

České vysoké učení technické v Praze
Fakulta elektrotechnická
Katedra počítačové grafiky a interakce



Diplomová práce

**Aspektově orientovaný vývoj uživatelských rozhraní pro Java
SE aplikace**

Bc. Martin Tomášek

Vedoucí práce: Ing. Tomáš Černý M.S.C.S.

Studijní program: Otevřená informatika, Magisterský

Obor: Softwarové inženýrství

15. prosince 2014

Poděkování

Tímto bych rád poděkoval celé svojí rodině za podporu během studia. Dále bych rád poděkoval vedoucí mé diplomové práce panu Ing. Tomáši Černému za ochotu, pomoc, čas, zkušenosti a příležitosti, které mi poskytoval během celého mého studia.

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně a použil jsem pouze podklady uvedené v příloženém seznamu.

Nemám závažný důvod proti užití tohoto školního díla ve smyslu §60 Zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon).

Ve Strakonici 1. 12. 2014

.....

Abstract

Abstrakt

Dnešní aplikace využívají grafické uživatelské rozhraní k interakci s uživatelem. V každé aplikaci můžeme najít vstupní pole, výstupní pole a další komponenty, které slouží k ovládání aplikace. Generování formulářů, která obsahují data, jenž chceme vkládat, editovat nebo prohlížet je časově náročné. Kromě generování správných vstupních polí je také potřeba nahlížet na tvorbu uživatelského rozhraní z pohledu validací, rozložení komponent a bezpečnosti. V těchto případech by bylo vhodné, aby se části rozhraní generovala na základě modelu. V případě aplikací typu klient server může model a data poskytovat server. Toto řešení zajistí centralizovanou správu dat a jejich definicí a umožní klientovi pružně reagovat na změnu datového modelu.

Obsah

1	Úvod	1
2	Popis problému a specifikace cíle	3
2.1	Popis problematiky	3
2.1.1	Typy uživatelských rozhraní	3
2.1.2	Získávání a vkládání dat	4
2.1.3	Aspektový přístup	5
2.2	Existující řešení	5
2.2.1	SwinXml	5
2.2.2	Metawidget	6
2.2.3	AspectFaces	6
2.3	Cíle projektu	6
3	Analýza	9
3.1	Funkční specifikace	9
3.1.1	Funkční požadavky	9
3.1.2	Nefunkční požadavky	10
3.2	Popis architektury a komunikace	10
3.2.1	Metadata	10
3.2.1.1	AFMetaModelPack	10
3.2.1.2	AFClassInfo	11
3.2.1.3	AFFieldInfo	11
3.2.1.4	AFRule	11
3.2.1.5	AFOptions	12
3.2.2	Server	12
3.2.3	Klient	13
3.2.4	Případy užití	13
3.2.4.1	Validace komponenty	13
3.3	Omezení frameworku	15
3.4	Uživatelé a zabezpečení	15
4	Implementace	17
5	Testování	19
6	Závěr	21

A	Seznam použitých zkratk	25
B	UML diagramy	27
C	Obsah přiloženého CD	29

Seznam obrázků

3.1	Doménový model objektů obsahující metadat o objektu, nad kterým byla provedena inspekce	11
3.2	Část případů užití znázorňující odeslání dat na server z vygenerovaného formuláře	13
B.1	Případy užití frameworku	28
C.1	Obsah přiloženého CD	29

Seznam tabulek

Seznam částí zdrojových kódů

Kapitola 1

Úvod

Kapitola 2

Popis problému a specifikace cíle

2.1 Popis problematiky

Softwarové systémy jsou určeny k tomu, aby méně či více úspěšně poskytovali uživateli nástroj, který mu pomůže s řešením problémů. Systém tedy musí komunikovat s uživatelem. K tomuto účelu se využívá uživatelské rozhraní. Vývoj uživatelského rozhraní zabere přibližně 50 % času [3], který je určen na vývoj konkrétního systému. Tento údaj se samozřejmě může lišit v závislosti na účelu a velikosti systému. Při tvorbě uživatelského rozhraní se obvykle zaměřujeme na použitelnost. V tomto případě provádíme testy použitelnosti na cílové skupině, na jejichž základě jsme schopni určit, zdali je návrh použitelný či nikoliv. Důvodem tohoto testování je fakt, že obvykle systém vyvíjíme pro uživatele a ne obráceně. Z výše uvedených skutečností vyplývá, že je potřeba uživatelské rozhraní důkladně testovat, aby bylo pro cílovou skupinu správně použitelné. Bohužel, když se hovoří o uživatelském rozhraní, tak se často zapomíná na to, že toto rozhraní se musí nejen vytvořit, ale také udržovat. Softwarový systém tráví většinu svého života v udržovacím režimu, kterému se říká support nebo li podpora. V této fázi přichází na systém mnoho požadavků, které musí být proveditelné a to za přijatelné náklady. Nedílnou součástí jsou změny, které se týkají databázového modelu a obvykle tyto změny musí reflektovat UI. Podívejme se proto na systém z pohledu vývojáře. Systém pro něj musí být snadno udržovatelný, změny lehce proveditelné a bez větších dopadů na systém. V tomto případě by bylo vhodné reflektovat tyto změny v UI. Nedílnou součástí každého uživatelského rozhraní jsou validace, které by měly reflektovat například změny v databázovém modelu ale i změny v business modelu.

2.1.1 Typy uživatelských rozhraní

Jak již bylo zmíněno, tak uživatelské rozhraní se testuje na základě typu aplikace a jejím použití. Je také důležité vzít v potaz zařízení, na kterém je aplikace provozována. Může se jednat o desktopovou, mobilní či serverovou aplikaci. V každém z výše uvedených případů bude návrh uživatelského rozhraní podíven jinými faktory, které jsou specifické pro dané zařízení. Těmito faktory jsou způsoby, jakými se aplikace ovládá, prostředí, v kterém se uživatel právě nachází a účel, ke kterému je aplikace určena. Například aplikace na mobilních zařízeních nemusí podporovat klávesové zkratky, ale mohla by podporovat gesta. Obdobně aplikace použitá na desktopu může počítat s použitím myši, touchpadu, klávesnice - jak standardní

tak dotykové, či jiného externího zařízení. Je tedy zřejmé, že uživatelské rozhraní je kromě jeho účelu podmíněno i zařízením, na kterém je používáno.

Základními ovládacími a vizuálními prvky téměř každé aplikace prvky jsou tlačítka, vstupní pole, přepínače, tabulky, menu a statické texty. Vstupní pole můžeme shrnout do jedné kategorie, která se nazývá formulář. Formulář obvykle osahuje 1 až N prvků, s tím, že každý prvek má zde svojí funkčnost a účel. Účelem je poskytnout uživateli možnost vložení dat, či možnost volby chování aplikace. Funkčností je tato data správně interpretovat a na jejich základě provést specifické akce. Ve formuláři také mohou být pouze statická data, která slouží k reprezentaci aktuálního stavu, který slouží uživateli k tomu, aby pochopil aktuální stav ve kterém se aplikace či jeho část nachází a na základě tohoto stavu mohl rozhodnout o další akci, pokud je toto rozhodnutí vyžadováno a umožněno.

2.1.2 Získávání a vkládání dat

Aplikace použije vizuální prvky k tomu, aby uživateli reprezentovala data či umožnila uživateli tato data vytvořit. Moderním způsobem je dnes využívat k získávání a vkládání dat webové služby. Výhodou je, že se klient může připojit na různé zdroje a z těchto dat si vytvářet tzv: mashup. Obvyklé použití je takové, že server získá data z více zdrojů a ty pak interpretuje klientům. Klient tedy nezná originální původ informací. Jedním z dalších způsobů je vlastní databáze na klientovi. V tomto případě již ale nemůžeme hovořit o klientovi, neboť se jedná o soběstačnou aplikaci, v případě, že nezískává data z jiných dalších zdrojů. Samozřejmě existují i kombinace těchto možností. Volba závisí vždy na konkrétním zadání a účelu, pro který je aplikace navržena.

V případě reprezentace je potřeba data získat. Jak již zbylo zmíněno výše existuje mnoho způsobů kde a jak data získat. Zaměříme se nyní na získání dat z jiných zdrojů. Pokud žádáme o data jiný zdroj, tak jsme obvykle schopni zjistit formát a způsob, jakým o data požádat, ale formát dat neznáme. Nejčastěji jsou data přenášena jako JSON [1] nebo XML. To nám umožní data serializovat do objektu, pokud známe definici objektu. Definice objektu lze získat obvykle v dokumentaci k dané službě, takže námi navržená aplikace očekává data specifického typu. Uvažujme nyní příklad, kdy jsme vytvořili klienta, který zobrazuje jména a příjmení uživatelů v systému. Po určité době, je však potřeba kromě jména i zobrazovat jejich uživatelské jméno. Do dat, která získáváme od služby tedy přibude sloupeček s uživatelským jménem. Nyní musíme naši klientskou aplikaci upravit, tak aby byla schopná zobrazovat i tyto informace. Provedli jsme tedy poměrně triviální úpravu. Přidali jsme pole k zobrazení uživatelského jména, upravili jsme objekt, do kterého se data serializovala a v další verzi vydání aplikace se tato změna projeví. Změna tedy není klientům dostupná ihned. Po určité době se rozhodlo, že se kolonka uživatelského jména odstraní. Tento případ je tedy mnohem horší. Neboť po serializaci bude v poli reprezentující uživatelské jméno hodnota null. Pokud jsme jméno pouze vypisovali tak je vše v pořádku, avšak pokud jsme nad ním volali nějaké operace můžeme obdržet výjimku a aplikace nebude schopna pokračovat v běhu.

V případě vkládání dat do jiného zdroje platí chování a nastavení z odstavce uvedeného výše. Je tedy potřeba znát zdroj, na který data odeslat, formát dat, metodu a popřípadě další dodatečná nastavení služby. Budeme uvažovat stejný příklad jako byl již rozebrán v předchozím odstavci s tím rozdílem, že nyní data vkládáme. Na server tedy nejprve odesíláme pouze jméno a příjmení. Předpokládejme, že tyto dvě hodnoty jsou serverem vyžadovány. Je

tedy potřeba mít validaci, která hlídá zdali jsou data před odesláním v pořádku, či správně interpretovat odpověď serveru, který sdělí, že data nejsou validní, pokud touto validací disponuje. Při přidání nového pole, u kterého server vyžaduje jeho vyplnění nyní klient přestane správně fungovat a server by měl data odmítat. Musíme tedy udělat změnu na klientovi. Přidat vstupní pole, přidat proměnou, která bude zastupovat uživatelské jméno a novou verzi nasadit a distribuovat. Po určité době, stejně jako v prvním případě se definice dat změní a uživatelské jméno již nebude klientům zasíláno a nebude ani možnost ho vyplňovat. Klient se opět stane nevalidním, neboť při serializaci na straně serveru dojde k chybě, protože klient posílá proměnou, kterou již nyní server neznám. Formulář se tedy opět stane nefunkčním.

2.1.3 Aspektový přístup

Z dosavadního testu je zřejmé, že aplikace obsahuje vizuální prvky, na které lze nahlížet z několika aspektů. Jedním z důležitých aspektů je bezpečnost. Funkce, které může konkrétní uživatel využívat se přidělují na základě uživatelských rolí. V této souvislosti je mnoho přístupů jak role přidělovat a spravovat, ale všechny způsoby mají jedno společné. Ověřují, zdali má uživatel právo akci provádět. Souvislost mezi rolí a uživatelským rozhraním je patrná. Mějme uživatele v roli administrátora. Tato role bude mít práva na úpravu uživatelských dat jiných uživatelů. Dále mějme roli hosta, která si může data uživatelů pouze zobrazit. Při detailnějším prozkoumání zjistíme, že existuje množina zobrazovaných dat, která je pro obě role stejná, nicméně pro roli hosta by měla být všechna tato data needitovatelná. Dosáhnout této možnosti lze několika způsoby a záleží na platformě a volbě řešení. Nicméně v Java SE aplikaci, která využívá SWING to znamená, že buď musí být data zobrazována jakou label nebo musí být komponenty vypnuty. V obou případech musí vývojář na základě uživatelské role zvolit jeden z přístupů a nastavovat data na konkrétní komponentě. Pokud zvolí způsob labelů, tak vytváří duplicitní formulář pouze s jiným aktivním prvkem. Pokud jsou data získávána ze serveru, tak na něm jsou již bezpečnostní politiky implementované a stačilo by jejich výsledky propagovat do klientské aplikace. Server by tedy sám rozhodl, jaká data zobrazit.

2.2 Existující řešení

V současné době existuje několik řešení, které se snaží zjednodušit tvorbu uživatelského rozhraní. Níže zmíněné technologie se zaměřují pouze na konkrétní framework. Například JSF, JSP, Swing, Android, Struts, Vaadin. Tyto řešení se zaměřují na inspekci objektů, která již nesou informace o daném objektu. Výhodou inspekce za běhu programu je to, že dokáží na základě typu dat postavit přesné uživatelské rozhraní. Mezi hlavní nevýhody patří samotné generování uživatelského rozhraní, které se dále velmi špatně donastavuje a samozřejmě také fakt, že pro inspekci je obvykle využita reflexe. Níže jsou uvedeny současné frameworky, které umožňují vytvářet generovaná uživatelská rozhraní.

2.2.1 SwinXml

Tento framework se zaměřuje pouze na generování uživatelského rozhraní ve Swingu. Základem je specifikace rozhraní pomocí XML, což je velmi velkou výhodou, neboť specifikace v

tomot formátu má jasně dané možnosti a je na první pohled zřejmé jak bude daná komponenta fungovat. Knihovna implementuje téměř všechny možnosti, které lze nastavit standardní cestou vývoje Swing aplikace. ActionListener a dodatečné nastavení si vývojář může specifikovat po vygenerování komponent. Hlavní nevýhodou je, že všechny komponenty, které se generují je potřeba mít specifikované i ve výsledné aplikaci. Není zde žádné zapouzdření komponent a při detailnější specifikaci se stává XML definice až příliš rozsáhlá.

2.2.2 Metawidget

Projekt Metawidget se zaměřuje na vytváření uživatelského rozhraní na základě inspekce tříd. Použít ji lze z mnoha populárními frameworky jako jsou Spring, Struts, JSF, JSP a další. Generování uživatelského rozhraní probíhá na základě inspekce již existující třídy a konfigurace konkrétní aplikace. Aktuální verze je 4.0 a vyšla 1.listopadu 2014. Jsou k dispozici pod licencí LGPL/EPL. Co se týče použitelnosti frameworku tak je Mezi hlavní výhody této knihovny patří zejména široká škála podporovaných frameworků a hlavně velká škála podporovaných validátorů. Data lze získat i pomocí REST, nicméně nativní a jednoduchá podpora zde chybí. Framework bohužel neumožňuje generování tabulek.

2.2.3 AspectFaces

Jedná se o framework, který umožňuje inspekci na základě tříd. Framework umožňuje použití různých layoutů a inspekčních pravidel. Výsledné vygenerované uživatelské rozhraní se může pro stejné objekty lišit na základě specifického nastavení. V současné době je stabilní verze 1.4.0 a na verzi 1.5.0 se pracuje. Vývojář si může své vlastní nastavení generování tříd upravit. Tato nastavení jsou v XML formátu a lze je tedy snadno modifikovat. Framework podporuje velkou škálu anotací z JPA, Hibernate a uživatel si v případě nutnosti může vytvořit vlastní antoaci, která se promítne do inspekce. Framework je prozatím bohužel jednostranně orientovaný na JSF. Tomu odpovídá i způsob generování dat a způsob, jakým je prováděna složitější inspekce.

2.3 Cíle projektu

Existující řešení poskytují mnoho různorodých funkcí. Jejich hlavními výhodami jsou zkrácení času, který je potřeba k vývoji a úpravě uživatelského rozhraní. V trendem současné doby jsou webové služby, proto se i v této práci bude soustředit na získávání definice dat z webových služeb a jejich interpretaci na klienta stejně tak jako na plnění této reprezentace skutečnými daty. Inspekce tedy bude prováděna na straně serveru, který zná objekty, s kterými pracuje a klient pouze obdrží jejich definici. Tento přístup umožní klientovi pružně a ihned reagovat na změny v datovém formátu, který diktuje server. Dalším pozitivním vlivem, bude to, že server bude klientovi poskytovat i seznam validací, jimiž musí jednotlivá komponenta vyhovět, aby bylo možné data odeslat zpět na server a ten je správně zpracoval. Celý tento proces by měl být pro klienta zapouzdřen, aby aplikace nevyžadovala od klienta více informací než je nutné. Mezi nutnou informací patří specifikace připojení a formát dat. Například JSON, XML. Použití frameworku by mělo být velmi jednoduché a v případě, že bude chtít klient postavit

formulář, tak by mu mělo stačit pouze několik řádků kódu. Dalším důležitým aspektem jsou již existující zdroje na serveru, které by měly po přidání frameworku zůstat stejné.

Kapitola 3

Analýza

3.1 Funkční specifikace

Framework musí umožňovat uživateli vytvářet a dále pracovat s vytvořenými komponentami. Komponenty budou procházet určitým životním cyklem. Kromě samotných komponent musí framework poskytovat i dodatečné funkcionality, které jsou spojeny se získáváním dat, jejich propagací na klienta, zabezpečení, organizací komponent, lokalizací a skinováním komponent.

3.1.1 Funkční požadavky

Z dosavadního popisu problému byly vytvořeny následující požadavky na systém.

- Framework bude umožňovat generovat metadata objektů, na základě kterých budou generovány komponenty.
- Framework bude umožňovat vygenerovat formulář nebo tabulku na základě dat získaných ze serveru.
- Framework bude umožňovat získat data ze serveru.
- Framework bude umožňovat naplnit formulář i tabulku daty.
- Framework bude umožňovat odeslat data z formuláře zpět na server.
- Framework bude umožňovat používat lokalizační resource bundly.
- Framework bude umožňovat validaci dat na základě metadat, která obdržel od serveru.
- Framework bude umožňovat klientovi překrýt chybové validační hlášky.
- Framework bude umožňovat skinovatelnost.
- Framework bude umožňovat specifikovat zdroje ve formátu xml.
- Framework bude umožňovat vytvářet vstupní pole, combo boxy, výstupní pole, textarea, checkboxy, option buttony.

- Framework bude umožňovat vkládat do formulářových polí texty, čísla a datумы.
- Framework bude umožňovat generování readonly komponent.

Z požadavků vyplývá, že framework bude umožňovat získání definici dat na serveru a poté je distribuuje koncovému uživateli. Koncový uživatel tedy nebude potřebovat znát objekty, s kterými pracuje. Toto zaručí pružnou reakci na změnu dat a generování aktuálních formulářů či tabulek.

3.1.2 Nefunkční požadavky

- Framework bude generovat části uživatelských rozhraní.
- Framework bude nezávislý na platformě.

3.2 Popis architektury a komunikace

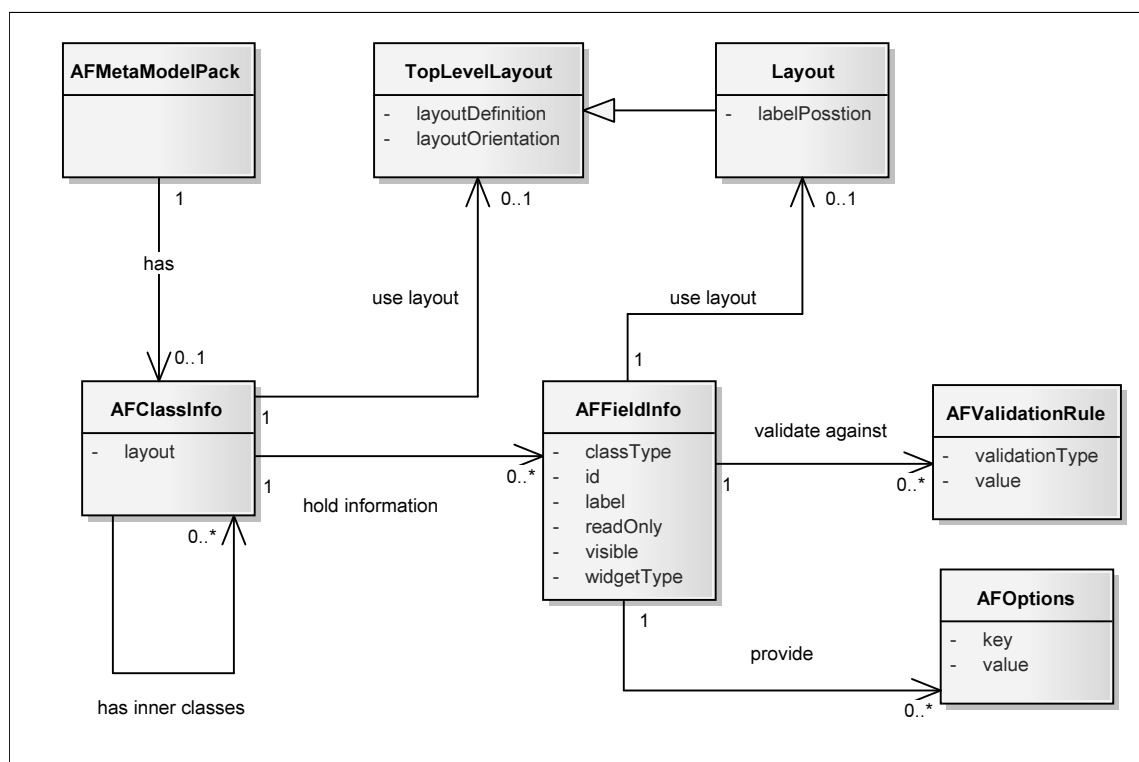
Jak již bylo uvedeno, tak je definice objektů, na základě kterých se budou vytvářet komponenty, generována na serverové straně. Klient tedy komunikuje se serverem a vyžádá si tyto definice. Dále je potřeba definice na klientovi zpracovat. Definice budou platformově nezávislé. Budou tedy popisovat data v obecné formě, aby bylo možné generovat formuláře a tabulky nezávisle na platformě, jazyku a technologii. Referenční implementace bude napsána v jazyce Java pro Swingové aplikace. Data, která jsou zasílány ze serveru na klientovi by neměli ovlivňovat ostatní klienty, kteří framework nepoužívají.

3.2.1 Metadata

Metadata jsou data, která popisují jiná data. Framework, který je popsán v této práci generuje na serverové straně metadata a zasílá je na klienta, který na jejich základě sestaví komponenty a poté je schopný provádět nad daty operace. Klient musí být schopný zpětně sestavit data a odeslat je na server. Klient využívá klientskou část frameworku a server serverovou část. Z hlediska implementace je důležité, aby objekty nesoucí informace o metadatach byli stejné a bylo možné provést na klientovi generování na základě těchto dat. Následující doménový model znázorňuje popis definic objektu, který je vytvořen po inspekci zadaného objektu. Inspekce vytvoří XML popis, který je převeden na obecný popis, jenž lze využít ke generování dat na klientovi. Tento obecný popis je zaslán klientovi, který využívá klientskou část frameworku. Klientská část frameworku očekává tyto objekty a na jejich základě je schopná vygenerovat uživatelské rozhraní. Na obrázku 3.1 je zobrazen doménový model [2], který je použit při popisu metadat objektu. Nejedná se o doménový model frameworku, ale pouze jeho části, která je zodpovědná za reprezentaci metadat.

3.2.1.1 AFMetaModelPack

Tato třída zapouzdřuje informace, které popisují objekt, nad kterým byla prováděna inspekce. Třída rovněž slouží jako fasáda a nabízí programátorovi upravení metadat po generování. V případě serveru je toto návratový typ zdroje, na který klient přistoupí chce-li znát metadata, která zdroj poskytuje.



Obrázek 3.1: Doménový model objektů obsahující metadat o objektu, nad kterým byla provedena inspekce

3.2.1.2 AFClassInfo

Tato třída udržuje informace o hlavním objektu, z kterého je vytvářena definice. Třída má dále reference na své vnitřní proměnné a své potomky. Na základě generování dat je potřeba udržet pořadí, v kterém byla nad jednotlivými komponenty prováděna inspekce. V případě inspekce dat je i reference na neprimitivní datový typ jeho proměnná. Nicméně je potřeba, aby klient byl schopen určit, že se jedná o složitý datový typ a určit jeho pořadí v aktuálním objektu, aby mohl rozhodnout na jaké pozici objekt zobrazit.

3.2.1.3 AFFieldInfo

Tato třída je zodpovědná za poskytování detailních informací o proměnné objektu, nad kterým byla provedena inspekce. Třída udržuje název proměnné, widget, na který bude proměnná převedena, pravidla, která musí být splněna a název pod kterým, bude prezentována uživateli. Kromě těchto vlastností nese objekt také informace o tom, zdali je komponenta viditelná a zdali je pouze pro čtení.

3.2.1.4 AFRule

Každá proměnná má souhrn vlastností, které musí být splněny. Typ widgetu ještě vždy nemusí určovat datový typ komponenty. Dále neurčuje, zdali je pole povinné či nikoliv.

Tento soubor vlastností je popisován v této třídě. Třída využívá ENUM, který specifikuje podporované validace. Důvodem je to, že klient musí být schopný vytvořit tyto validační pravidla a interpretovat je na komponentě svým vlastním způsobem, který je specifický pro technologii, kterou používá. Jednou z dalších výhod je validace XML, z kterého jsou pravidla vytvářena. Framework vytvoří pouze ty validační pravidla, která podporuje. Klient poté musí podporovaná pravidla interpretovat.

3.2.1.5 AFOptions

Některé widgety umožňují, aby si uživatel vybral z několika předem připravených možností. Tyto možnosti musí být klientovi prezentovány. Tato třída udržuje informace o možnostech výběru v dané komponentě. Proměnná klíč je hodnota, která bude odeslána zpět na server a proměnná value je hodnota, která bude zobrazena klientovi. Tímto způsobem lze klientovi zobrazit jakýkoliv text, který bude zpětně mapován na jeho skutečnou hodnotu. Kromě textu lze samozřejmě zobrazit čísla či hodnoty výčtových typů.

3.2.2 Server

Server je zařízení (dopsat podle definice), které poskytuje obsah svým klientům. Způsob a původ obsahu je klientovi většinou neznámí. V současné době je velmi populární přístup, při kterém server získá data z více zdrojů a poskytne je klientovi. Hovoříme o tzv mashup. Mashup nemusí být pouze z veřejných zdrojů, lze využít i zdroje z privátních zdrojů, či lze k sestavení request využít další služby. Klient napojený na server tohoto typu nemusí mít o těchto dalších zdrojích vůbec žádnou povědomost a dotazuje se pouze vůči tomuto serveru, který zpracovává jeho požadavky. Klienti, kteří získávají data z veřejných, či privátních zdrojů serveru může být spousta. Mohou to být vlastní privátní aplikace, mobilní aplikace, javascriptoví klienti či další server, kteří pouze využívají veřejné zdroje serveru k sestavení odpovědi svým vlastním klientům. V těchto případech je potřeba zvážit způsob generování definic dat, které by mohly způsobit stávajícím klientům problémy. V ideálním případě, je tedy potřeba framework integrovat takovým způsobem aby byla zachována stávající funkcionality a framework ji pouze rozšířil. Ke generování definic objektů jsou potřeba následující věci:

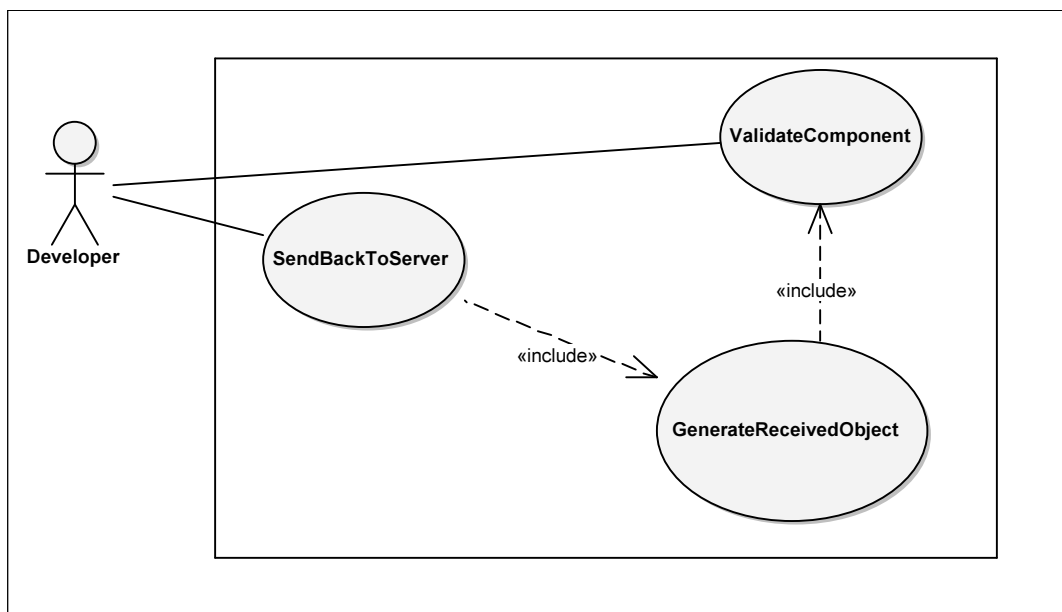
1. Objekt, jehož definice budou generovány.
2. Mapování, na základě, kterého bude rozhodnuto, o jaký typ komponenty půjde.
3. Definice komponenty včetně jejich vlastností jako jsou validace, layout a popis chování komponenty.
4. Layout, v kterém budou komponenty sestaveny.
5. Framework, který provede inspekci.
6. Framework, který bude inspekci řídit a bude interpretovat vygenerovaná data. Tento framework musí zároveň ověřit validitu jednotlivých komponent.

Výše uvedené vlastnosti, nebudou mít vliv na změnu funkcionality. K inspekci a mapování bude využit framework AspectFaces, který umožňuje na základě datových typů rozhodnout jakou komponentu využít. Definice komponent a jejich vlastností bude již v plné kompetenci vývojáře. Server využívá serverovou část.

3.2.3 Klient

3.2.4 Případy užití

Případy užití a jejich scénáře [2] specifikují chování systému. V této práci lze nahlížet na případy užití ze dvou stran. První z nich je koncový uživatel nebo-li vývojář, který framework využívá. Druhým z nich je samotný framework, který provádí akce, aby splnil úkol, který mu uživatel uložil. V této sekci se zaměříme na případy užití koncového uživatele, které specifikují použití frameworku. Na obrázku B.1 jsou zachyceny všechny tyto případy užití. Pro ukázkou detailně rozebereme případ užití na obrázku 3.2. Na tomto případě je znázorněno odeslání dat z vygenerovaného formuláře zpět na server. Součástí je samozřejmě validace zadaných dat a jejich zpětné sestavení, neboť formulář byl vytvořen na základě metadat a klient tedy zná pouze strukturu objektu popsanou těmito metadaty.



Obrázek 3.2: Část případů užití znázorňující odeslání dat na server z vygenerovaného formuláře

3.2.4.1 Validace komponenty

Tento případ užití je znázorněn na obrázku 3.2 a jmenuje se ValidateComponent.

Případ užití: Validace komponenty

ID: 1

Popis: Uživatel využívá framework ke generování formulářů. Hlavním úkolem formuláře je možnost vkládat či upravovat data a odesílat je zpět na server. Před odesláním dat na server musí být provedena validace, aby se zajistilo, že bude formát dat serveru vyhovovat a bude umět s daty pracovat.

Aktér: Uživatel

Vstupní podmínky:

1. Formulář musí být sestaven na základě metadat a framework musí znát formulář s kterým chce pracovat.

Scénář:

1. Příklad užití začíná obdržením požadavku od uživatele žadající validaci dat.
2. Systém vyhledá pole k validaci.
3. Dokud existují pole k validaci pak:
 - (a) Systém získá konkrétní pole k validaci.
 - (b) Systém určí typ komponenty a požádá builder, který ji sestavil o data.
 - (c) Dokud existuje validace, která zatím nebylo na poli vykonána pak:
 - i. Systém požádá validátor o validaci.
 - ii. Pokud validace selže pak:
 - A. Systém ukončí validování tohoto pole a zobrazí u něj chybovou validační hlášku.

Příklad užití: Sestavení dat

ID: 2

Popis: Uživatel využívá framework ke generování formulářů. Hlavním úkolem formuláře je možnost vkládat či upravovat data a odesílat je zpět na server. Před odesláním dat na server musí být tyto data zpětně sestaveny, aby s nimi server dokázal pracovat.

Aktér: Uživatel

Vstupní podmínky:

1. Formulář musí být sestaven na základě metadat a framework musí znát formulář s kterým chce pracovat. Framework musí znát formát dat, které server očekává.

Scénář:

1. Příklad užití začíná obdržením požadavku od uživatele žadající sestavení dat z formuláře.
2. Zahrnout(Validace komponenty).
3. Pokud validace dopadla úspěšně pak:
 - (a) Systém získá pole, která budou odeslána.
 - (b) Pokud existuje pole, které ještě nebylo transformováno pak:

- i. Systém určí typ komponenty a požádá builder, který ji sestavil o data.
 - ii. Systém určí název proměnné a třídu, do které patří a nastaví ji data.
- (c) Systém na základě formátu dat, které server očekává rozhodne v jakém formátu data zaslat a převede je na daný formát.

Výstupní podmínka:

1. Data ve formuláři byla převedena na objekt, s kterým umí server pracovat.

Případ užití: Odeslání dat

ID: 3

Popis: Uživatel využívá framework ke generování formulářů. Hlavním úkolem formuláře je možnost vkládat či upravovat data a odesílat je zpět na server. Před odesláním dat na server musí být tyto data zpětně sestaveny, aby s nimi server dokázal pracovat a musí splnit validační kritéria

Aktér: Uživatel

Vstupní podmínky:

1. Formulář musí být sestaven na základě metadat a framework musí znát formulář s kterým chce pracovat. Framework musí znát zdroj, na který mají být data odeslána a všechny potřebné informace, které zdroj vyžaduje.

Scénář:

1. Případ užití začíná obdržením požadavku od uživatele žadající odeslání formuláře na server.
2. Zahrnout(Validace komponenty).
3. Zahrnout(Sestavení dat)
4. Dokud je validace či sestavení dat neúspěšné pak:
 - (a) Systém zobrazí chybové hlášky a určí, u kterých poli nastala chyba
 - (b) Uživatel chybu opraví a požádá systém o opětovnou validaci a sestavení dat.
5. Systém vytvoří připojení na specifikovaný zdroj a odešle data.
6. Pokud odeslání selhalo pak:
 - (a) Systém zobrazí chybovou hlášku, že nebylo možné data odeslat včetně odpovědi od serveru, je-li nějaká.

Výstupní podmínka:

1. Data byla odeslána.

3.3 Omezení frameworku

3.4 Uživatelé a zabezpečení

Kapitola 4

Implementace

Kapitola 5

Testování

Kapitola 6

Závěr

Literatura

- [1] *Java EE at a Glance* [online]. [cit. 8.4.2012]. Dostupné z: <<http://www.oracle.com/technetwork/java/javaee/overview/index.html>>.
- [2] ARLOW, J. – NEUSTADT, I. *UML 2 a unifikovaný proces vývoje aplikací: Objektově orientovaná analýza a návrh prakticky*. Computer Press a.s., Brno, 2nd edition. ISBN 978-90-251-1503-9.
- [3] CERNY, T. – CHALUPA, V. – DONAHOO, M. Towards Smart User Interface Design. In *Information Science and Applications (ICISA), 2012 International Conference on*, s. 1–6, May 2012. doi: 10.1109/ICISA.2012.6220929.

Příloha A

Seznam použitých zkratek

A7B36ASS Architektury softwarových systémů

GNU GPL GNU General Public License

OCL Object Constraint Language

UML Unified Modeling Language

MVC Model-view-controller

AJAX Asynchronous JavaScript and XML

JAAS Java Authentication and Authorization Service

SSH Secure Shell

REST Representational State Transfer

JDBC Java Database Connectivity

OSGI Open Services Gateway Initiative

HTTP Hypertext Transfer Protocol

ORM Object relational mapping

EJB Enterprise JavaBean

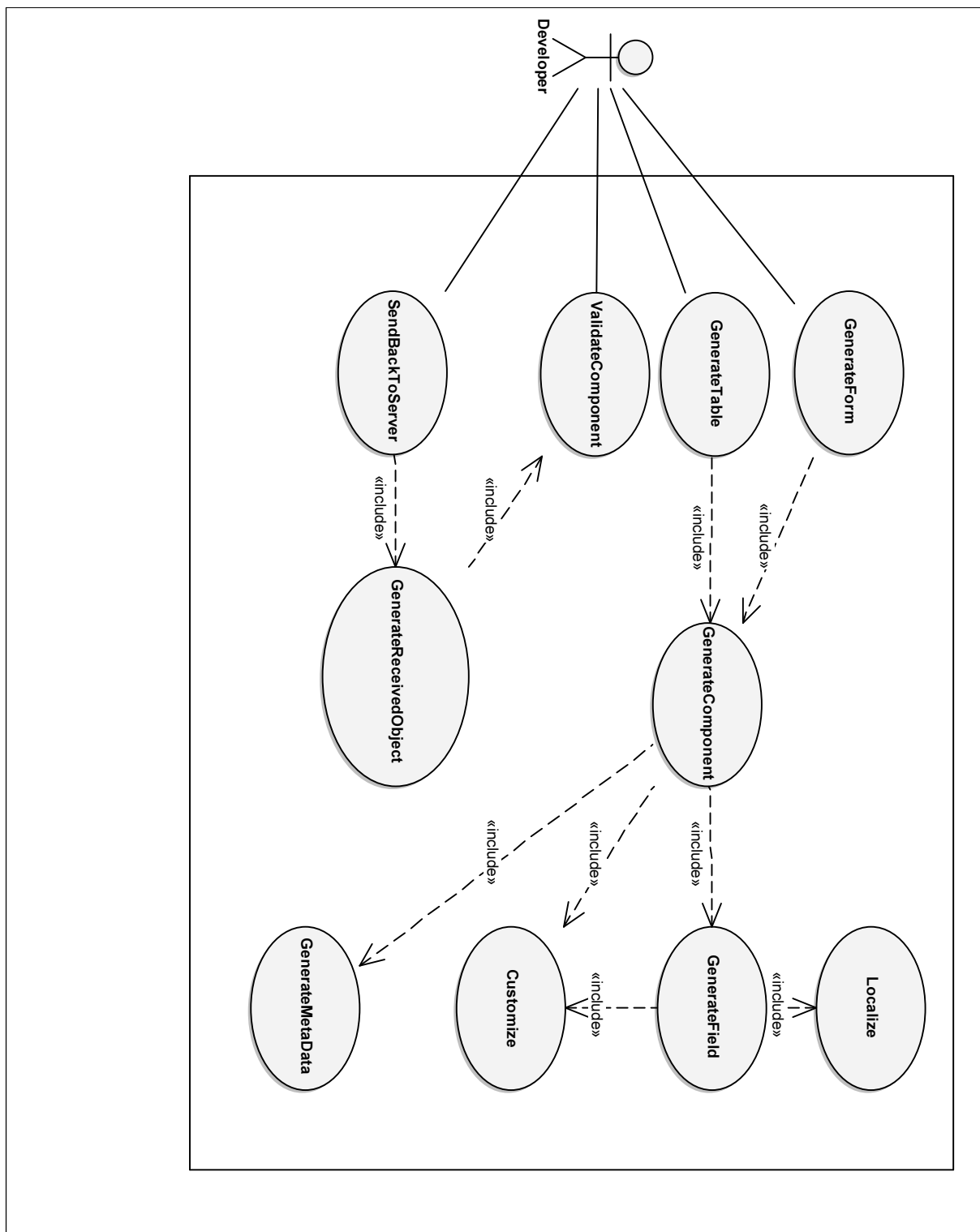
JPA Java Persistence API

API Application programming interface

Příloha B

UML diagramy

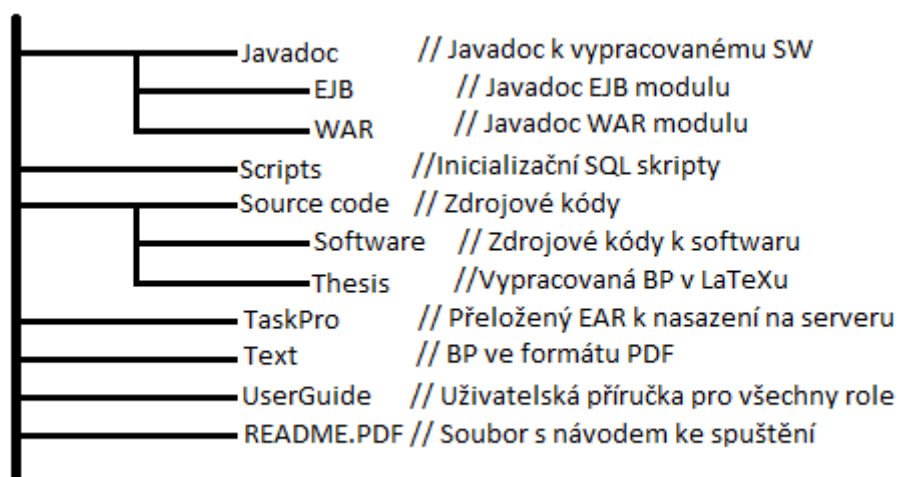
V této sekci naleznete použité UML diagramy, na které bylo v textu odkazováno.



Obrázek B.1: Případy užití frameworku

Příloha C

Obsah přiloženého CD



Obrázek C.1: Obsah přiloženého CD