozmiar `\baselineskip` zależy od rozmiaru czcionki (zobacz tabela 3.1), za `before skip` i `secskip` od poziomu sekcji. W niniejszym szablonie przyjęto następujące wartości tych parametrów (s to wartości dobierane elastycznie podczas kompilacji):

- `indent` = 14.5pt
- `parskip` = 0.0pt
- `beforesecskip` = -18.08334pt plus -5.16667pt minus -1.03331pt
- `aftersecskip` = 11.88335pt plus 1.03331pt
- `beforesubsecskip` = -16.79167pt plus -5.16667pt minus -1.03331pt
- `aftersubsecskip` = 7.75pt plus 1.03331pt
- `beforesubsubsecskip` = -16.79167pt plus -5.16667pt minus -1.03331pt
- `aftersubsubsecskip` = 7.75pt plus 1.03331pt

W szablonie obowiązują również następujące wartości parametrów odpowiedzialnych za odstępy pomiędzy pywającymi figurami, tekstami oraz tekstem i figurami:

- floatsep = 12.0pt plus 2.0pt minus 2.0pt
- intextsep = 14.0pt plus 4.0pt minus 4.0pt
- textfloatsep = 20.0pt plus 2.0pt minus 4.0pt

Pierwsza linia pierwszego akapitu w bloku (po tytule rozdziału, sekcji, podsekcji, podpodsekcji) nie może mieć wcięcia. Pierwsze linie w kolejnych akapitach już powinny mieć wcięcie równe 14.5pt. Tekst w akapitach powinien być wyrównany z obu stron.

Strony powinny być numerowane numeracją ciągłą (sekwencja arabskich cyfr). Numery stron powinny być umieszczone w ich stopkach (tj. tak jak w niniejszym dokumencie). Wyjątkiem są tutaj pierwsze strony rozdziałów oraz strona tytułowa – na nich numery nie powinny się pojawić.

W pracy należy dbać o poprawną redakcyjną zgodność z zaleceniami:

- nie zostawia znaku spacji przed znakami interpunkcji („powiedziano, e ...” -> „powiedziano, e ...”),
- kropki po skrótach, które nie są jednoczennie kropkami kończącymi zdanie należy sklejać z kolejnym wyrazem znakiem tyldy, np. jak tutaj (np.~jak tutaj) lub wstawiać za nimi ukośnik, np. jak tutaj (np.\ jak tutaj)
- nie zapominać o dobrym sformatowaniu wyliczenia (należy zaczynać małymi literami lub dwiema oraz kończyć przecinkami, rednikami i kropkami – w zależności od kontekstu danego wyliczenia),
- nie zostawiać samotnych liter na końcach linii (można je „skleić” z wyrazem następnym stosując znaczek tilde, jak w~przykładzie).
- nie zostawiać pojedynczych wierszy na końcu lub początku strony (należy kontrolować „sieroty” i „wdowy”),
- nie zostawiać odstępu pomiędzy tekstem a nawiasami czy znakami cudzoszłymi (znaki te powinny przylegać do tekstu, który obejmują „jak w tym przykładzie”),
- wyrazy obcojęzyczne powinny być pisane czcionką italic wraz ze skrótem oznaczającym język, w szczególności ma to zastosowanie przy rozwijaniu skrótów, np. OGC (ang. *Open Geospatial Consortium*),
- każdy zastosowany skrót powinien zostać rozwinięty podczas pierwszego użycia, później może już występować bez rozwinięcia (skrót i jego rozwinięcie powinny trafić również do wykazu Skróty, jeśli taki wykaz jest dołączony do dokumentu).

3.5. Opisy tabel i rysunkw

Podpisy powinny być umieszczane pod rysunkami lub nad tabelami wraz z etykietą składającą się ze skrótu Rys. lub Tab. oraz numeru. Podpisy te nie powinny mieć końcowej kropki. Numery występujące w podpisach powinny zaczynać się numerem rozdziału, po którym następuje kolejny numer rysunku lub tabeli w obrębie rozdziału. Etykieta powinna kończyć się dwukropkiem, po którym następuje tekst podpisu. Numer rozdziału powinien być rozdzielony kropką od kolejnego numeru w rysunku lub tabeli w rozdziale (liczniki tabel i rysunków są rozdzielne). Należy pamiętać o tym, aby w całej pracy tabele miały podobny wygląd (rodzaj czcionki, ewentualne pogrubienia w nagłówku itp.).

3.6. Przypisy dolne

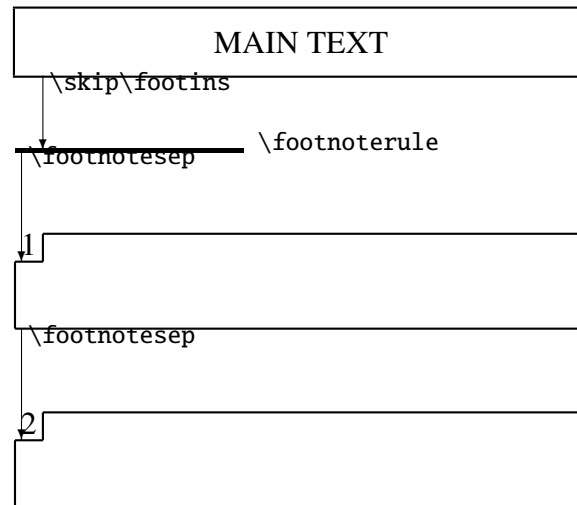
Istnieje możliwość zamieszczania przypisów na dole strony, choć nie jest to zalecane (przykładowo ¹). Sposób parametryzowania ich wyglądu pokazano na rysunku 3.6. W szablonie wykorzystano następujące, domyślne wartości tych parametrów:

¹Tekst przypisu

```

\footins = 12pt \footnotesep = 8pt
\baselineskip = 10pt note separation = 40pt
rule thickness = 0.4pt
rule length = 0.25 times the \textwidth

```



Rys. 3.6: Parametry sterujące przypisami dolnymi

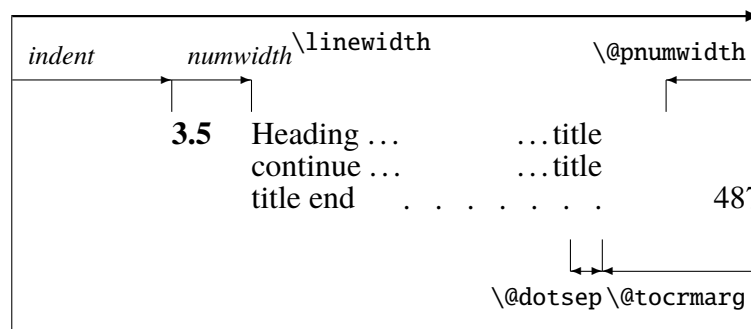
3.7. Formatowanie spisu treści

W klasie memoir istnieją komendy pozwalające do dobrze zarządzać wyglądem spisu treści. Na rysunku 3.7 pokazano, za pomocą jakich parametrów można wpływać na finalny jego postać. W szablonie wykorzystano następujące, domyślne ich wartości:

```

indent = 18pt
numwidth = 28pt
\@tocrmarg = 31pt
\@pnumwidth = 19pt
\@dotsep = 4.5

```



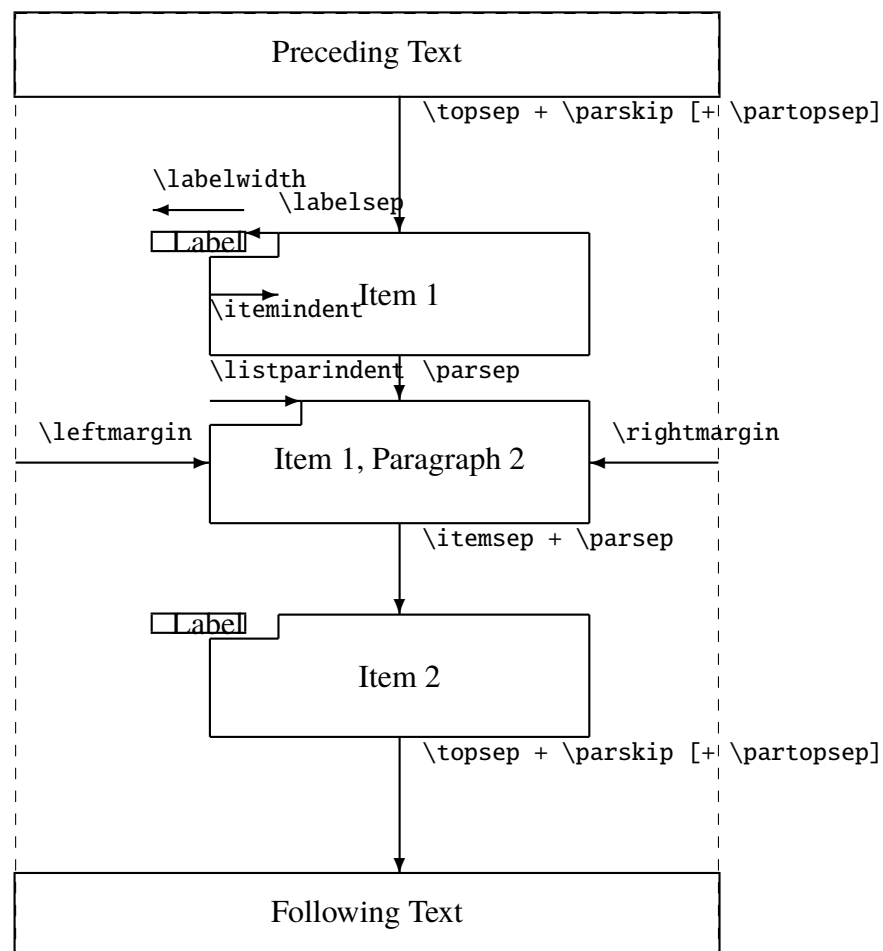
Rys. 3.7: Parametryzacja wyglądu spisu treści

3.8. Formatowanie list wyliczeniowych i wypunktowa

Standardowo sposób formatowania list można parametryzować jak pokazano na rysunku 3.8. Jednak czasem trudno poradzić sobie z niektórymi rzeczami, jak np. znakami wypunktowania. Dlatego w szablonie wykorzystano pakiet `enumi`. Pozwala on na łatwe zarządzanie wyglądem list. W szablonie zastosowano następujące globalne ustawienia dla tego pakietu:

```
\usepackage{enumitem}
\setlist{noitemsep,topsep=4pt,parsep=0pt,partopsep=4pt,leftmargin=*}
\setenumerate{labelindent=0pt,itemindent=0pt,leftmargin=!,label=\arabic*}
\setlistdepth{4}
\setlist[itemize,1]{label=$\bullet$}
\setlist[itemize,2]{label=\normalfont\bfseries\textendash}
\setlist[itemize,3]{label=$\ast$}
\setlist[itemize,4]{label=$\cdot$}
\renewlist{itemize}{itemize}{4}
```

W podrozdziale 4.2 pokazano przykład wykorzystania możliwości komend oferowanych w pakiecie `enumi`.



Rys. 3.8: Parametryzacja list wyliczeniowych i wypunktowa

3.9. Wzory matematyczne

Wzory matematyczne, jeśli mają być osobnymi formułami, powinny być wycentrowane, z numeracją umieszczoną na końcu linii i ujęte w okrągłe nawiasy (zobacz równanie (3.1)). Numery równa powinny zawierać numer rozdziału oraz kolejny numer równania w obrębie rozdziału (podobnie jak przy numerowaniu rysunków i tabel). Spełnienie tych warunków zapewnia otoczenie `equation`. Nie wszystkie formuły trzeba numerować (nienumerowane wzory można oznaczyć otoczeniem `\equation*`). Wątpliwie należy numerować tylko te, do których tworzy się jakieś odniesienia w tekście. Jeśli wzory umieszczane są w linii tekstu, to można zastosować otoczenie matematyczne `inline`, jak w przykładzie $\int_0^{10^{\nu} \sum i} x dx$ (wyprodukowanym komendą `\int_{0}^{10^{\nu} \sum i} {x dx}`). Tylko wtedy może dojść do rozszerzenia odstępu pomiędzy liniami tekstu (aby zmieścił się wzór).

$$\int_0^{10^{\nu} \sum i} x dx \quad (3.1)$$

Rozdział 4

Redakcja pracy

4.1. Układ pracy

Standardowo praca powinna być zredagowana w następującym układzie:

Strona tytułowa
Strona z dedykacją (opcjonalna)
Spis treści
Spis rysunków (opcjonalny)
Spis tabel (opcjonalny)
Skróty (wykaz opcjonalny)
1. Wstęp
1.1 Cel i zakres pracy
1.2 Układ pracy
2. Kolejny rozdział
2.1 Sekcja
2.1.1 Podsekcja
Nienumerowana podpodsekcja
Paragraf
...
#. Podsumownie i wnioski
Literatura
A. Dodatek
A.1 Sekcja w dodatku
...
\$. Zawartość płyty CD/DVD
Indeks rzeczowy (opcjonalny)

Spis treści – powinien być generowany automatycznie, z podaniem tytułów i numerów stron. Typ czcionki oraz wielkość liter spisu treści powinny być takie same jak w niniejszym wzorcu.

Spis rysunków, Spis tabel – powinny być generowane automatycznie (podobnie jak Spis treści). Elementy te są opcjonalne (robienie osobnego spisu, w którym na przykład są tylko dwie pozycje specjalnie nie ma sensu).

Wstęp – pierwszy rozdział, w którym powinien znaleźć się opis dziedziny, w jakiej osadzona jest praca, oraz wyjaśnienie motywacji do podjęcia tematu. W sekcji „Cel i zakres” powinien znaleźć się opis celu oraz zadań do wykonania, zaś w sekcji „Układ pracy” – opis zawartości kolejnych rozdziałów.

Podsumowanie – w rozdziale tym powinny być zamieszczone: podsumowanie uzyskanych efektów oraz wnioski końcowe wynikające z realizacji celu pracy dyplomowej.

Literatura – wykaz źródeł wykorzystanych w pracy (do każdego źródła musi istnieć odpowiednie cytowanie w tekście). Wykaz ten powinien być generowany automatycznie.

Dodatki – miejsce na zamieszczanie informacji dodatkowych, jak: Instrukcja wdrożeniowa, Instrukcja uruchomieniowa, Podręcznik użytkownika itp. Osobny dodatek powinien być przeznaczony na opis zawartości dołączonej płyty CD/DVD. Założono, że będzie to zawsze ostatni dodatek.

Indeks rzeczowy – miejsce na zamieszczenie kluczowych wyrazów, do których czytelnik będzie chciał sięgnąć. Indeks powinien być generowany automatycznie. Jego załączanie jest opcjonalne.

4.2. Styl

Zasady pisania pracy (przy okazji można tu zaobserwować efekt wyrównania wpisów występujących na liście wyliczeniowej uzależnione od długości etykiety):

1. Praca dyplomowa powinna być napisana w formie bezosobowej („w pracy pokazano ...”). Taki styl przyjęto na uczelniach w naszym kraju, choć w krajach anglosaskich preferuje się redagowanie treści w pierwszej osobie.
 2. W tekście pracy można odwołać się do myśli autora, ale nie w pierwszej osobie, tylko poprzez wyrażenia typu: „autor wykazał, że ...”.
 3. Odwołując się do rysunków i tabel należy używać zwrotów typu: „na rysunku pokazano ...”, „w tabeli zamieszczono ...” (tabela i rysunek to twory nieżywotne, więc „rysunek pokazuje” jest niepoprawnym zwrotem).
 4. Praca powinna być napisana językiem formalnym, bez wyrażenia żargonowych („sejwowanie” i „downloadowanie”), nieformalnych czy zbyt ozdobnych („najznamienitszym przykładem tego niebywałego postępu ...”)
 5. Pisząc pracę należy dbać o poprawność stylistyczną wypowiedzi
 - trzeba pamiętać, do czego stosuje się „liczba”, a do czego „ilość”,
 - nie „szereg funkcji” tylko „wiele funkcji”,
 - redagowane zdania nie powinny być zbyt długie (lepiej podzielić zdanie wielokrotnie złożone na pojedyncze zdania),
 - itp.
 6. Zawartość rozdziałów powinna być dobrze wyważona. Nie wolno więc generować sekcji i podsekcji, które mają zbyt mało tekstu lub znacząco różnią się objętością. Zbyt krótkie podrozdziały można zaobserwować w przykładowym rozdziale 6.
 7. Niedopuszczalne jest pozostawienie w pracy błędów ortograficznych czy tzw. literówek – można je przecież znaleźć i skorygować automatycznie.
10005. Niedopuszczalne jest pozostawienie w pracy błędów ortograficznych czy tzw. literówek – można je przecież znaleźć i skorygować automatycznie.

Rozdział 5

Uwagi techniczne

5.1. Rysunki

W niniejszym szablonie numeracja rysunków odbywa się automatycznie według następujących reguł: rysunki powinny mieć numerację ciągłą w obrębie danego rozdziału, sam zaś numer powinien składać się z dwóch liczb rozdzielonych kropką. Pierwsza liczba ma być numer rozdziału, druga – kolejny numer rysunku w rozdziale. Przykładowo: pierwszy rysunek w rozdziale 1 powinien mieć numer 1.1, drugi – numer 1.2 itd., pierwszy rysunek w rozdziale 2 powinien mieć numer 2.1, drugi – numer 2.2 itd.

Rysunki powinny być wyrównane na stronie wraz z podpisem umieszczonym na dole. Podpisy nie powinny kończyć się kropką. Czcionka podpisu powinna być mniejsza od czcionki tekstu wiodącego o 1 lub 2 pkt (w szablonie jest to czcionka rozmiaru `small`). Ponadto należy zachowywać odpowiedni odstęp między rysunkiem, podpisem rysunku a tekstem rozdziału. W przypadku korzystania z szablonu odstępy te regulowane są automatycznie. Podpis i grafika muszą stanowić jeden obiekt. Chodzi o to, że w edytorach tekstu typu Office podpis nie scala się z grafiką i czasem trafia na następną stronę, osieracając grafikę. Korzystając z niniejszego szablonu i otoczenia `\figure` takie osierocenie nigdy się nie zdarzy.

Do każdego rysunku musi istnieć odwołanie w tekście (inaczej mówiąc: niedopuszczalne jest wstawienie do pracy rysunku bez opisu). Odwołania do rysunków powinny mieć postać: „Na rysunku 3.3 przedstawiono...” lub „... co ujęto na odpowiednim schemacie (rys. 1.7)”. Jeśli odwołanie stanowi całe zdanie, to wtedy wyraz „rysunek” powinien pojawić się w całości. Jeśli zaś odwołanie jest ujęte w nawias (jak w przykładzie), wtedy należy zastosować skrót „rys.”. Jeśli do stworzenia obrazka wykorzystano jakieś dane, to powinny one być cytowane w podpisie tego rysunku.

Należy pamiętać o tym, że „rysunki” to tworzy nieywotne. W związku z tym nie mogą „pokazywać”. Dlatego „rysunek 1.1 pokazuje ...” jest stylistycznie niepoprawne. Zamiast tego zwrotu trzeba użyć „na rysunku 1.1 pokazano ...”.

Rysunki można wstawiać do pracy używając poleceń `\includegraphics`. Zalecane jest, aby pliki z grafikami były umieszczane w katalogach odpowiadających numerom rozdziałów czy literom dodatków: `rys01`, `rysA` itd. Sposób wstawiania rysunków do pracy zademonstrowano na przykładzie rysunków 5.1 i 5.2.

Listing 5.1: Kod źródłowy przykładu wstawiania rysunków do pracy

```
\begin{figure}[ht]
\centering
\includegraphics[width=0.3\linewidth]{rys05/kanji-giri}
\caption{Dwa znaki kanji - giri}
\label{fig:kanji-giri}
\end{figure}
```

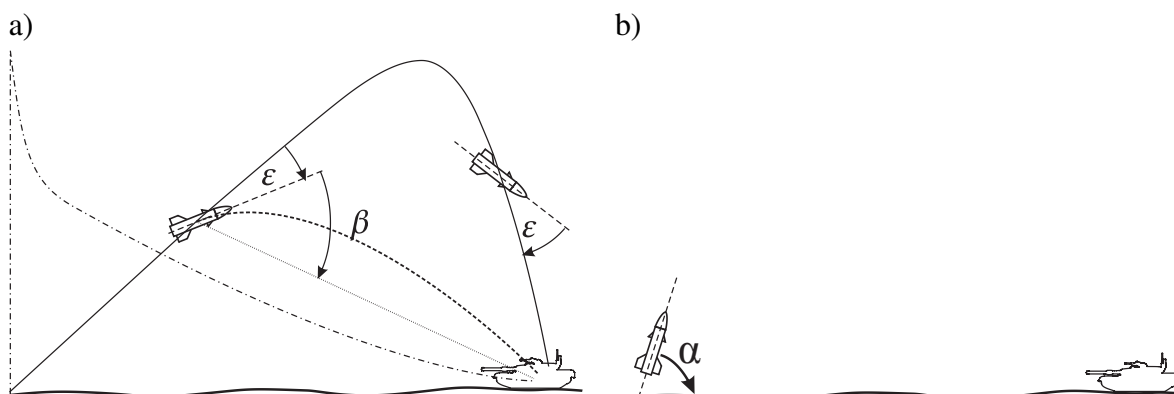
```

\begin{figure}[htb]
\centering
\begin{tabular}{@{}ll@{}}
a) & b) \\
\includegraphics[width=0.475\textwidth]{rys05/alfa1} & \\
\includegraphics[width=0.475\textwidth]{rys05/beta1} & \\
% jeli obraki s rnej wysokoci, mona je wyrwna do gry stosujc vtop
% ↪ jak niej
% \vtop{\vskip-2ex\hbox{{\includegraphics[width=0.475\textwidth]{
% ↪ rys05/beta1}}}} & \\
% \vtop{\vskip-2ex\hbox{{\includegraphics[width=0.475\textwidth]{
% ↪ rys05/alfa1}}}} & \\
\end{tabular}
\caption{Wyznaczanie trajektorii lotu rakiety:}
a) trzy podejcia, b) podejcie praktyczne
\label{fig:alfabeta}
\end{figure}

```

義理

Rys. 5.1: Dwa znaki kanji – giri



Rys. 5.2: Wyznaczanie trajektorii lotu rakiety: a) trzy podejcia, b) podejcie praktyczne

Grafiki wektorowe powinny by dostarczone w plikach o formacie pdf. Rozmiar strony w pliku pdf powinien by troszeczk wikszy ni zamieszczona na nim grafika (prosz spojrze na przyklady grafik wykorzystanych w niniejszym szablonie). Chodzi o to, aby na rysunku nie pojawiaa si niepotrzebna biaa przestrze. Grafiki rastrowe (gwnie zrzuty z ekranu bd zdjcia) powinny by dostarczane w plikach o formacie png z kompresj bezstratn. Zastosowanie kompresji stratnej, jak jpg, wprowadza niepotrzebne artefakty. Podobnie jak w przypadku grafik wektorowych, grafiki rastrowe nie powinny mie białych marginesw.

Na rysunkach nie powinno stosowa si 100% czarnego wypnienia, bo robi si plamy przebijajce si przez kartk. Zamiast tego wypnienie powinno by ok. 90% czerni.

Czcionka na rysunkach nie moe by wiksza od czcionki wiodcej tekstu (jedyne wyjtek to np. jakie nagwki). Naley stosowa czcionk kroju Arial, Helvetica bd tego samego kroju co czcionka dokumentu (texgyre-termes).

Jeli na jednym rysunku pojawi si ma kilka grafik, to zamiast stosowa subfigure lub inne otoczenia naley wstawi grafiki w tabel, opisa j indeksami a) i b), a potem odnie si do tego w podpisie (rys. 5.2). Czasem pomaga w pozycjonowaniu rysunkw uycie komendy: `\vtop{\vskip3ex\hbox{\includegraphics[width=0.475\textwidth]{nazwa}}}`

Na rysunkach nie wolno naduzywa kolorw oraz ozdobnikw (wiele narzdz do tworzenia diagramw dostarcza grafik z cieniowaniem, gradacj kolorw itp. co niekoniecznie przekada si na czytelno rysunku).

Podczas robienia zrzutw z ekranu naley zadba o to, by taki zrzut by czytelny po wydrukowaniu. Czyli aby pojawiajace si literki byy wystarczajco due, a przestrzenie bez treci – relatywnie mae. Przystupjc do robienia zrzutu trzeba odpowiednio wyskalowa elementy na ekranie. Na przykad robic zrzut z przegldarki FF najpierw naley wcisn CTR–0 (domylnie skalowanie), potem CTR– (zmniejszenie skali o stopie). Potem dobrze jest zawzi okno przegldarki tak, by interesujca tre wypenia je w caoci. Jeli na obserwowanej stronie jest zbyt duo pustych obszarw, to naley je jako zawzi (sterujc wielkoci okna przegldarki lub aktywnymi elementami interfejsu uytkownika). Zrzut bowiem wcale nie musi by odzwierciedleniem 1:1 domylnego ukadu obserwowanych elementw. Wane jest, by na zrzucie z ekranu pokaza interesujcy, opisywany fragment i eby ten fragment by czytelny.

Czasem problemem jest tworzenie zrzutw z ekranu, gdy wystpuj na nim dane wraliwe. Istniej dwa sposoby na radzenie sobie z tym problemem. Pierwszy polega na zastpieniu w systemie danych danych rzeczywistych danymi testowymi – wygenerowanymi tylko do celw prezentacji. Zrzut robi si wtedy na bazie danych testowych. Drugi polega na wykonaniu zrzutu z ekranu, na ktrym pokazano dane rzeczywiste, i nastpnie zamianie tych danych ju w pliku graficznym za pomoc odpowiedniego edytora (np. gimp). Czyli oryginalny zrzut z ekranu naley otworzy w edytorze, a potem nadpisa oryginalny tekst wasnym tekstem. Konieczne jest wtedy dobranie odpowiednich czcionek aby nie byo wida wprowadzonych zmian.

Uwaga: takie manipulowanie zrzutami jest usprawiedliwione jedynie w przypadku koniecznoci ochrony danych wraliwych czy te lepszego pokazania wybranych elementw. Nie moe to prowadzi generowania faszywych rezultatw!!!

5.2. Wstawianie kodu rdowego

Kod rdowy mona wstawia jako blok tekstu pisany czcionk maszynow. Uywa si do tego otoczenie `\lstlisting`. W atrybutach otoczenia mona zdefiniowa tekst podpisu wstawianego wraz z numerem nad blokiem, etykiet do tworzenia odwoa, sposb formatowania i inne ustawienia. Zaleca si stosowanie w tym otoczeniu nastpujcych parametrw:

```
\begin{lstlisting}[label=list:req1,caption=Initial HTTP Request,
                    basicstyle=\footnotesize\ttfamily]
```

Szczeglnie przydatne podczas wstawiania wikszej iloci kodu rdowego jest zastosowanie parametru `basicstyle=\footnotesize\ttfamily`. Dziaki niemu zmniejsza si czcionka, a przez to na stronie mona zmieci dusze linijki kodu. Uycie tak zdefiniowanego parametru nie jest jednak sztywnym zaleceniem. Wielko czcionki mona dobiera do potrzeb.

Listing 5.2: Initial HTTP Request

```
GET /script/Articles/Latest.aspx HTTP/1.1
Host: www.codeproject.com
Connection: keep-alive
Cache-Control: max-age=0
Accept: text/html,application/xhtml+xml,application/xml
User-Agent: Mozilla/5.0 ...
Accept-Encoding: gzip,deflate,sdch
```

```
Accept-Language: en-US...
Accept-Charset: windows-1251,utf-8...
```

Mona te sformatowa kod bez stosowania numerowanego podpisu (wtedy nie zamieszcza si `caption` na licie atrybutw).

```
GET /script/Articles/Latest.aspx HTTP/1.1
Host: www.codeproject.com
Connection: keep-alive
Cache-Control: max-age=0
Accept: text/html,application/xhtml+xml,application/xml
User-Agent: Mozilla/5.0 ...
Accept-Encoding: gzip,deflate,sdch
Accept-Language: en-US...
Accept-Charset: windows-1251,utf-8...
```

Istnieje moliwo wstawiania kodu rdowego w biecej linijce tekstu. Mona to zrobi na kilka sposobw:

- korzystajc z polecenia `\texttt` ustawiajcego czcionk maszynow, jak w przykadzie tutaj (efekt zastosowania komendy `\texttt{tutaj}`). Problemem jednak mog okaza si znaki podkrenienia i inne znaki kontrolne.
- korzystaj z otoczenia `\verb` zapewniajcego wypisanie kodu czcionk maszynow jak w przykadzie tutaj (efekt zastosowania komendy `\verb|tutaj|`). Problemem jest to, e polecenie `\verb` nie potrafi ama duszego tekstu.
- korzystajc z polecenia `\lstin` umoliwiajcego wypisanie kodu czcionk ustawian w opcjach jak w przykadzie tutaj (efekt komendy `\lstset{basicstyle=\ttfamily}\lstin{tutaj}`) lub tutaj (efekt komendy `\lstin[basicstyle=\ttfamily]=tutaj`).

5.3. Wykaz literatury oraz cytowania

Cytowania powinny by zamieszczane w tekcie z uciem komendy `\cite{}`. Jej argumentem powinien by klucz cytowanej pozycji (lub lista kluczy rozdzielonych przecinkiem bez spacji, jeli takich pozycji w danym miejscu cytuje si wiecej) jaki jest uywany w bazie danych bibliograficznych (plik dokumentacja.bib). Po kompilacji `bibtex` i `pdflatex` w tekcie pojawia si waciwy odsyacz do pozycji w wykazie literatury (ujty w kwadratowe nawiasy – zgodnie z tym, co definiuje styl `plabrv.bst`), za w samym wykazie (rozdzia Literatura) – zacytowana pozycja. Przykadem cytowania jest: „dobrze to opisano w pracach [2, 1]” (gdzie zastosowano komend `\cite{JS07,SQL2}`).

Co do zawartoci rekordw bibliograficznych - style `bibtex`owe potrafi „skraca” imiona (czyli wstawia, jeli taka wola, inicjay zamiast penych imion). Niemniej dobrze jest od razu przyj jak konwencj. Proponuje si, aby w rekordach od razu wstawiane byy inicjay zamiast penych imion.

Niekiedy tytuy prac zawieraj wyrazy z duymi i maymi literami. Takie tytuy naley bra w podwjne nawiasy klamrowe, aby `bibtex` nie zamieni ich na posta, w ktrej poza pierwsz liter pozostae s mae.

Jeli jaki cytowany zasb pochodzi z Internetu, to jego rekord w pliku `bib` powinien wyglda jak niej.

```
@INPROCEEDINGS{SQL2,
  title={{A MySQL-based data archiver: preliminary results}},
  author={Bickley, M. and Slominski, Ch.},
  booktitle = {{Proceedings of ICALEPCS07}},
  month = oct,
  day = {15--19},
```

```

    year={2007},
    note={\url{http://www.osti.gov/scitech/servlets/purl/922267}
    [dostp dnia 20 czerwca 2015]}
}

```

A to inny przykład rekordu danych bibliograficznych:

```

@TechReport{JS07,
  author = {Jdrzejczyk, J. and rdka, B.},
  title  = {Segmentacja obrazw metod drzew decyzyjnych},
  year   = {2007},
  institution = {Politechnika Wrocawska, Wydzia Elektroniki}
}

```

5.4. Indeks rzeczowy

Generowanie indeksu po trosze wyglada jak generowanie wykazu literatury – wymaga kilku kroków. Podczas pierwszej kompilacji `pdflatex` generowany jest plik z rozszerzeniem `*.idx` (zawierajcy „surowy indeks”). Nastpnie, bazujc na tym pliku, generowany jest plik z rozszerzeniem `*.ind` zawierajcy sformatowane dane. Ten krok wymaga uruchomienia odpowiedniego narzdzia oraz zastosowania plik z definicj stylu `Dyplom.ist`. W kroku ostatnim dokonuje si kolejnej kompilacji `pdflatex` (dziaki niej w wynikowym dokumencie pojawi si Indeks rzeczowy). Domylnie Indeks rzeczowy zostanie sformatowany w ukadzie dwukolumnowym.

Oczywicie aby to wszystko zadziaao w kodzie szablonu naley umieci odpowiednie komendy definiujce elementy indeksu rzeczowego (`\index`) oraz wstawiajce sformatowany Indeks rzeczowy do dokumentu wynikowego (`\printindex`). Wicej informacji o tworzeniu indeksu rzeczowego mona znale na stronie <https://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Indexing>. Poniiej przedstawiono przyklady komend uytych w szablonie do zdefiniowania elementw indeksu rzeczowego:

- `\index{linia komend}` – pozycji gwna.
- `\index{generowanie!-- indeksu}` – podpozycja.

Generowanie pliku `*.ind` mona inicjowa na kilka sposobw:

- poprzez wydanie odpowiedniego polecenia bezporednio w linii komend
`makeindex Dyplom.idx -t Dyplom.ilg -o Dyplom.ind -s Dyplom.ist`
- poprzez odpalenie odpowiedniego narzdzia rodowiska. Na przykad w TeXnicCenter definiuje si tzw. `output profiles`:
`makeindex "%tm.idx" -t "%tm.ilg" -o "%tm.ind" -s "%tm.ist"`
a samo generowanie pliku `*.ind` zapewni wybranie pozycji menu `Build/Makeindex`.
- korzystajc z odpowiednio sparametryzowanych pakietw i komend wewntrz kompilowanego dokumentu (czyli od razu przy okazji jego kompilacji).

```

\DisemulatePackage{imakeidx}
\usepackage[noautomatic]{imakeidx}
% jeli chcemy, by indeks by generowany automatycznie programem makeindex:
%\usepackage[makeindex]{imakeidx}
% a tak pono mona przekaza opcje do programu generujcego indeks:
%\makeindex[options=-s podrecznik -L polish -M lang/polish/utf8]
%\makeindex[options=-s podrecznik]
\makeindex

```

Niestety, `makeindex` jest narzdzciem, ktre umieszcza cz pozycji w grupie `Symbols`, a nie w grupach zwizanych z literkami alfabetu. W zwizku z czym indeksowany element zaczy najcy si od polskiej literki trafia do grupy `Symbols`, jak np. `\index{wiato}`. Jeli chce

si zamieszcza w indeksie symbole matematyczne, to dobrze jest to robi jak w nastujcym przykladzie: `\index{$asterisk@$\ast$}` czy te `\index{c@$\mathcal{C}$}`, tj. dostarczajc przy okazji klucz do sortowania. Lepiej w tym wzgldzie radz sobie inne narzdzia, jak `texindy` lub `xindy` dostpne pod linuxem. Korzystajc z nich uzyskuje si grupy polskich liter w indeksie rzeczowym (hasa zaczynajce si od polskich liter ju nie trafiaj do grupy Symbols). Przykad polecenia wydanego z linii komend, w ktrym wykorzystano `texindy` zamieszczono poniej (zakadamy kodowanie plikw w UTF8, mona dla niniejszego szablonu zmieni na cp1250):

```
texindy -L polish -M lang/polish/utf8 Dyplom.idx
```

To polecenie wygeneruje `Dyplom.ind` o zawartoci:

```
\begin{theindex}
  \providecommand*\lettergroupDefault[1]{}
  \providecommand*\lettergroup[1]{%
    \par\textbf{#1}\par
    \nopagebreak
  }

  \lettergroup{G}
  \item generowanie
    \subitem -- indeksu, 27
    \subitem -- wykazu literatury, 27

  \indexspace

  \lettergroup{L}
  \item linia komend, 27

  \indexspace

  \lettergroup{}
  \item \text{Świat} \text{I}eC {\l }o, 28

\end{theindex}
```

Aby mie wiksz kontrol automatyczne generowanie indeksu zostao w niniejszym szablonie wyczone (indeks trzeba wygenerowa samemu, wydajc polecenie `makeindex` lub zalecane `texindy`).

5.5. Inne uwagi

Dobrym sposobem na kontrol bdw wystujcych podczas kompilacji jest wstawianie linijki `\end{document}` w wybranym miejscu dokumentu. Jest to szczeglnie przydatne w przypadkach, gdy bdy te s trudne do zidentyfikowania (gdy wygenerowane przez kompilator numery linii z bdami nie s tymi, w ktrych bdy wystpuj). Wystarczy wtedy przestawi wspomnian linijk do kolejnych miejsc, a znajduj to miejsce, gdzie wystpuje problem.

Aby osign apostrofy maszynowe (czyli takie zoone z samych kresek) naley uy polecenia `"{}jak tutaj{}"` (podwiny apostrof i podwiny apostrof z na wszelki wypadek umieszczonymi nawiasami klamrowymi, nawiasy s potrzebne z tej racji, i podwiny apostrof przed niektórymi literkami zamienia je na literki z akcentami). W efekcie otrzymamy "jak tutaj". Jeli natomiast apostrofy maj by drukarskie (czyli zoone z kropek i kresek), to naley uy polecenia `„,jak tutaj”` (dwa pojedyncze przecinki i dwa pojedyncze apostrofy). W efekcie otrzymamy „jak tutaj”. Mona te uy znakw apostrofow odpowiednio zakodowanych jak tutaj, tylko e czasem trudno pisze si takie apostrofy w rodowiskach kompilacji projektow latexowych.

Oto sposoby ustawienia odstępów między liniami:

- używaj komendy `\linespread{...}` (akceptowalne), przy czym atrybutem tej metody jest współczynnik zależny od wielkości czcionki. Dla czcionki wiodcej 12pt odstęp między liniami osiągnie się komendą `\linespread{1.241}`. Dla innych czcionek wiodcych wartości tego parametru są jak w poniższym zestawieniu.

```
10pt 1.25 dla \onehalfspacing
      1.667 for \doublespacing,
      ponieważ „basic ratio” = 1.2
      (\normalfont posiada \baselineskip rozmiaru 12pt)
11pt 1.213 dla \onehalfspacing oraz 1.618 dla \doublespacing,
      ponieważ „basic ratio” = 1.236
      (\normalfont posiada \baselineskip rozmiaru 13.6pt)
12pt 1.241 dla \onehalfspacing oraz 1.655 dla \doublespacing,
      ponieważ „basic ratio” is 1.208
      (\normalfont has a \baselineskip of 14.5pt)
```

Kopciutka w tym, że raz ustawiony odstęp będzie obowiązywał do wszystkich czcionek (nie działa tu jednak mechanizm zmiany współczynnika w zależności od wielkości czcionki akapitu).

- używaj pakietu `setspace` (niezalecane). Ponieważ klasa `memoir` emuluje pakiet `setspace`, w preambule dokumentu należałoby umieścić:

```
\DisemulatePackage{setspace}
\usepackage{setspace}
```

a potem można już sterować odstępami komendami:

```
\singlespacing
\onehalfspacing
\doublespacing
```

Ten sposób pozwala na korzystanie z mechanizmu automatycznej zmiany odległości linii w zależności od wielkości czcionki danego akapitu.

- korzystaj bezpośrednio z komend dostarczonych w klasie `memoir` (zalecane):

```
\SingleSpacing
\OnehalfSpacing
\DoubleSpacing
```

Ten sposób również pozwala na korzystanie z mechanizmu automatycznej zmiany odległości linii w zależności od wielkości czcionki danego akapitu.

Na koniec jeszcze uwaga o rozmiarze pliku wynikowego. Ot `pdflatex` generuje pliki pdf, które zazwyczaj mogłyby być nieco lepiej skompresowane. Do lepszego skompresowania tych plików można użyć programu `ghostscript`. Wystarczy w tym celu wydać komendy (pod Windowsami):

```
gswin64 -sDEVICE=pdfwrite -dCompatibilityLevel=1.4 -dNOPAUSE -dQUIET \
-dSAFER -dBATCH -sOutputFile=Dyplom-compressed.pdf Dyplom.pdf
```

W poleceniu tym można również wstawić opcję `-dPDFSETTINGS=/prepress` (zapewniając uzyskanie wysokiej jakości, zachowanie kolorów, uzyskanie obrazków w rozdzielczości 300 dpi). Ze względu na licencyjne `ghostscript` używa domyślnie algorytmów z kompresją stratną. Przy kompresji może więc dojść do utraty jakości bitmap.

Rozdział 6

Podsumowanie

Lorem ipsum dolor sit amet eleifend et, congue arcu. Morbi tellus sit amet, massa. Vivamus est id risus. Sed sit amet, libero. Aenean ac ipsum. Mauris vel lectus.

6.1. Sekcja poziom 1

Lorem ipsum dolor sit amet eleifend et, congue arcu. Morbi tellus sit amet, massa. Vivamus est id risus. Sed sit amet, libero. Aenean ac ipsum. Mauris vel lectus.

Nam id nulla a adipiscing tortor, dictum ut, lobortis urna. Donec non dui. Cras tempus orci ipsum, molestie quis, lacinia varius nunc, rhoncus purus, consectetur congue risus.

6.1.1. Sekcja poziom 2

Lorem ipsum dolor sit amet eleifend et, congue arcu. Morbi tellus sit amet, massa. Vivamus est id risus. Sed sit amet, libero. Aenean ac ipsum. Mauris vel lectus.

Sekcja poziom 3

Lorem ipsum dolor sit amet eleifend et, congue arcu. Morbi tellus sit amet, massa. Vivamus est id risus. Sed sit amet, libero. Aenean ac ipsum. Mauris vel lectus.

Paragraf 4 Lorem ipsum dolor sit amet eleifend et, congue arcu. Morbi tellus sit amet, massa. Vivamus est id risus. Sed sit amet, libero. Aenean ac ipsum. Mauris vel lectus.

6.2. Sekcja poziom 1

Lorem ipsum dolor sit amet eleifend et, congue arcu. Morbi tellus sit amet, massa. Vivamus est id risus. Sed sit amet, libero. Aenean ac ipsum. Mauris vel lectus.

Literatura

- [1] M. Bickley, C. Slominski. A MySQL-based data archiver: preliminary results. *Proceedings of ICALEPCS07*, Paz. 2007. <http://www.osti.gov/scitech/servlets/purl/922267> [dostęp dnia 20 czerwca 2015].
- [2] J. Jędrzejczyk, B. rdka. Segmentacja obrazów metod drzew decyzyjnych. Raport instytutowy, Politechnika Wrocawska, Wydzia Elektroniki, 2007.

Dodatek A

Instrukcja wdroeniowa

Jeli praca skoczya si wykonaniem jakiego oprogramowania, to w dodatku powinna pojawi si instrukcja wdroeniowa (o tym jak skompilowa/zainstalowa to oprogramowanie). Przydaoby si rwnie krtkie how to (jak uruchomi system i co w nim robi – zademonstrowane na jakim najproszym przypadku uycia). Mona z tego zrobi osobny dodatek,

Dodatek B

Opis załączonej płyty CD/DVD

Tutaj jest miejsce na zamieszczenie opisu zawartości załączonej płyty. Należy wymienić, co zawiera.