



AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE

**WYDZIAŁ ELEKTROTECHNIKI, AUTOMATYKI,
INFORMATYKI I INŻYNIERII BIOMEDYCZNEJ**

KATEDRA INFORMATYKI STOSOWANEJ

Praca dyplomowa inżynierska

*Serwis internetowy dla studentów zaimplementowany w architekturze
SOA*

Internet service for students implemented in SOA architecture

Autor:

Marek Ryznar

Kierunek studiów:

Informatyka

Opiekun pracy:

dr inż. Mirosław Gajer

Kraków, 2015

Oświadczam, świadomy(-a) odpowiedzialności karnej za poświadczenie nieprawdy, że niniejszą pracę dyplomową wykonałem(-am) osobiście i samodzielnie i nie korzystałem(-am) ze źródeł innych niż wymienione w pracy.

Serdecznie dziękuję ... tu ciąg dalszych podziękowań np. dla promotora, żony, sąsiada itp.

Spis treści

1. Wprowadzenie	7
1.1. Przedmowa - Przerobic na ladny tekst	7
1.2. Cel pracy	7
2. Podstawy teoretyczne	9
2.1. SOA	9
2.2. Java	10
2.3. Przechowywanie danych	10
2.4. Serwer Aplikacyjny	11
3. Opracowanie koncepcji systemu	13
3.1. Opis systemu	13
3.1.1. Cel projektu	13
3.1.2. Uzytkownicy	13
3.1.3. Granice systemu	14
3.1.4. Lista mozliwosci	14
3.2. Specyfikacja i analiza wymagan	17
3.2.1. Wymagania oprogramowania	17
3.2.2. Ryzyka operacyjne	18
3.2.3. Przypadki uzycia	18
4. Projekt architektury systemu	31
4.1. Opis architektury	31
4.2. Model bazy danych	32
4.3. Model klas	33
5. Implementacja	37
5.1. Uzyte narzedzia	37
5.2. Oprogramowanie	38
5.2.1. EJB	38
5.2.2. WEB	43

5.3. Zabezpieczenia	46
5.4. Testy.....	46
6. Podsumowanie	47

1. Wprowadzenie

1.1. Przedmowa - Przerobic na ladny tekst

- Cos o tym ze dawnej studenci musieli zadupcac kserowac notatki, spisywac od znajomych. No ale zaznaczyc to ze musieli zadupcac po to wszystko
 - nagle buch - internet sie stal - wszystkie wymienione wyzej problemy mozna rozwiazac nie ruszajac sie z fotela.
 - Gdy sie nie wie kiedy kolos - piszesz na portalu społecznościowym, forum itd. (Tutaj moze jak sie da to ladnie wstawic to przyklady portali fejs,twitter,fora itd)
 - A gdy potrzebujesz notatki to albo wysyla Ci ktos mailem, albo udostepnia na dysku internetowym, co tez ulatwia zdecydowanie zycie (No i tutaj opisac dyski internetowe? ze google wiezie prym bo ma maila i google dysk, dodatkowo napisac o innych istniejacych rozwiazaniach (dropbox, oneDrive itd)).
 - Tutaj trzeba bedzie napisac o tym ze to jest wazna rzecz w zyciu studenta, ze bez tego to jak bez reki.
 - Ze wszystkie opisane powyzej rozwiazania sa eksta itd, (ale wg mojego researchu?) nie ma rozwiazania dedykowanego stricte dla studentow tj portalu na ktorym mogli by wymieniac swobodnie pliki, zapisywac terminy w kalendarzu itd.
 - I tutaj BUM - ja chce cos takiego zrobic
 - Dlaczego autor chcial zajac sie danym tematem?
- Przykladowe odniesienie do bibliografii

1.2. Cel pracy

- Celem pracy jest stworzenie serwisu internetowego opartego na architekturze SOA.
- Gdzies tu trzeba opisac co bedzie sie zawieralo w pracy, ze strona www i jaka funkcjonalnosc na tej stronie
- jaki serwer
- No i tutaj w sumie wspomiec, ze wybralem taki temat bo chcialem poznac technologie SOA? albo wspomiec o tym gdzie indziej
- NO i tutaj po kolei opisac co robie w pracy, z grubsza z czego korzystam
- Byc moze co w ktorym rozdziale tak z grubsza

- To wszystko razem powinno zająć wystarczająco miejsca

- Co autor chciał osiągnąć, czego się spodziewał w efekcie realizacji pracy?
- Czego czytelnik dowie się po przeczytaniu pracy?

2. Podstawy teoretyczne

Rozdział ten przedstawia podstawy teoretyczne projektu. W pierwszym porozdziale znajduje się krótkie wprowadzenie do architektury SOA, na której oparty jest serwis. W następnym opisany jest język implementacji. Trzeci podrozdział prezentuje formę przechowywania danych w serwisie. Ostatni punkt zaznajamia nas z przeznaczeniem serwerów aplikacyjnych i konkretnym zastosowaniu w implementowanym projekcie.

2.1. SOA

Rozwinięciem skrótu SOA jest *Service Oriented Architecture* czyli architektura zorientowana na usługi. Według książki *SOA Design Principles for Dummies* SOA składa się z trzech podstawowych aspektów:

- **Usługa** - czyli powtarzalne zadanie biznesowe np. Dodawanie plików na serwer lub tworzenie nowego konta,
- **Orientacja na usługi** - Sposób postrzegania produktu jako zbiór usług połączonych w całość,
- **SOA** - Podejście architektoniczne bazujące na zasadach orientacji na usługi.

Architektura zorientowana na usługi posiada następujące właściwości:

- **Luźne powiązanie usług,**
- **Abstrakcyjne usługi,**
- **Autonomiczność usług,**
- **Możliwość wielokrotnego użycia usług,**
- **Bezstanowość usług,**
- **Dzielenie usług na komponenty [1].**

SOA jest architekturą wspierającą modularność więc produkty tworzone w tej architekturze łatwo jest rozwijać poprzez dodawanie nowych usług.

2.2. Java

Język programowania Java został stworzony na początku lat dziewięćdziesiątych przez grupę inżynierów z firmy Sun zwaną "Green Team". Ideą tworzonego języka była praca w rozwijającym się środowisku internetu [2]. Java została uformowana na podstawie języka C++ przy czym wymusza ona programowanie obiektowe. Jest jednym z najbardziej popularnych języków programowania i każdy kto miał jakąkolwiek styczność z programowaniem przynajmniej o nim słyszał (Tutaj mam nadzieję, że Paulinka mi zrefakturuje to zdanie).

Java dzięki swojej platformie programistycznej Java EE (Java Enterprise Edition) pozwala pisać multi platformowe, wielowarstwowe, niezawodne i bezpieczne aplikacje sieciowe. Dzięki wielu darmowo udostępnianym bibliotekom i frameworkom wielu programistów decyduje się na wybranie tej właśnie platformy [3]. Główne frameworki platformy Java EE pomagające w tworzeniu opisywanej aplikacji to:

- **JSF** (ang. Java Server Faces) - framework, który upraszcza tworzenie internetowego interfejsu użytkownika, dzięki udostępnianym tagom używanych przy tworzeniu stron internetowych. Posiada także ManagedBeans czyli klasy odpowiedzialne za połączenie logiki aplikacji z widokiem czyli ze stronami internetowymi,
- **Hibernate** - biblioteka dostarczająca framework do realizacji połączenia z bazą danych. Umożliwia generowanie klas Java na podstawie tabel z bazy danych i na odwrót. Dzięki Hibernate dostęp do bazy danych jest realizowany za pomocą wysokopoziomowych metodach, które operują na zmapowanych wcześniej obiektach. (<http://student.agh.edu.pl/drusieck/hibernate/>)

2.3. Przechowywanie danych

Wirtualne dane można przechowywać na wiele sposobów, najprostszym z nich jest przechowywanie danych lokalnie czyli na dysku twardym stacji roboczej, aczkolwiek w tym wypadku istnieje zagrożenie utraty tych danych w razie awarii komputera. W obawie przed utratą danych użytkownicy często szukają sposobu na umieszczenie ich zapasowej kopii w internecie. Istnieje wiele sposobów na przechowywanie naszych plików w internecie:

- **Dyski sieciowe** - jest to typ urządzenia przechowującego dane, które zapewnia dostęp do nich w lokalnej sieci LAN,
- **Dyski internetowe** - umożliwiają przechowywanie plików w "internecie", tzn. korzystają między innymi z chmur internetowych do zapisu danych,
- **Bazy danych** - z tego rozwiązania korzysta się raczej w przypadku ustrukturyzowanych danych np. Informacje o użytkownikach (login użytkownika serwisu w postaci krótkiego pola tekstowego lub rok jego urodzenia w postaci liczby całkowitej). Pomimo tego niektóre bazy danych udostępniają

możliwość przechowywania danych w postaci binarnej czyli bez podania ich typu co pozwala na zapisywanie danych bez wymuszonego ich typu.

Do implementacji aplikacji użyto bazy danych. Wybór był podyktowany tym, że platforma Java EE udostępnia framework Hibernate, który pozwala na prosty dostęp do bazy danych. Wybrany system do zarządzania relacyjną bazą danych to PostgreSQL, system ten jest wolnodostępny. Do przechowywania danych o użytkownikach i ich kalendarzach wystarczą podstawowe typy danych dostępne we większości systemów zarządzających bazą danych. Do przechowywania większych plików takich jak całe książki w dowolnym formacie służy typ danych BYTEA przechowujący pliki binarne.

2.4. Serwer Aplikacyjny

Serwer aplikacyjny jest kontenerem webowym, który odpowiada za przechowywanie, zdalne uruchamianie i użytkowanie aplikacji Java EE. Ponadto pomaga programiście tworzyć aplikacje oraz umożliwia oddzielenie logiki biznesowej od usług dostarczanych przez dany serwer aplikacyjny np. zabezpieczenia aplikacji [4]. Najbardziej znane serwery aplikacyjne to JBoss, IBM WebSphere, Apache Tomcat, GlassFish. Serwer używany do implementacji opisywanej aplikacji to JBoss AS 7.1.1. Serwer ten został wybrany ponieważ jest darmowy (udostępniany na licencji *GNU Lesser General Public License*), ponadto implementuje pełen zestaw usług JEE. Dodatkowym argumentem przemawiającym za wyborem właśnie tego serwera była jego integracja z Eclipse (środowiskiem programistycznym w którym wykonany został projekt) za pomocą wtyczki JBossTools co znacznie ułatwiło pracę.

3. Opracowanie koncepcji systemu

Rozdział ten w dwóch podrozdziałach przedstawia koncepcję implementowanej aplikacji. W podrozdziale pierwszym opisany jest system, w drugim znajduje się specyfikacja wymagań. Dokumentacja projektu zawarta w tym rozdziale oraz w następnym została częściowo oprata na szablonie dokumentacji projektu stworzonym przez dr Piotra Szweda [5].

3.1. Opis systemu

W tym podrozdziale opisany jest cel systemu, jego granice, lista możliwości systemu oraz jego użytkownicy. Ponadto za pomocą diagramów aktywności przedstawione jest działanie aplikacji.

3.1.1. Cel projektu

Celem projektu jest implementacja serwisu internetowego dedykowanego dla studentów w architekturze SOA. Głównym zadaniem serwisu ma być możliwość przechowywania plików oraz udostępnianie ich innym użytkownikom. Ponadto każdy z użytkowników będzie mógł korzystać z dedykowanego dla niego kalendarza, w którym może zapisywać ważne wydarzenia. Oprócz opisanych wcześniej funkcji użytkownik za pomocą strony powiadomień będzie mógł się dowiedzieć o nadchodzących wydarzeniach oraz o udostępnionych dla niego plikach.

3.1.2. Użytkownicy

Grupę użytkowników stanowią wszyscy korzystający z serwisu, z wyszczególnieniem:

- **Użytkownik** - Docelowym użytkownikiem serwisu jest student potrzebujący dodać lub uzyskać dostęp do pliku poprzez udostępnienie od innych użytkowników serwisu. Nie jest warunkiem koniecznym, aby użytkownik był studentem,
- **Administrator** - Użytkownik posiadający wszystkie uprawnienia, takie jak usuwanie użytkowników oraz wgląd do wszystkich plików w systemie.

3.1.3. Granice systemu

Granicą systemu dla użytkownika jak i dla administratora będzie strona internetowa aplikacji. Zawarty będzie tam dostęp do wszystkich funkcjonalności systemu. Administrator dodatkowo będzie miał dostęp do specjalnego panelu za pomocą którego będzie mógł zarządzać kontami wszystkich użytkowników.

Wejścia w systemie:

- formularz nowego konta – użytkownik wypełnia dane: login, hasło, imię, nazwisko, adres e-mail,
- formularz logowania – zalogowanie się do systemu za pomocą loginu i hasła użytkownika,
- formularz edycji konta – zmiana danych użytkownika,
- formularz nowego pliku – załącznik oraz opcjonalnie tytuł i opis pliku,
- formularz edycji pliku - zmiana załącznika, tytułu lub opisu,
- formularz udostępnienia pliku - login użytkownika, któremu ma być udostępniony wybrany plik,
- formularz nowego wydarzenia - wybrana data, nazwa wydarzenia oraz opcjonalny opis,
- formularz edycji wydarzenia - nowe dane do wybranego wydarzenia.

Wyjścia w systemie:

- Strona powiadomień - na tej stronie znajdować się będą informacje o udostępnionych plikach oraz o przypomnieniu o nadchodzących wydarzeniach,
- Strona przeglądania własnych plików - użytkownik na tej stronie może przeglądać dodane przez siebie pliki,
- Strona przeglądania udostępnionych plików - tutaj użytkownik będzie mógł przeglądać pliki mu udostępnione,
- Strona kalendarza - Strona odpowiedzialna za wyświetlanie kalendarza.

3.1.4. Lista możliwości

Lista wymagań funkcjonalnych:

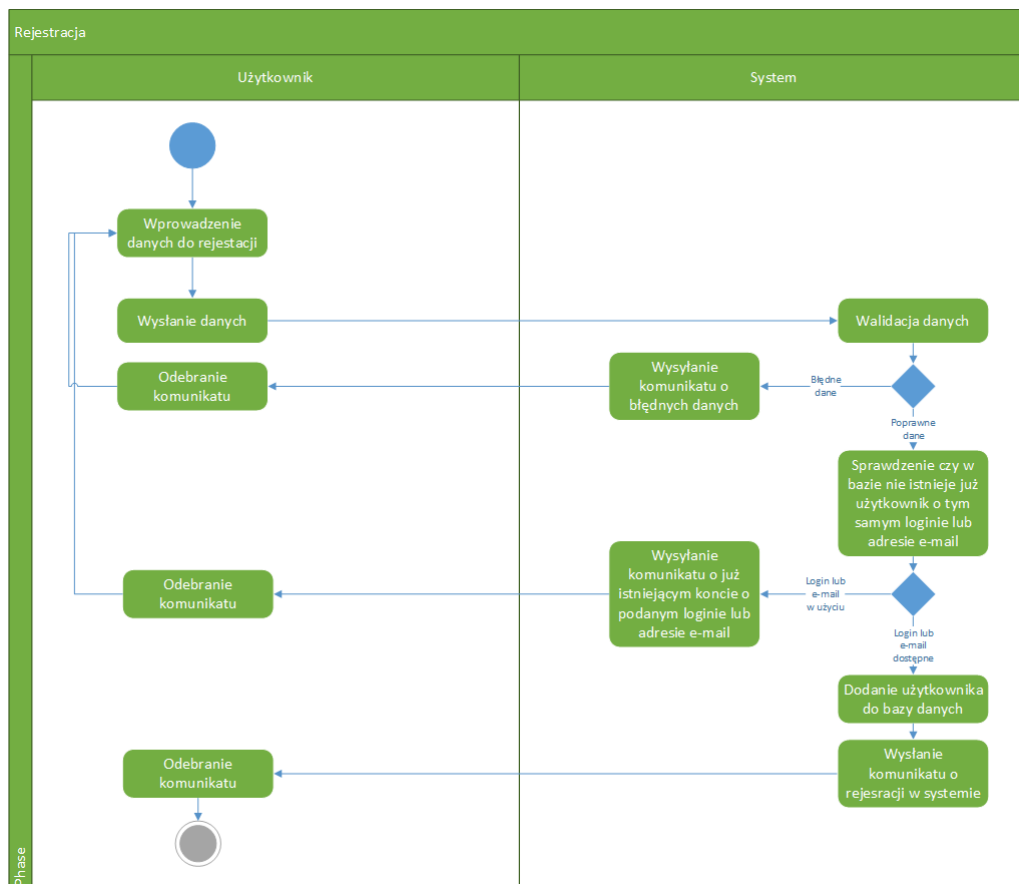
- Logowanie,
- Wylogowanie,
- Rejestracja,
- Zarządzanie kontem,

- Zarządzanie materiałami,
- Pobieranie pliku,
- Udostępnianie pliku,
- Zarządzanie kalendarzem,
- Otrzymywanie powiadomień.

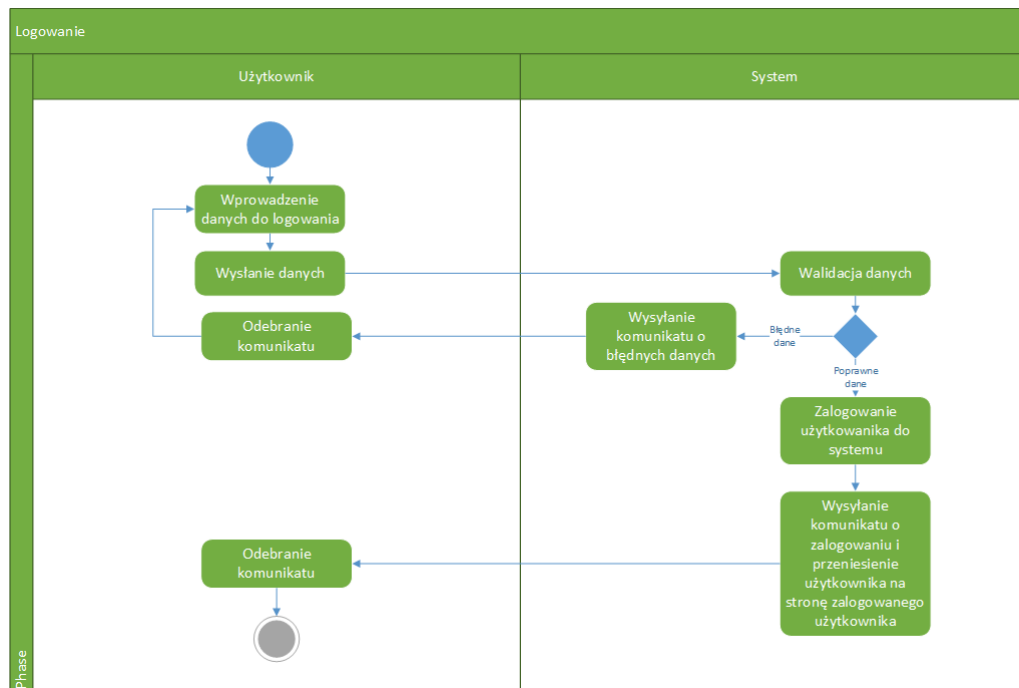
Dodatkowe funkcje administratora:

- Zarządzanie kontami użytkowników.

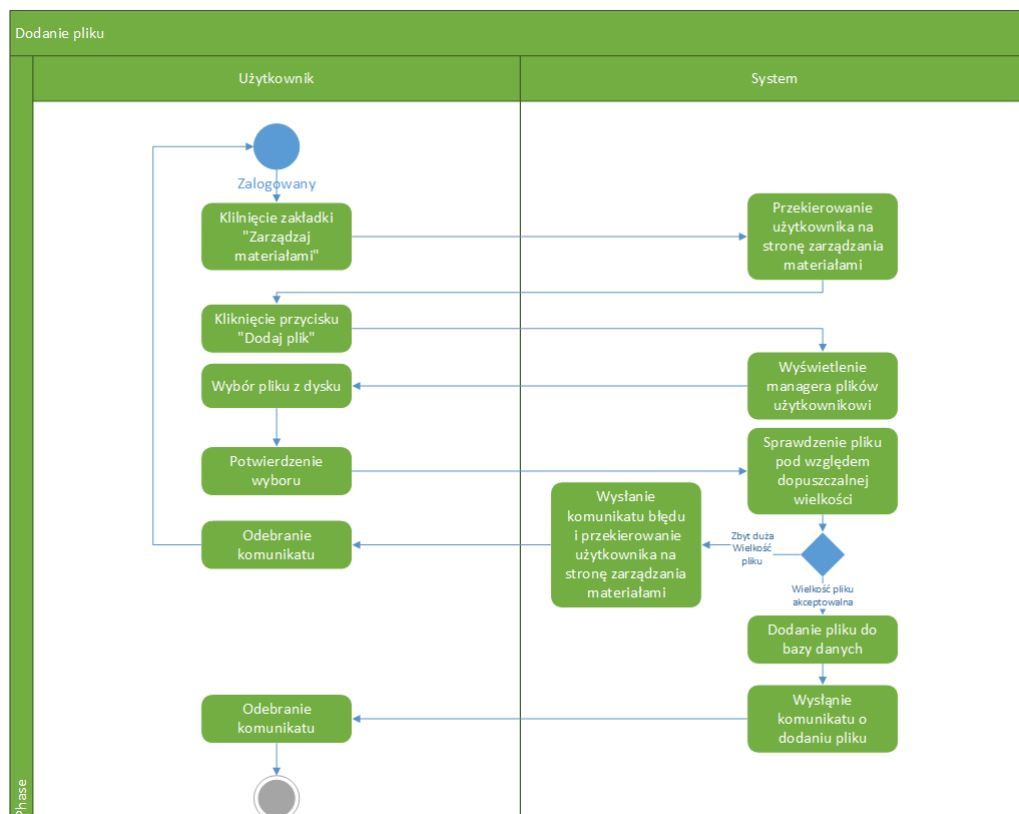
Na kolejnych stronach zostały przedstawione diagramy czynności typowych akcji.



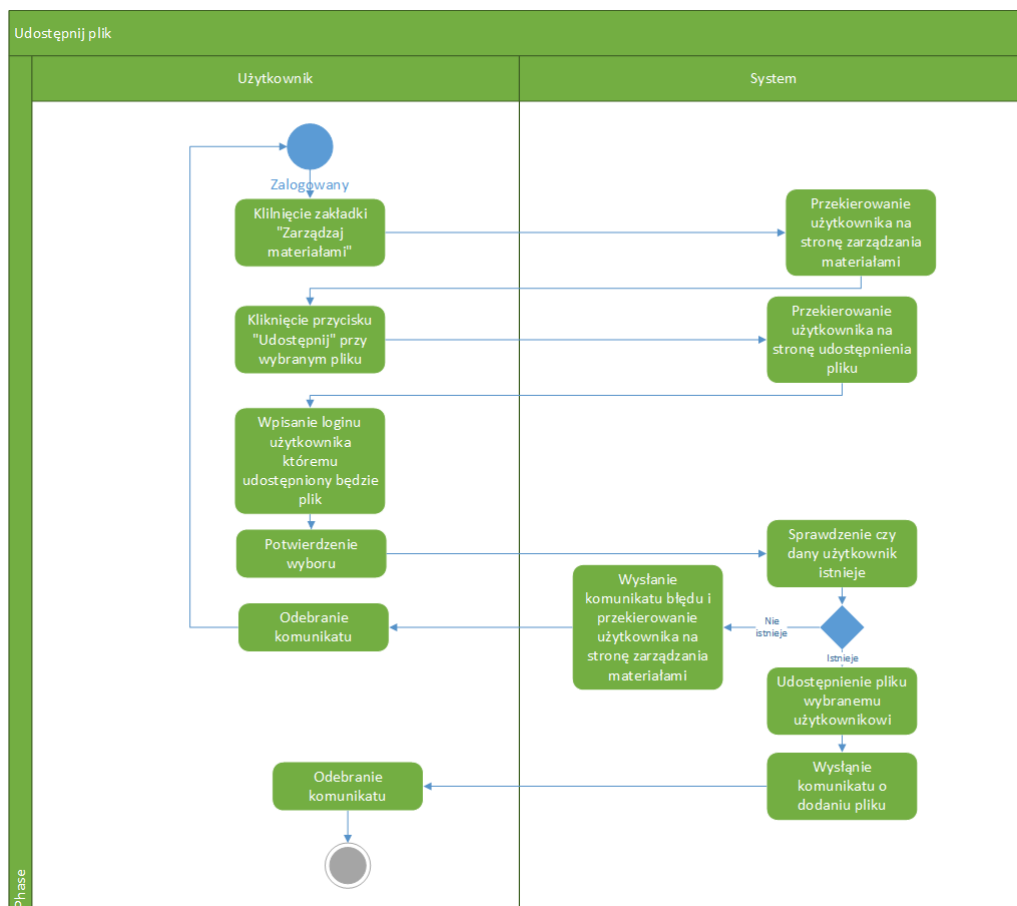
Rys. 3.1. Rejestracja



Rys. 3.2. Logowanie



Rys. 3.3. Dodanie Pliku



Rys. 3.4. Udostępnienie Pliku

3.2. Specyfikacja i analiza wymagań

Dzięki analizie wymagań funkcjonalnych możemy zidentyfikować oczekiwane zachowania budowanego systemu. Wymaganie funkcjonalne jest to „stwierdzenie, jakie usługi ma oferować system, jak ma reagować na określone dane wejściowe oraz jak ma się zachowywać w określonych sytuacjach. W niektórych wypadkach wymagania funkcjonalne określają, czego system nie powinien robić” [6]. W tym podrozdziale opisane zostaną lista wymagań funkcjonalnych oraz niefunkcjonalnych oraz przedstawiony zostanie diagram przypadków użycia z dołączonymi scenariuszami.

3.2.1. Wymagania oprogramowania

Wymagania funkcjonalne zostały wypisane w podpunkcie 3.1.4. Wymagania niefunkcjonalne:

1. Wymaganie organizacyjne:

- Implementacji : językiem programowania jest Java,
- Użyteczności : Interfejs graficzny użytkownika jest przejrzysty i łatwy do przyswojenia,

2. Wymagania zewnętrzne:

- Poufności - Projekt przestrzega wymagań prawnych ustanowionych w Ustawie o Ochronie Danych Osobowych.
- Bezpieczeństwa : System nie pozwala użytkownikom na nieautoryzowany dostęp do bazy danych

3.2.2. Ryzyka operacyjne

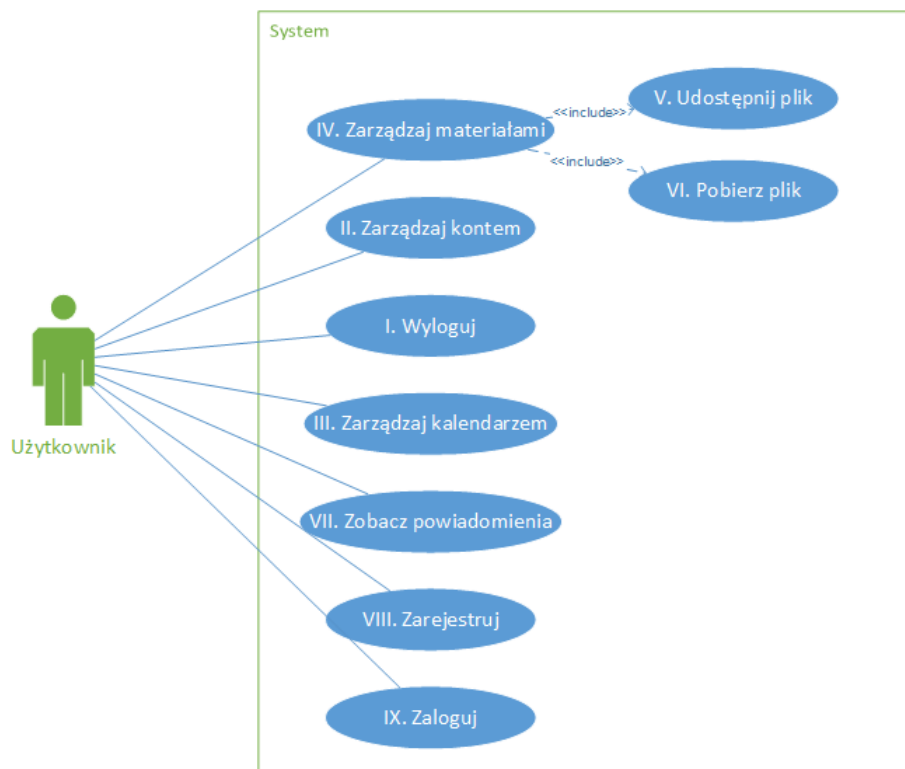
Przy implementacji systemu istnieje wiele ryzyk operacyjnych. W opisywanym projekcie są to:

- Niedostateczne zabezpieczenie bazy danych przed nieautoryzowanym dostępem,
- Przeciążenie bazy danych przez zbyt wielu użytkowników i zapisywane przez nich pliki,
- Nieprzystosowanie serwera do dużego obciążenia,
- Nieobsłużenie ważnych błędów.

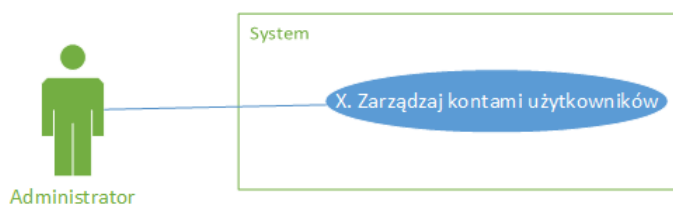
3.2.3. Przypadki użycia

Dzięki przypadkom użycia możemy określić jak użytkownik będzie korzystał z systemu. Dzięki diagramowi możemy zobaczyć jakie czynności może wykonywać dany użytkownik [7]. Opisy czynności zawartych na diagramie znajdują się w scenariuszach przypadków użycia.

Poniższe diagramy prezentują możliwe interakcje użytkowników z systemem.

**Rys. 3.5.** Diagram przypadków użycia dla użytkownika

W poniższym diagramie pominięto przypadki użycia, które posiada zwykły użytkownik, lecz nie należy zapominać, że administrator również je posiada.

**Rys. 3.6.** Diagram przypadków użycia dla administratora

Scenariusze przypadków użycia:

(I) Wyloguj

Tabela 3.1. Wyloguj

Aktorzy:	Użytkownik, Administrator
Zakres:	System
Poziom:	Sytemowowy
Udziałowcy i ich cele:	Użytkownik chce się wylogować.
Zdarzenie wyzwalające	Użytkownik wciska przycisk “Wyloguj”.
Warunki wstępne:	Użytkownik jest zalogowany.
Warunki końcowe dla sukcesu:	Użytkownik jest wylogowany.
Warunki końcowe dla niepowodzenia:	Użytkownik jest zalogowany.

Scenariusz główny:

1. Użytkownik wciska przycisk wyloguj widoczny w prawym górnym rogu strony.
2. Pojawia się okno z napisem: “Czy na pewno chcesz się wylogować?”
3. Użytkownik wciska przycisk “tak”.
4. Użytkownik jest wylogowany i przekierowany na stronę główną systemu.

Scenariusz alternatywny:

- 3.a. Użytkownik wciska “nie”.
- 3.a.1. Okno z napisem znika, użytkownik dalej jest zalogowany.

(II) Zarządzaj kontem

Tabela 3.2. Zarządzaj kontem

Aktorzy:	Użytkownik, Administrator
Zakres:	System
Poziom:	Sytemowowy
Udziałowcy i ich cele:	Użytkownik chce zmienić login lub hasło.
Zdarzenie wyzwalające	Użytkownik wciska przycisk “Zarządzaj kontem”.
Warunki wstępne:	Użytkownik jest zalogowany.
Warunki końcowe dla sukcesu:	Login lub hasło użytkownika są zmienione.
Warunki końcowe dla niepowodzenia:	Login lub hasło użytkownika nie są zmienione.

Scenariusz główny:

1. Użytkownik wciska przycisk: “Zarządzaj kontem”.
2. System przenosi użytkownika do strony zarządzania kontem, na której ma do wyboru dwie opcje: “Zmień login” i “Zmień hasło”

3. Użytkownik wybiera opcje “Zmień login”.
4. System przenosi użytkownika do strony zmiany loginu, na której znajduje się formularz z polem tekstowym na nowy login.
5. Użytkownik wpisuje nowy login i wciska “Zatwierdź”.
6. System sprawdza czy nowy login nie występuje w bazie danych.
7. System wyświetla okno o pomyślnej zmianie loginu i przekierowuje użytkownika do strony zarządzania kontem.

Scenariusz alternatywny:

- 3.a. Użytkownik wybiera opcje “Zmień hasło”.
- 3.a.1. System przenosi użytkownika do strony zmiany hasła, na której znajduje się formularz z polem tekstowym na nowe hasło.
- 3.a.2. Użytkownik wpisuje nowe hasło w pola “hasło” oraz “potwierdź hasło” i wciska “Zatwierdź”.
- 3.a.3. System sprawdza czy wartości z pola hasło i potwierdź hasło są takie same.
- 3.a.4. System sprawdza czy hasło ma odpowiednią długość i zawiera duże znaki.
- 3.a.5. System wyświetla komunikat o poprawnej zmianie hasła i przenosi użytkownika do strony zarządzania kontem.

Scenariusz alternatywny:

- 3.a.3.a Wartość z pola hasło i potwierdź hasło nie są takie same.
- 3.a.3.a.1 System wyświetla odpowiedni komunikat błędu **Scenariusz alternatywny:**
- 7.b. System wyświetla komunikat błędu: “Podany login już istnieje w systemie”.
- 7.b.1. Powrót do pkt.4 scenariusza głównego.

(III) Zarządzaj kalendarzem:

Tabela 3.3. Zarządzaj kalendarzem

Aktorzy:	Użytkownik, Administrator
Zakres:	System
Poziom:	Sytemowowy
Udziałowcy i ich cele:	Użytkownik chce dodać lub usunąć wydarzenie w kalendarzu.
Zdarzenie wyzwalające	Użytkownik wciska przycisk “Zarządzaj kalendarzem”.
Warunki wstępne:	Użytkownik jest zalogowany.
Warunki końcowe dla sukcesu:	Użytkownik dodał, edytował lub usunął wydarzenie.
Warunki końcowe dla niepowodzenia:	Użytkownik nie dodał, nie edytował lub nie usunął wydarzenia

Scenariusz główny:

1. Użytkownik wciska przycisk “Zarządzaj kalendarzem”.
2. System przekierowuje użytkownika na stronę zarządzania kalendarzem.
3. Użytkownik wybiera datę w kalendarzu.
4. System podświetla wybrany przez użytkownika dzień i wyświetla przycisk “dodaj wydarzenie”, “usuń wydarzenie” oraz “edytuj wydarzenie”, jeżeli w danym dniu jest jakieś zapisane.
5. Użytkownik wciska przycisk “dodaj wydarzenie”.
6. System przenosi użytkownika na stronę dodawania wydarzenia, na której znajduje się data, pole tekstowe na nazwę wydarzenia oraz na godzinę wydarzenia i czas trwania.
7. Użytkownik wypełnia formularz i wciska przycisk “zatwierdź”.
8. System sprawdza poprawność wpisanych danych.
9. Wydarzenie jest dodane do kalendarza

Scenariusz alternatywny:

- 1.b. System wyświetla komunikat błędu: “Błąd serwera”
- 1.b.1. Powrót do pkt.1 scenariusza głównego.

Scenariusz alternatywny:

- 8.a. System wyświetla komunikat błędu: “Pole “czas trwania” musi być wypełnione liczbą.”
- 8.a.1. Powrót do pkt. 4 scenariusza głównego.

Scenariusz alternatywny:

- 4.a Użytkownik wciska przycisk “usuń wydarzenie”.
- 4.a.1 System przenosi użytkownika na stronę usuwania wydarzenia, na której znajduje się lista wydarzeń zaplanowanych na wybrany dzień oraz przyciski “usuń” obok każdego z nich.
- 4.a.2 Użytkownik wciska przycisk “usuń” obok jednego z wydarzeń.

4.a.3 System wyświetla okno z pytaniem czy na pewno usunąć wydarzenie.

4.a.4 Użytkownik wciska przycisk “tak”.

4.a.5 System usuwa wydarzenie i wyświetla komunikat o pomyślnym usunięciu wydarzenia.

4.a.6 System przekierowuje użytkownika na stronę zarządzania kalendarzem.

Scenariusz alternatywny:

4.a.3.a Użytkownik wciska przycisk “nie”.

4.a.3.a.1 Powrót do pkt. 4 scenariusza głównego.

Scenariusz alternatywny: 4.b Użytkownik wciska przycisk “edytuj wydarzenie”.

4.b.1 System przenosi użytkownika na stronę edycji wydarzenia, na której znajduje się lista wydarzeń zaplanowanych na wybrany dzień oraz przyciski “edytuj” obok każdego z nich.

4.a.2 Użytkownik wciska przycisk “edytuj” obok jednego z wydarzeń.

4.a.3 System wyświetla okno z pytaniem czy na pewno usunąć wydarzenie.

4.a.4 Użytkownik wciska przycisk “tak”.

4.a.5 System usuwa wydarzenie i wyświetla komunikat o pomyślnym usunięciu wydarzenia.

4.a.6 System przekierowuje użytkownika na stronę zarządzania kalendarzem.

(IV) Zarządzaj materiałami:

Tabela 3.4. Zarządzaj materiałami

Aktorzy:	Użytkownik, Administrator
Zakres:	System
Poziom:	Sytemowowy
Udziałowcy i ich cele:	Użytkownik chce dodać, usunąć, pobrać, lub udostępnić plik.
Zdarzenie wyzwalające	Użytkownik wciska przycisk “Zarządzaj materiałami”.
Warunki wstępne:	Użytkownik jest zalogowany.
Warunki końcowe dla sukcesu:	Użytkownik dodał, usunął, pobrał, lub udostępnił plik.
Warunki końcowe dla niepowodzenia:	Użytkownik pozostał na dotychczasowej stronie.

Scenariusz główny:

1. Użytkownik wciska przycisk “zarządzaj materiałami”.

2. System przekierowuje użytkownika na stronę zarządzania materiałami.

3. Użytkownik wciska przycisk “dodaj plik”.

4. System wyświetla nowe okno z eksplorerm plików w celu wybrania pliku z lokalnego dysku

użytkownika.

5. Użytkownik wybiera plik i zatwierdza wybór.

6. System sprawdza czy plik nie jest zbyt duży.

7. System dodaje plik do bazy i wyświetla informacje o pomyślnym dodaniu pliku do bazy.

8. Nowy plik pojawia się w oknie zarządzania materiałami.

Scenariusz alternatywny:

6.a. System wyświetla komunikat błędu: "Plik zbyt duży."

Scenariusz alternatywny:

1.a. System wyświetla komunikat "Błąd serwera".

1.a.1. Użytkownik pozostaje na dotychczasowej stronie.

Scenariusz alternatywny:

2.a Użytkownik wybiera plik z listy plików użytkownika.

2.a.1 System otwiera stronę zarządzania plikiem z informacją o wybranym pliku, oraz trzema przyciskami: "Usuń", "Pobierz" oraz "Udostępnij".

2.a.2 Użytkownik wybiera opcję "Usuń".

2.a.3. System wyświetla okno "Czy na pewno chcesz usunąć plik?".

2.a.4 Użytkownik wciska przycisk "tak".

2.a.5 Plik zostaje usunięty z systemu.

2.a.6 System przekierowuje użytkownika do strony zarządzania materiałami.

Scenariusz alternatywny:

2.a.3.a Użytkownik wybiera opcję "nie".

2.a.3.a.1 Powrót do pkt 2 scenariusza głównego.

(V) Udostępnij plik:

Tabela 3.5. Udostępnij plik

Aktorzy:	Użytkownik, Administrator
Zakres:	System
Poziom:	Sytemowowy
Udziałowcy i ich cele:	Użytkownik chce udostępnić plik.
Zdarzenie wyzwalające	Użytkownik wciska przycisk "udostępnij plik".
Warunki wstępne:	Użytkownik jest zalogowany. Użytkownik jest na stronie zarządzania materiałami.
Warunki końcowe dla sukcesu:	Plik został udostępniony.
Warunki końcowe dla niepowodzenia:	Plik nie został udostępniony.

Scenariusz główny:

1. Użytkownik wybiera plik z listy.
2. System otwiera stronę zarządzania plikiem z informacją o wybranym pliku, oraz trzema przyciskami: “Usuń”, “Pobierz” oraz “Udostępnij”.
3. Użytkownik wybiera opcję “Udostępnij”.
4. System otwiera stronę udostępniania pliku, na której znajduje się formularz, z polem na nazwę użytkownika oraz przycisk “zatwierdź”.
5. Użytkownik wpisuje nazwę użytkownika i wciska przycisk “zatwierdź”.
6. System po znalezieniu użytkownika w bazie udostępnia plik wybranemu użytkownikowi.
7. System wyświetla wiadomość o pomyślnym udostępnieniu pliku.

Scenariusz alternatywny:

- 5.a. System nie znajduje użytkownika w bazie.
- 5.a.1. System wyświetla komunikat o niepowodzeniu.

(VI) Pobierz plik:

Tabela 3.6. Pobierz plik

Aktorzy:	Użytkownik, Administrator
Zakres:	System
Poziom:	Sytemowowy
Udziałowcy i ich cele:	Użytkownik chce pobrać plik.
Zdarzenie wyzwalające	Użytkownik wciska przycisk “pobierz plik”.
Warunki wstępne:	Użytkownik jest zalogowany. Użytkownik jest na stronie zarządzania materiałami.
Warunki końcowe dla sukcesu:	Plik został pobrany.
Warunki końcowe dla niepowodzenia:	Plik nie został pobrany.

Scenariusz główny:

1. Użytkownik wybiera plik z listy.
2. System otwiera stronę zarządzania plikiem z informacją o wybranym pliku, oraz trzema przyciskami: “Usuń”, “Pobierz” oraz “Udostępnij”.
3. Użytkownik wybiera opcję “Pobierz”.
4. System rozpoczyna pobieranie pliku do domyślnego folderu na lokalnej maszynie użytkownika.
5. System zakończył pobieranie pliku i wyświetla komunikat o powodzeniu.

Scenariusz alternatywny:

- 4.a. System nie może pobrać pliku, ponieważ nastąpiło rozłączenie z serwerem.

4.a.1. System wyświetla komunikat o niepowodzeniu.

(VII) Zobacz powiadomienia:

Tabela 3.7. Zobacz powiadomienia

Aktorzy:	Użytkownik, Administrator
Zakres:	System
Poziom:	Sytemowowy
Udziałowcy i ich cele:	Użytkownik chce zobaczyć powiadomienia.
Zdarzenie wyzwajające	Użytkownik wciska przycisk “Zobaczpowiadomienia”.
Warunki wstępne:	Użytkownik jest zalogowany.
Warunki końcowe dla sukcesu:	Użytkownik znajduje się na stronie powiadomień.
Warunki końcowe dla niepowodzenia:	Użytkownik pozostał na dotychczasowej stronie.

Scenariusz główny:

1. Użytkownik wciska przycisk “Zobacz powiadomienia”.
2. System otwiera stronę powiadomień.

Scenariusz alternatywny:

- 1.a. System wyświetla błąd.
- 1.a.1. Użytkownik pozostaje na dotychczasowej stronie.

(VIII) Zarejestruj:

Tabela 3.8. Zarejestruj

Aktorzy:	Użytkownik, Administrator
Zakres:	System
Poziom:	Sytemowowy
Udziałowcy i ich cele:	Niezarejestrowany Użytkownik chce się zarejestrować.
Zdarzenie wyzwalające	Niezarejestrowany Użytkownik wciska przycisk "Zarejestruj".
Warunki wstępne:	Brak.
Warunki końcowe dla sukcesu:	Niezarejestrowany Użytkownik znajduje się na stronie głównej.
Warunki końcowe dla niepowodzenia:	Konto nie zostaje stworzone , a użytkownik zostaje poinformowany o niepowodzeniu oraz podane zostają przyczyny błędu np. adres email jest już wykorzystany lub login jest już zajęty.

Scenariusz główny:

1. System wyświetla formularz rejestracyjny.
2. Użytkownik wypełnia formularz.
3. Użytkownik wciska zatwierdź.
4. System sprawdza poprawność danych i unikalność loginu.
5. Konto użytkownika zostaje utworzone

Scenariusz alternatywny: 4.a System znajduje konto o podanym loginie.

- 4.a.1 System wyświetla ponownie formularz z informacją, że konto o podanym loginie już istnieje.
- 4.a.2 Powrót do punktu 2 scenariusza głównego.

Scenariusz alternatywny:

- 4.b System wykrył polskie znaki w haśle.
- 4.b.1 System wyświetla ponownie formularz z informacją, że nie może być polskich znaków w haśle
- 4.b.2 Powrót do punktu 2 scenariusza głównego.

Scenariusz alternatywny: 2.a Użytkownik odświeża stronę.

- 2.a.1 Użytkownik przekierowany jest na stronę główną serwisu.

(IX) Zaloguj:

Tabela 3.9. Zaloguj

Aktorzy:	Użytkownik, Administrator
Zakres:	System
Poziom:	Sytemowowy
Udziałowcy i ich cele:	Użytkownik chce się zalogować.
Zdarzenie wyzwajające	Użytkownik wciska przycisk zaloguj.
Warunki wstępne:	Użytkownik musi posiadać konto w systemie.
Warunki końcowe dla sukcesu:	Użytkownik znajduje się na stronie głównej.
Warunki końcowe dla niepowodzenia:	Użytkownik jest niezalogowany.

Scenariusz główny:

1. System wyświetla formularz logowania.
2. Użytkownik wypełnia formularz.
3. Użytkownik wciska zatwierdź.
4. System sprawdza poprawność danych.
5. Użytkownik zostaje zalogowany.

Scenariusz alternatywny:

- 4.a System odrzuca wprowadzone dane, ponieważ login lub hasło są nieprawidłowe.
- 4.a.1 System wyświetla ponownie formularz z informacją o błędnym loginie lub hasle.
- 4.a.2 Powrót do punktu 2 scenariusza głównego.

(X) Zarządzaj kontami użytkowników:

Tabela 3.10. Zarządzaj kontami użytkowników

Aktorzy:	Administrator
Zakres:	System
Poziom:	Sytemowowy
Udziałowcy i ich cele:	Administrator chce usunąć, lub edytować konto użytkownika.
Zdarzenie wyzwajające	Administrator wciska przycisk “zarządzaj kontami”.
Warunki wstępne:	Administrator jest zalogowany.
Warunki końcowe dla sukcesu:	Konto użytkownika zostało usunięte lub edytowane.
Warunki końcowe dla niepowodzenia:	Konto użytkownika nie zostało usunięte lub edytowane.

Scenariusz główny:

1. Administrator wciska przycisk “zarządzaj kontami”.
2. System przekierowuje na stronę zarządzania kontami użytkowników, gdzie wylistowane są loginy wszystkich użytkowników, a obok nazwy są dwa przyciski: “usuń” oraz “edytuj” oraz puste pole na wpisanie loginu i przycisk do zatwierdzania.
3. Administrator klika “usuń” przy wybranym loginie. 4. System wyświetla komunikat o treści “Czy na pewno chcesz usunąć użytkownika z bazy danych?” oraz dwie opcje odpowiedzi: “tak” i “nie”.
5. Administrator wciska “tak”
6. System usuwa użytkownika z bazy danych.
7. System wyświetla komunikat o udanej operacji.

Scenariusz alternatywny:

- 2.a Administrator wciska “edytuj”.
- 2.a.1 System przekierowuje administratora na stronę edycji użytkownika z formularzem do edycji.
- 2.a.2 Administrator wprowadza nowe dane i potwierdza zmianę przyciskiem “zatwierdź”.
- 2.a.3 System zmienia dane użytkownika w bazie.
- 2.a.4 System wyświetla komunikat o udanej operacji.
- 2.a.5 Powrót do pkt 2 scenariusza głównego.

Scenariusz alternatywny:

- 2.b Administrator wpisuje login w odpowiednie pole i wciska przycisk szukaj
- 2.b.1 System wyświetla tylko użytkownika o podanym loginie.

4. Projekt architektury systemu

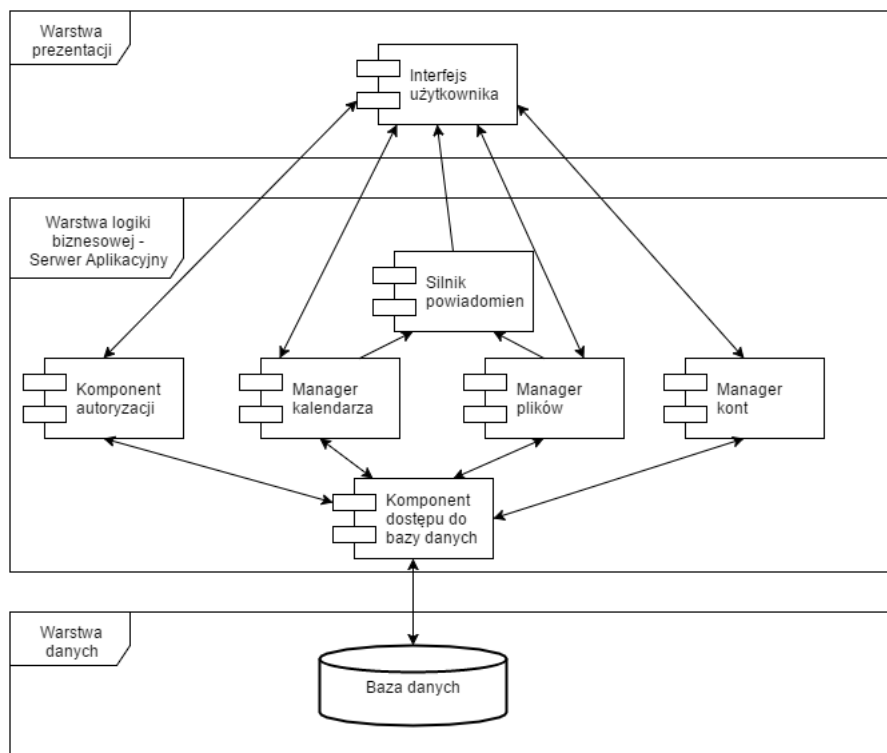
W tym rozdziale omówiona zostanie architektura implementowanego systemu. W pierwszym podrozdziale znajduje się ogólny opis używanej architektury, w następnym model bazy danych, a w ostatnim model klas.

4.1. Opis architektury

Implementowany projekt jest oparty na architekturze SOA (wyjaśnionej w podrozdziale 2.1), która została wybrana przede wszystkim ze względu na podział aplikacji na niezależne od siebie moduły. Dzięki modularności w łatwy sposób można dodawać nowe funkcjonalności do projektu poprzez wstawianie kolejnych usług. Oprócz opisanej wcześniej architektury do implementacji projektu został użyty wzorzec projektowy MVC (*ang. Model View Controller*), który jak sama nazwa wskazuje odpowiada za podzielenie aplikacji na trzy części:

- Model - część odpowiedzialna za zarządzanie danymi czyli za połączenie z bazą danych,
- View - widok odpowiada za interakcję użytkownika z systemem czyli graficzny interfejs użytkownika,
- Controller - kontroler oddziałuje pomiędzy modelem a widokiem i kontroluje przepływ danych pomiędzy nimi. [8]

Opisywaną architekturę przedstawia poniższy model komponentów:



Rys. 4.1. Diagram komponentów

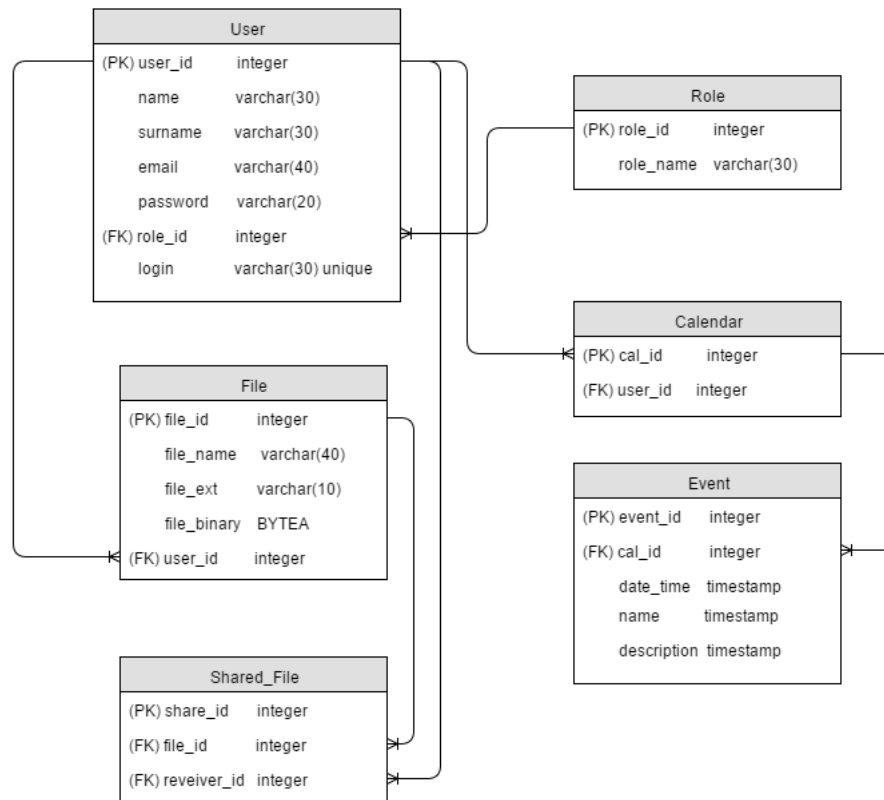
Gdzie każdy z komponentów zostanie opisany dokładnie w rozdziale implementacyjnym.

4.2. Model bazy danych

Baza danych składa się z sześciu tabel:

- User - odpowiedzialna za przechowywanie danych o użytkownikach,
- Role - Wyznaczająca rolę użytkownika: *user* lub *admin*, dzięki którym można rozróżnić uprawnienia,
- File - Reprezentuje plik,
- Calendar - odpowiedzialny za przechowywanie kalendarza użytkownika,
- Event - prezentuje wydarzenie,
- Shared_File - dzięki tej tabeli użytkownik może dawać dostęp do swojego pliku innym użytkownikom.

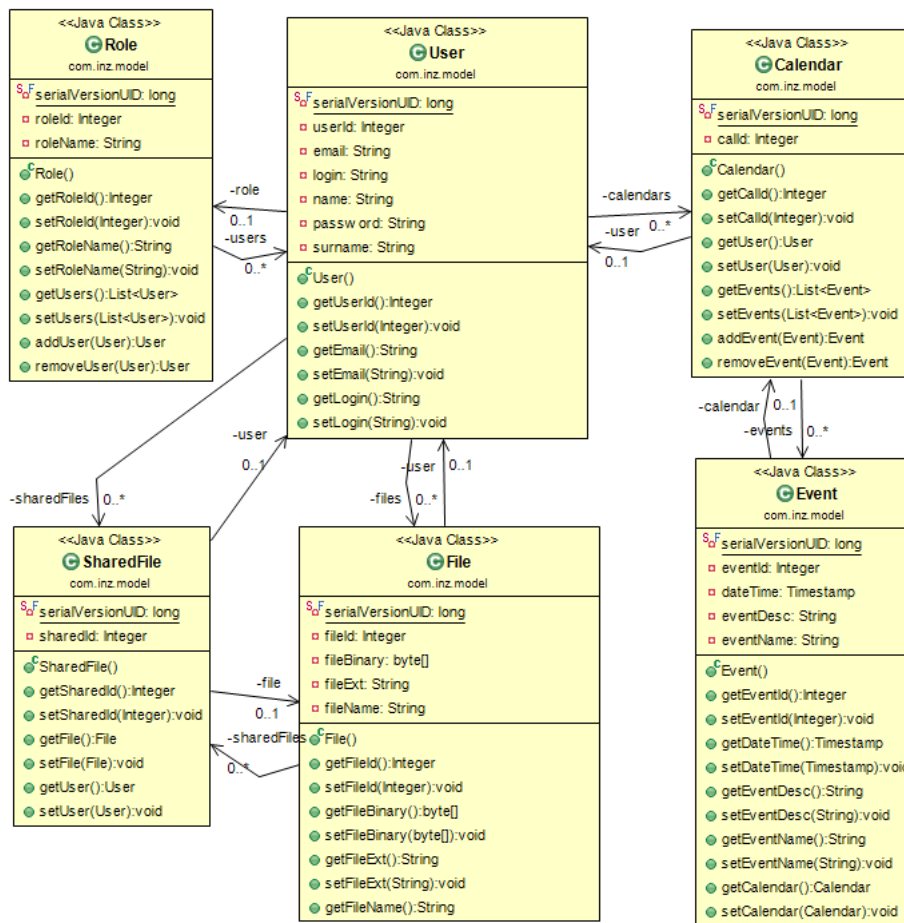
Model bazy danych przedstawiony jest poniżej na diagramie ERD:



Rys. 4.2. Diagram ERD

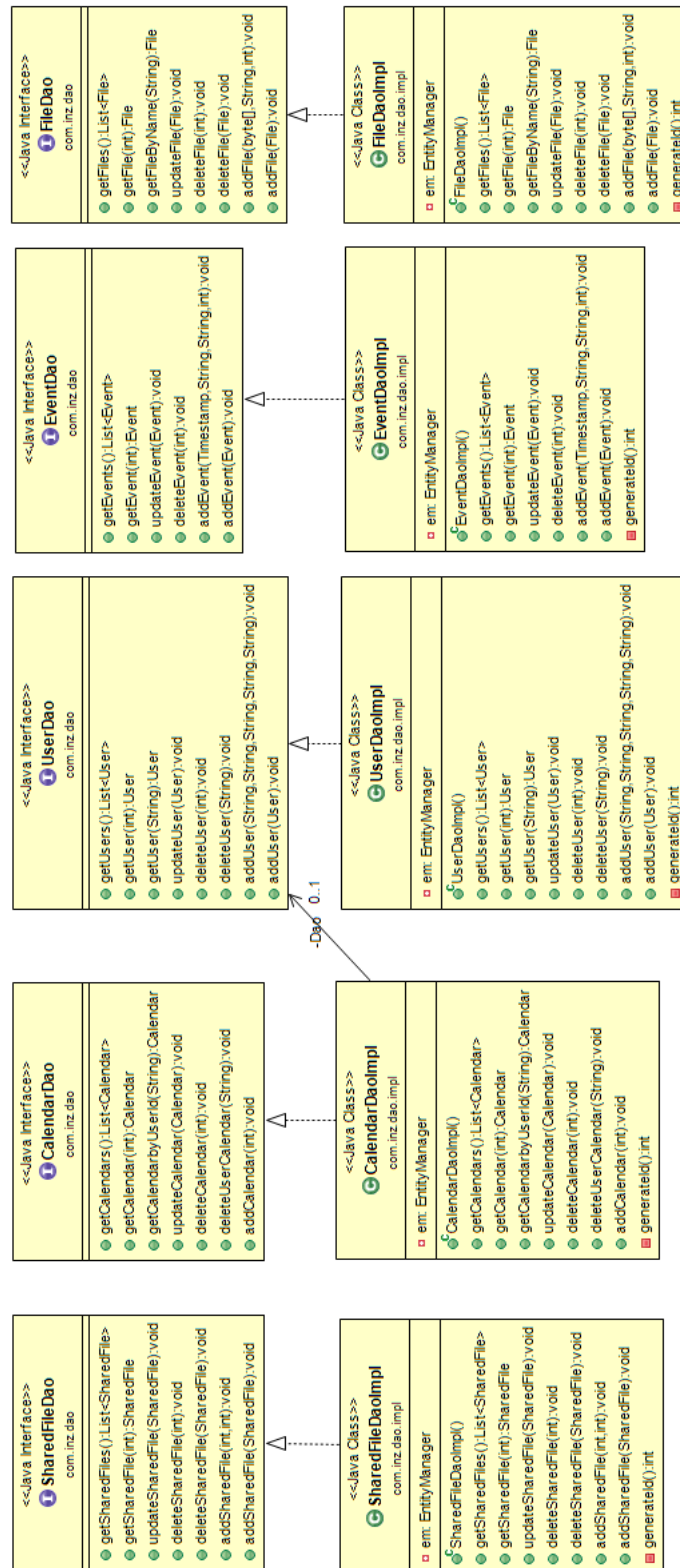
4.3. Model klas

Model klas w postaci diagramu UML reprezentujący tabele z bazy danych:



Rys. 4.3. Diagram Klas Encji

Za połączenie z bazą danych odpowiada wzorec projektowy DAO (omówiony w 5.2.1), który przedstawiony jest na poniższym diagramie.



Rys. 4.4. Diagram Klas DAO

5. Implementacja

Rozdział ten opisuje najważniejsze szczegóły implementacyjne projektu. W pierwszym podrozdziale znajduje się krótki opis narzędzi użytych do implementacji oraz sposób w jaki ich użyto. //tutaj będzie wymienienie jakie podrozdziały

5.1. Użyte narzędzia

Aplikacja została zaimplementowana w środowisku programowania **Eclipse IDE for Java EE Developers**. Wybór padł właśnie na to IDE (ang. Integrated Development Environment) ponieważ posiada wszystkie niezbędne narzędzia do tworzenia aplikacji JEE. Oprócz domyślnie dostarczanych narzędzi przy implementacji skorzystano również z dodatkowego pluginu JBossTools.

Dodatkowym bardzo przydatnym narzędziem użytym do implementacji projektu jest **Apache Maven**, który jest odpowiedzialny za budowanie aplikacji. Tworzenie aplikacji przy użyciu narzędzia maven opiera się na pliku pom.xml (POM – ang. Project Object Model). Plik ten jest miejscem, w którym znajdują się wszystkie najważniejsze informacje definiujące projekt, jego strukturę, to w jaki sposób będzie budowany oraz zależności (TODO: odwołanie do <http://blog.atena.pl/wprowadzenie-do-mavena>). Dużą zaletą Mavena jest łatwy sposób dodawania potrzebnych bibliotek do projektu, który odbywa się za pomocą dodawania kolejnych zależności do pliku pom.xml, które są automatycznie ściągane z repozytorium mavena. Przykład dodania biblioteki JSF w projekcie:

```
<dependency>
  <groupId>org.jboss.spec.javafx.faces</groupId>
  <artifactId>jboss-jsf-api_2.1_spec</artifactId>
  <scope>provided</scope>
</dependency>
```

Maven posiada archetypy czyli dodatkowe narzędzie do generowania szablonów projektów. Przy tworzeniu opisywanej aplikacji skorzystano z tej właśnie funkcjonalności. Szablon tworzy się za pomocą wywołania komendy:

```
mvn archetype:generate
```

Następnie z spośród tysięcy dostępnych szablonów trzeba wybrać ten, który nas interesuje. W przypadku tego projektu jest to archetyp który buduje szablon aplikacji JavaEE kompatybilny z serwerem aplikacyjnym JBoss AS 7.1:

```
remote -> org.jboss.spec.archetypes:jboss-javaee6-webapp-ear-archetype (An archetype
that generates a starter Java EE 6 webapp project for JBoss AS 7.1 (by default)
or EAP 6 (if the "enterprise" property is true). The project is an EAR, with an
EJB-JAR and WAR)
```

Po wybraniu archetypu następuje definicja nazwy projektu oraz nazwy domyślnego pakietu. Wybrany pakiet dzieli projekt na trzy podprojekty:

- EJB - Odpowiedzialny za połączenie z bazą danych. Tutaj znajdują się klasy reprezentujące tabele w bazie danych oraz klasy Bean, które są odpowiedzialne za pobieranie i wstawianie danych z bazy. Podprojekt EJB eksportowany jest w postaci plików JAR (ang. Java archive),
- WEB - W tym podprojekcie znajdują się wszystkie strony html tworzące interfejs użytkownika, oraz klasy Managed Bean, które są odpowiedzialne za połączenie ze stronami html. Podczas budowy aplikacji podprojekt WEB zapisywany jest jako WAR (ang. Web archive),
- EAR - Aplikacja eksportowana jest w postaci plików EAR (enterprise archive), które zawierają wszystkie podprojekty implementowanej aplikacji (TODO: odwołanie do strony zakomentowanej poniżej)

Zbudowany projekt EAR jest lokowany na serwerze aplikacyjnym JBoss.

5.2. Oprogramowanie

Projekt jak to zostało opisane w poprzednim podrozdziale jest podzielony na trzy podprojekty, z których implementacja znajduje się tylko w częściach WEB i EJB. W tym podrozdziale przybliżona zostanie ich zawartość.

5.2.1. EJB

W opisywanym projekcie znajdują się klasy, które zostały wygenerowane dzięki narzędziu JPA Tools (ang. Java Persistence API) z tabel bazy danych opisanych w punkcie 4.2. Przykładowa wygenerowana klasa reprezentująca użytkownika:

```
package com.inz.model;

import java.io.Serializable;
import javax.persistence.*;
import java.util.List;

/**
 * The persistent class for the users database table.
 *
 */
```

```
@Entity
@Table(name="users")
@NamedQueries({
    @NamedQuery(name="user.findAll", query="SELECT u FROM User u"),
    @NamedQuery(name="user.byId", query="select u from User as u where u.userId=:userId"),
    @NamedQuery(name="user.byLogin", query="select u from User as u where u.login=:login"),
})
public class User implements Serializable {
    private static final long serialVersionUID = 1L;

    @Id
    @Column(name="user_id", columnDefinition = "serial")
    private Integer userId;
    private String email;
    private String login;
    private String name;
    private String password;
    private String surname;

    //bi-directional many-to-one association to Calendar
    @OneToMany(mappedBy="user")
    private List<Calendar> calendars;

    //bi-directional many-to-one association to File
    @OneToMany(mappedBy="user")
    private List<File> files;

    //bi-directional many-to-one association to SharedFile
    @OneToMany(mappedBy="user")
    private List<SharedFile> sharedFiles;

    //bi-directional many-to-one association to Role
    @ManyToOne
    @JoinColumn(name="role_id")
    private Role role;

    public User() {
    }

    /* Metody get i set dla wszystkich atrybutów */
}
```

W powyższym przykładzie ominięte zostały metody get i set odpowiadające za pobieranie i ustawianie atrybutów klasy. Właściwości tabeli w wygenerowanej klasie są zachowane dzięki adnotacjom (@Adnotacja), gdzie @Id definiuje klucz główny tabeli, @OneToMany i @ManyToOne relacje zachodzące między tabelami i @Column podający dodatkowe właściwości kolumny, które nie mogą być przedsta-

wione przy pomocy zmiennej w języku Java. Ponadto ponad definicją klasy znajdują się adnotacje `@Entity`, która oznacza klasę jako reprezentującą tabelę z bazy danych, `@Table` pozwalająca ustawić nazwę tabeli do której się odwołuje oraz `@NamedQueries`, która pozwala na zdefiniowanie w prosty sposób zapytań do bazy danych. Dzięki frameworkowi JPA i wygenerowanym przez niego klasom nie musimy się odwoływać do tabel z bazy, lecz do powstałych klas.

Aby ułatwić innym komponentom dostęp do bazy danych skorzystano z wzorca projektowego DAO (ang. Data Access Object), który tworzy jednolity interfejs odpowiedzialny za połączenie z bazą danych. DAO sprawia, że warstwa odpowiadająca za logikę aplikacji nie musi znać szczegółów implementacyjnych udostępnionego interfejsu co uniezależnia tą warstwę od sposobu dostępu do bazy danych. Poniżej zostanie przedstawiony przykładowy interfejs i jego implementacja odpowiedzialne za zarządzanie tabelą użytkownika.

Interfejs:

```
package com.inz.dao;

import java.util.List;
import com.inz.model.User;

public interface UserDao {
    List<User> getUsers();
    User getUser(int id);
    User getUser(String login);
    void updateUser(User user);
    void deleteUser(int id);
    void deleteUser(String login);
    void addUser(String login, String name, String surname, String email, String password);
    void addUser(User user);
}
```

Implementacja:

```
package com.inz.dao.impl;

import java.util.LinkedList;
import java.util.List;

import javax.ejb.Local;
import javax.ejb.Stateless;
import javax.ejb.TransactionAttribute;
import javax.ejb.TransactionAttributeType;
import javax.persistence.EntityManager;
import javax.persistence.PersistenceContext;

import com.inz.dao.UserDao;
import com.inz.model.User;
```



```
@Stateless
@Local(UserDao.class)
@Transactional(TransactionalAttributeType.REQUIRED)
public class UserDaoImpl implements UserDao {

    @PersistenceContext(name="primary")
    private EntityManager em;

    @Override
    public List<User> getUsers() {
        return em.createNamedQuery("user.findAll").getResultList();
    }

    @Override
    public User getUser(int id) {
        return (User) em.createNamedQuery("user.byId")
            .setParameter("userId", id).getSingleResult();
    }

    @Override
    public User getUser(String login) {
        return (User) em.createNamedQuery("user.byLogin")
            .setParameter("login", login).getSingleResult();
    }

    @Override
    public void updateUser(User user) {
        em.merge(user);
    }

    @Override
    public void deleteUser(int id) {
        User u = getUser(id);
        em.remove(u);
    }

    @Override
    public void deleteUser(String login) {
        User u = getUser(login);
        em.remove(u);
    }

    @Override
    public void addUser(String login, String name, String surname, String email,
        String password) {
        User u = new User();
        u.setLogin(login);
```

```

        u.setName(name);
        u.setSurname(surname);
        u.setEmail(email);
        u.setPassword(password);
        u.setUserId(generateId());
        em.persist(u);
    }

    @Override
    public void addUser(User user) {
        if(user.getUserId().equals(null)){
            user.setUserId(generateId());
        }
        em.persist(user);
    }

    private int generateId(){
        List<User> users = getUsers();
        int id=0;
        List<Integer> ints = new LinkedList<Integer>();
        for(User usr:users){
            ints.add(usr.getUserId());
        }
        int i=1;
        while(true){
            if(ints.contains(i)) i++;
            else{
                id=i;
                break;
            }
        }
        return id;
    }
}

```

Gdzie najważniejszą zmienną odpowiedzialną za wykonywanie operacji na bazie danych jest instancja klasy EntityManager, która jest "wstrzyknięta" do klasy za pomocą adnotacji @PersistenceContext. Adnotacja @Stateless oznacza, że wstrzykiwany Bean (komponent wielokrotnego użytku w różnych miejscach aplikacji) będzie bezstanowy. Komponent ten jak sama nazwa wskazuje nie posiada żadnego stanu więc wszystkie takie komponenty wywoływane przez różnych użytkowników są identyczne. Adnotacja @Local mówi o tym, że implementowany interfejs znajduje się w tym samym środowisku. Adnotacja @TransactionAttribute(TransactionAttributeType.REQUIRED) wymusza na każdej metodzie, aby była wykonana w ramach transakcji już działającej, a jeżeli żadna nie jest rozpoczęta to musi być utworzona nowa. Stworzony bean wstrzykuje się w następujący sposób:

```
@EJB private UserDao dao;
```

5.2.2. WEB

Użytkownik korzysta z aplikacją za pomocą przeglądarki internetowej, więc interfejsem są strony www. W implementowanej aplikacji są to pliki z rozszerzeniem xhtml. Głównym frameworkiem pomocnym przy tworzeniu tego interfejsu jest JSF, który udostępnia dodatkowe tagi pomocne przy tworzeniu stron, oraz klasy Managed Bean dzięki którym można się połączyć z tymi stronami.

Przykładowy formularz odpowiedzialny za rejestrację nowego użytkownika:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR
    /xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
      xmlns:h="http://java.sun.com/jsf/html"
      xmlns:f="http://java.sun.com/jsf/core">
<h:head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8" />
<title>Rejestracja</title>
</h:head>
<h:body>
    Zarejestruj się:
    <h:form>
    <br />
        Login: <h:inputText id="login" value="#{userMan.login}"
            required="true"
            validator="#{userMan.validateLogin}"
            requiredMessage="Pole Login jest wymagane."/>
        <h:message for="login" style="color:red" /> <br />
        Hasło: <h:inputSecret id="password" value="#{userMan.password}"
            required="true"
            validatorMessage="Błąd walidacji: Hasło nie może
                zawierać znaków specjalnych oraz musi mieć długo
                ść od 5 do 30 znaków."
            requiredMessage="Pole Hasło jest wymagane.">
        <f:validateRegex
            pattern="[A-Za-z0-9]*{5,30}$" />
        </h:inputSecret>
        <h:message for="password" style="color:red" /> <br />
        Imię: <h:inputText id="name" value="#{userMan.name}"
            required="true"
            requiredMessage="Pole Imię jest wymagane."/>
        <h:message for="name" style="color:red" /> <br />
        Nazwisko: <h:inputText id="surname" value="#{userMan.surname}"
            required="true"
            requiredMessage="Pole Nazwisko jest wymagane."/>
        <h:message for="surname" style="color:red" /> <br />
        Email: <h:inputText id="email" value="#{userMan.email}"
            required="true"
```

```

        validatorMessage="Błąd walidacji: Email musi być
        postaci użytkownik@domena."
        requiredMessage="Pole Email jest wymagane.">
        <f:validateRegex
            pattern="^[_A-Za-z0-9-\\+](\\.[_A-Za-z0-9-]+)
            *@[A-Za-z0-9-]+(\\.[A-Za-z0-9-]+)*(\\.[A-Za-
            -z]{2,})$" />
    </h:inputText>
    <h:message for="email" style="color:red" /> <br />
    <h:commandButton value="Dodaj mnie" action="#{userMan.addUser()}" />
</h:form>
</h:body>
</html>

```

Oraz klasa Managed Bean odpowiedzialna za obsługę powyższego formularza:

```

package com.inz.jsf;

import java.util.List;
import javax.ejb.EJB;
import javax.faces.application.FacesMessage;
import javax.faces.bean.ManagedBean;
import javax.faces.bean.SessionScoped;
import javax.faces.component.UIComponent;
import javax.faces.context.FacesContext;
import javax.faces.validator.ValidatorException;
import com.inz.dao.UserDao;
import com.inz.model.User;

@ManagedBean(name = "userMan", eager = true)
@SessionScoped
public class UserManager {
    @EJB private UserDao dao;
    private String login;
    private String name;
    private String surname;
    private String password;
    private String email;

    public void ManagedBean(){};

    /* Metody get i set */

    public String addUser(){
        dao.addUser(login, name, surname, email, password);
        return "index";
    }
}

```

```
public void validateLogin(FacesContext context, UIComponent component,
    Object value) throws ValidatorException {
    String login = (String) value;
    String message = "Błąd walidacji: ";
    boolean err = false;
    if ( login.length() > 30 || login.length() < 5 ) {
        message=message+"Login musi mieć długość od 5 do 30 znaków
        .";
        err=true;
    } else if(validateLoginHelper(login)){
        message=message+"Użytkownik o podanym loginie znajduje się
        już w bazie danych.";
        err=true;
    }
    if(err){
        FacesMessage msg = new FacesMessage(message);
        throw new ValidatorException(msg);
    }
}

private boolean validateLoginHelper(String login){
    List<User> users = dao getUsers();
    for(User u:users){
        if(u.getLogin().equals(login)) return true;
    }
    return false;
}
}
```

ManagedBean to klasa z frameworku JSF, która jest dostępna ze stron używających tagów JSF. Definiowana jest za pomocą adnotacji @ManagedBean. Adnotacja @SessionScoped definiuje, że Bean żyje tak długo jak sesja HTTP.

Aby użytkownik nie mógł wprowadzać nieprawidłowych danych przy tworzeniu formularza zastosowano mechanizm walidacji wprowadzanych danych. Użytkownik nie może zostawić pola nieuzupełnionego (required="true"), a ponadto do pola login, hasło i email są sprawdzane pod względem wprowadzanego tekstu. W polach email i hasło sprawdzany jest warunek długości oraz treści wprowadzanego tekstu za pomocą wyrażenia regularnego na stronie JSF (f:validateRegex pattern="warunek"). Pole login walidowane jest za pomocą ManagedBeana pod względem długości tekstu (od 5 do 30 znaków) oraz unikalności loginu w systemie. Jeżeli któryś z wyżej opisanych warunków nie zostanie spełniony to po prawej stronie pola pojawi się odpowiedni komunikat w kolorze czerwonym.

5.3. Zabezpieczenia

Wszystkie usługi będą udostępniane tylko zalogowanym użytkownikom. Możliwość zarządzania plikami oraz kalendarzem wszystkich użytkowników będzie miał tylko administrator, co będzie autoryzowane za pomocą bazy danych oraz funkcji serwera aplikacyjnego JBoss. Autentykacja użytkownika odbywać się będzie na podstawie danych z bazy danych oraz podsystemu bezpieczeństwa JBoss.

//TODO: Tutaj wrzucic formularz logowania zabezpieczony i opisac go

5.4. Testy

Aplikacja będzie poddana testom:

- Jednostkowym – Biblioteka Junit, (Jak zdaze to przykładowy junit)
- Manualnym -Manualnym – sprawdzana będzie zgodność funkcjonalności aplikacji sprawdzana za pomocą przypadków użycia

6. Podsumowanie

W podsumowaniu pracy należy zebrać wnioski z jej realizacji. Odpowiedzieć na pytania: czy cel pracy został osiągnięty i w jakim stopniu. Co inaczej byłoby realizowane, gdyby autor od nowa zaczął tę pracę? Można tu podać trochę ciekawostek z jej realizacji. Kto i jaki pożytek może mieć z tej pracy? Czy warto kontynuować tą pracę i w jaki sposób? Jakie nowe problemy zostały zidentyfikowane i które z nich mogą być przedmiotem kolejnych prac dyplomowych? Podsumowanie nie ma na celu wykazywać, że stworzony produkt jest idealny i bezbłędny, lecz to, że autor jest rzetelnym i kompetentnym projektantem i analitykiem. Do błędów popełnionych w pracy należy się uczciwie przyznać.

Tutaj bez podrozdziałów.

Bibliografia

- [1] Claus T. Jensen. *SOA Design Principles for Dummies*. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc., 2013.
- [2] *The History of Java Technology*.
<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/overview/javahistory-index198355.html>. Oracle.
- [3] *JEE - wprowadzenie do Javy Enterprise Edition*.
<http://javastart.pl/static/jee/jeewprowadzeniedojavaenterprise-edition/>.
- [4] R. Matusik. *Serwery aplikacji*.
http://math.uni.lodz.pl/radmat/serwery/Wyklad_d_01.pdf. Uniwersytet Łódzki.
- [5] P. Szwed. *Szablon dokumentacji projektowej*.
http://home.agh.edu.pl/pszwed/wiki/doku.php?id=amo:rup_tailored. Akademia GórniczoHutnicza. 2015.
- [6] K. Zmitrowicz. *Analiza wymagań funkcjonalnych*.
<http://wymagania.net/bazawiedzy/36bazawiedzy/88analizawymagan-funkcjonalnych>.
- [7] H. Wesołowska. *Jak opisywać przypadki użycia?*
<http://analizait.pl/2012/jakopisywacprzypadkiuzycia/>. 2012.
- [8] *Design Patterns - MVC Pattern*.
http://www.tutorialspoint.com/design_pattern/mvc_pattern.htm.