МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)

Колледж ЧелГУ

09.02.04 Информационные системы (по отраслям) КУРСОВОЙ ПРОЕКТ

По дисциплине Web-программирование На тему:

**Создание Web-сайта для генерации рассписания**

Выполнил: студент СПМИС-301

Киселев Артемий Кириллович Руководитель:

Кирилл Лихачев

Оценка

Подпись

Миасс

2023

СОДЕРЖАНИЕ

|  |  |
| --- | --- |
| ВВЕДЕНИЕ……………………………………………………......... | 3 |
| 1 Теоретическая часть....……………………………………..... | 5 |
| 1.1 Анализ требований.................................................................. | 5 |
| 1.2 Выбор технологического стека............................................... | 6 |
| 1.3 Проектирование интерфейса и архитектуры приложения.... | 8 |
| 2 Разработка серверной части (Backend).................................. | 14 |
| 2.1 Реализация базы данных.......................................................... | 14 |
| 2.2 Создание проекта и разработка API....................................... | 19 |
| 2.3 Разработка алгоритма генерации рассписания..................... | 22 |
| 2.4 Использование системы контроля версий git............................. | 22 |
| 3 Разработка клиентской части (Frontend)............................... | 14 |
| 3.1 Реализация пользовательского интерфейса.......................... | 14 |
| 3.2 Интеграция с серверной частью............................................. | 14 |
| 3.3 Отображение результата......................................................... | 14 |
| 4 Развертывание приложения................................................... | 14 |
| 4.1 Подготовка nginx сервера для развертки приложения............... | 14 |
| 4.2 Развертывание на удаленном сервере.......................................... | 14 |
| 4.3 Инструкция к использованию приложения................................. | 14 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ.................................................................................. | 26 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАНЫХ ИСТОЧНИКОВ............................ | 27 |

**ВВЕДЕНИЕ**

В эпоху цифровой трансформации, когда даже самые обычные задачи становятся автоматизированными, появляется все больше потребностей в различных веб-сервисах. Один из таких сервисов - это веб-сайт для генерации расписания. Будь то расписание для школьников, студентов, сотрудников компании или даже тренажерного зала, цифровой подход значительно упрощает процесс управления временем и ресурсами.

Создание веб-сайта для генерации расписания – это многоуровневый процесс, который включает в себя понимание требований пользователей, проектирование интерфейса, разработку логики функционирования и поддержку в рабочем состоянии. Для эффективной реализации проекта необходимо не только технические навыки, но и глубокое понимание бизнес-процессов, к которым прикладывается система.

В рамках этой задачи мы подробно рассмотрим все аспекты создания веб-сервиса для генерации расписания, начиная от анализа требований и заканчивая этапами внедрения и поддержки. Мы исследуем важные темы, такие как выбор технологического стека, определение функциональности, разработка дизайна и интерфейса.

Целью данного изложения является предоставление полного и понятного представления о процессе создания веб-сайта для генерации расписания, чтобы помочь начинающим разработчикам и другим заинтересованным лицам успешно реализовать подобные проекты.

1. **Теоретическая часть**
   1. **Анализ требований**

Сервис должен быть способен обрабатывать данные о различных группах и соответствующем количестве пар в неделю. Это подразумевает необходимость разработки алгоритма, способного оптимально распределить занятия на протяжении недели, с учетом того, что преподаватель может вести несколько предметов в разных группах, а также предметы могут занимать одинаковые кабинеты.

Важной функциональностью сервиса будет возможность добавления, удаления и редактирования групп, предметов, учителей и кабинетов их нагрузки в базе данных, что обеспечит гибкость и актуальность информации. Также, сервис должен обеспечивать генерацию расписания в удобном для пользователя формате, с возможностью его просмотра на сайте.

Основываясь на этих данных, можно определить первоначальные требования к функциональности сайта, которые послужат основой для дальнейшего проектирования и разработки.

* 1. **Выбор технологического стека**

В качестве технологического стека для серверной части мы можем использовать несколько вариантов:

1. Flask
2. Fast Api
3. Django
4. GoLang RPC

Рассмотрим их поподробнее:

1. Flask – довольно простой фреймворк, использующий шаблонизатор Jinja 2 для рендеринга html страниц.   
   Плюсы: Достаточно простой для изучения, подходит для небольших приложений

Минусы: Очень мало функций из коробки, для установки дополнительных потребуется их поискать, и почитать что они делают. Нет встроенной ORM, придется также подключать SQLAlchemy и самостоятельно подключаться к Базе данных.

1. Fast Api – асинхронный фреймворк для написания API серверного приложения.

Плюсы: Асинхронный, подходит для написания быстрого API для небольших или даже высоконагруженных систем.

Минусы: Нет поддержки рендеринга страниц, что означает нам придется использовать JavaScript для динамической отрисовки страницы по данным с сервера. Нет ORM из коробки, также придется подключать SQLAlchemy и самостоятельно делать подключения к базе данных.

1. Django – отличный веб фреймворк для написания веб приложений любой сложности. Поддерживает как синхронную, так и ассинхронную версию

Плюсы: Легко настроить и подключить приложения, есть хорошая библиотека DRF (Django REST Framework) для написания API любой сложности. Есть встроенная ORM и отрисовщик шаблонов. Отрисовщик шаблонов позволяет принимать даже ORM модели. Легко пишутся модели для базы данных

Минусы: Довольно много функций из коробки, много функций может не понадобиться. Порог вхождения выше, чем у предыдущих фреймворков.

1. GolangRPC – библиотека, написанная на языке программирования Go. Позволяет сделать быстрый ассинхронный простой веб-сервер. Сам язык Go очень минимизирован и построен на архитектуре языка C, а также выполняется ассинхронно.

Плюсы: Идеально подходит для написания микросервисной архитектуры. Также идеально подходит для написания совсем небольшого API приложения. Выполняет ассинхронные запросы в Базу Данных в рамках одной транзакции, что ускоряет различные запросы в БД.

Минусы: не поддерживает рендер html документов из коробки, есть пользовательская, но очень неудобная в использовании ORM (gorm). Требуется понимание ассинхронной архитектуры приложения и самого устройства языка программирования Go.

На основе этой информации я решил выбрать связку Django + Django REST Framework. Оно идеально подходит под задачу: можно легко сделать модели кабинетов, групп, учителей и предметов в базу данных, легко фильтровать модели в базе данных. Также можно сделать как полноценный веб-сервер с динамическими html страницами за счет рендера, встроенного в сам фреймворк, так и для написания удобного API с готовой сериализацией и методами для настройки маршрутизации.

В качестве алгоритма генерации сначала я хотел использовать микросервис, написанный на gRPC, но в последствии отказался от этой идеи, и добавил к Django приложению брокер сообщений redis и очередь задач Celery, на которой и будет

размещен алгоритм генерации. Они также написаны на Python, не придется использовать 2 разных языка и переносить модели в другой язык.

Также нам потребуется Docker, для объединения всех этих технологий в одну сеть из изолированных контейнеров, где они гарантированно запустятся, вне зависимости от операционной системы пользователя.

Для Frontend части приложения мы можем использовать:

1. Vue.js – Довольно простой JS фреймворк для построения простых клиентских приложений
2. React.js – Хороший JS фреймворк, поддерживающий типизацию на TypeScript, а также имеющий много полезных библиотек к нему

В качестве Frontend фреймворка я выбрал React, так как у меня уже есть опыт работы с ним, и мне будет проще работать на нем.

И последнее, для соединения Frontend и Backend частей мы будем использовать nginx сервер, который будет поддерживать оба этих приложения.

* 1. **Проектирование интерфейса и архитектуры приложения**

Основная задача нашего приложения - генерация расписания. Для этого нам понадобится 4 сущности в базе данных:

1. Группы, у которых есть связи с парами
2. Пары, у которых есть привязанный кабинет и преподаватель
3. Преподаватели
4. Кабинеты

Создадим 4 модели в нашем Backend приложении:

1. Модель предмета



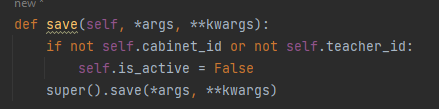
У этой модели есть 4 поля:  
name – отображаемое название для предмета, которое показывается пользователю

is\_active – индикатор того, что пара может быть использована для группы и генерации расписания

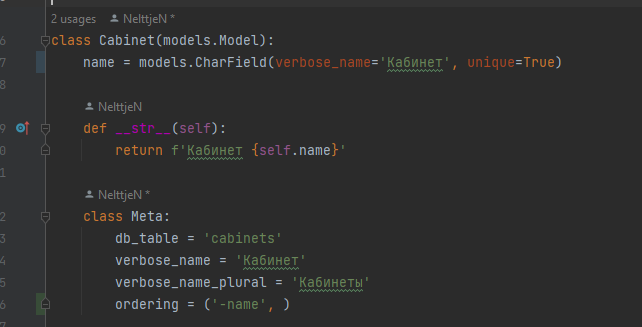
cabinet – Связь с моделью кабинета, может быть пустой, при удалении поле становится null

teacher – Связь с моделью преподавателя, может быть пустой, при удалении поле становится null

Также нам нужно перегрузить метод save класса models.Model, чтобы если к предмету не был привязан учитель или кабинет – он не считался активным, и не мог использоваться для генерации расписания:



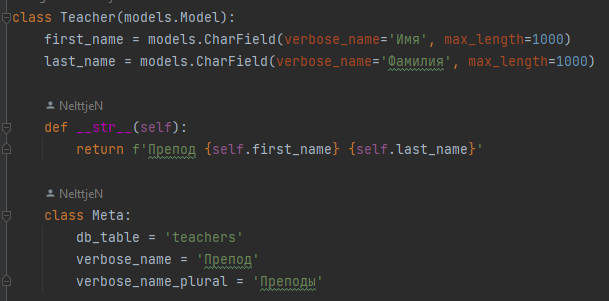
1. Модель кабинета



Здесь у нас есть только поле name для отображения названия кабинета. Например 301 или сп.зал. Название должно быть уникальным, т.к. у нас не может быть несколько одинаковых кабинетов в колледже.

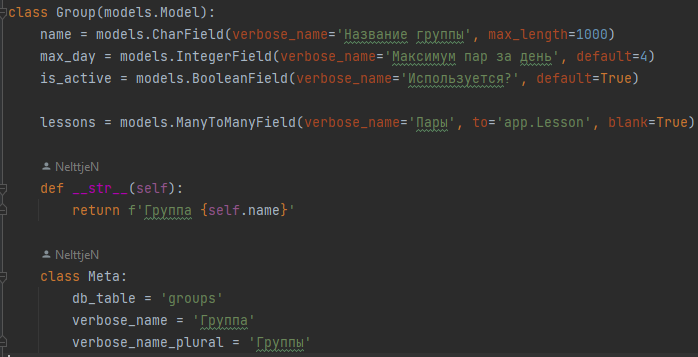
Также в подклассе Meta мы определяем поле ordering, чтобы кабинеты располагались в порядке возрастания

1. Модель Преподавателя:



У этой модели есть Имя и Фамилия преподавателя.

1. Модель группы:



У этой модели есть поля:

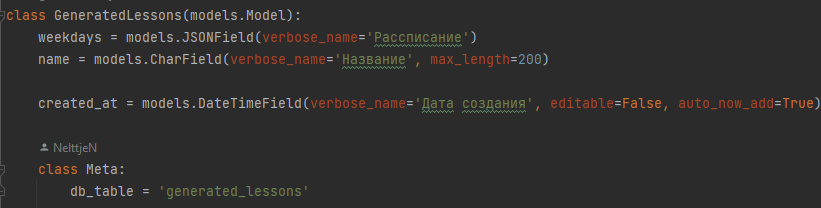
name – отображаемое название группы (например можно вписать мою группу СПМИС-301, это и будет название группы).

max\_day – количество пар, которое алгоритм может максимум поставить в день. По умолчанию – 4.

is\_active – отображается ли группа в списке доступных групп для алгоритма генерации.

lessons – связь с моделями предметов, те что выбраны – будут отображаться в списке для генератора рассписания.

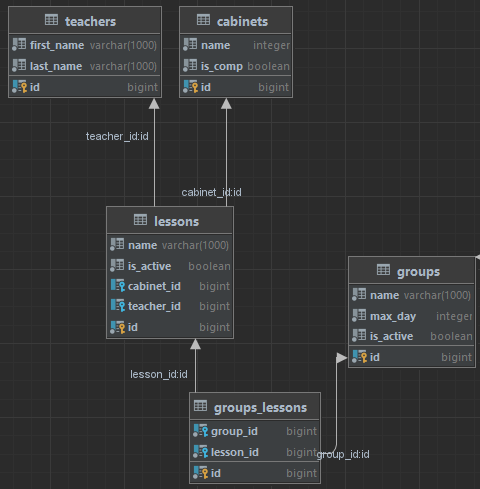
Также нам понадобится ещё одна модель – для уже сгенерированных расписаний:



name – отображаемое название расписания, которое можно выбрать на стадии настройки генерации

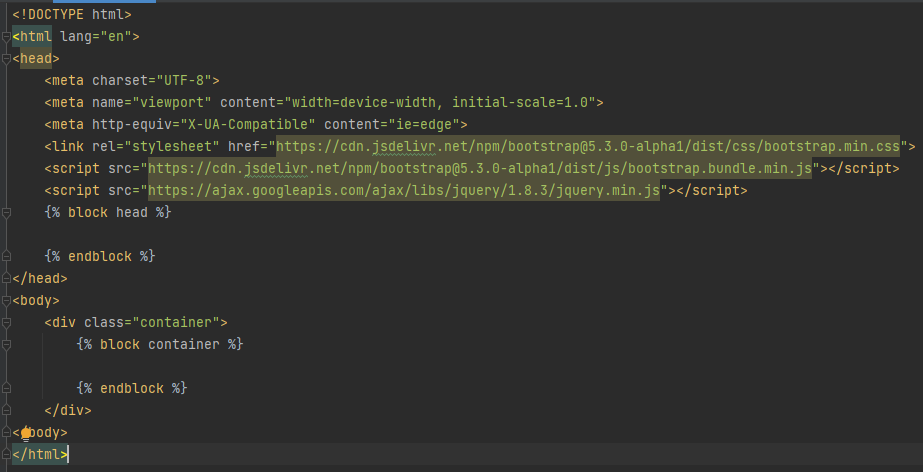
weekdays – json поле, в котором будет храниться json объект сгенерированного расписания, который будет использоваться Frontend приложением для отображения рассписания.

created\_at – дата создания, для сортировки и отображения уже сгенерированных расписаний.

Визуализация всех связей и моделей в базе данных:  


Интерфейс приложения

Для создания интерфейса нам понадобится создавать динамические html страницы, для отображения контента из базы данных. Поэтому создадим базовый html шаблон, от которого будем наследовать все остальные



В нем мы создадим 2 блока: head и container. В блок head мы будем вставлять всё, что будет вставляться в html блок <head> дополнительно от базовых библиотек, в container будет вставляться основная страница.

Также в head определены базовые библиотеки, которые будут использоваться:  
CSS Bootstrap 5, JS Bootstrap 5 и JQuery. Они используются для упрощения некоторых методов в JS скриптах и использовании готовых вариантов дизайна разных элементов (кнопки, карточки, формы и т.д.)

Интерфейс настроек генератора будет сделан на обычном шаблонизаторе Django, а интерфейс сгенерированных расписаний будет на React App.

1. **Разработка серверной части (Backend)**
   1. **Реализация базы данных**

В качестве базы данных мы можем использовать несколько реляционных баз данных, таких как:

1. PostgreSQL
2. MySQL
3. SQLite

Рассмотрим их:

1. PostgreSQL – Хорошая реляционная база данных, имеющая множество преимуществ из коробки в области организации, репликации и оптимизации хранения данных, а также довольно простым SQL синтаксисом. Подойдет для проектов любого масштаба.
2. MySQL – Проверенная временем реляционная база данных, с немного отличным от привычного SQL синтаксисом (совсем чуть-чуть). Подойдет для проектов любого масштаба, но при масштабировании могут возникнуть некие сложности, которые не возникнут в PostgreSQL
3. SQLite – Маленькая база данных, хранящаяся в одном файле. Подойдет для маленьких проектов, не нужно поднимать даже сервера, т.к. подключение идет напрямую из фреймворка

Для проекта я выбрал базу данных PostgreSQL, т.к. для меня у неё более привычный SQL синтаксис, а также есть отличный инструмент для мониторинга базы данных – PgAdmin 4

Чтобы развернуть сервер базы данных я использую готовый официальный контейнер PostgreSQL, доступный на Docker hub: <https://hub.docker.com/_/postgres>, и выберу версию 15.3-alpine. 15.3 самая новая версия на момент написания курсовой работы, а приставка alpine означает что эта версия идет как самый минимальный набор операционной системы, необходимый для её поддержания. В рамках контейнера, когда каждый контейнер представляет из себя некую «виртуальную» машину с операционной системой на ядре Linux, это ускорит запуск и работу самой базы данных, так как система не будет отвлекаться на прочие ненужные модули, а будет загружать только необходимое. Приступим к созданию базы данных.

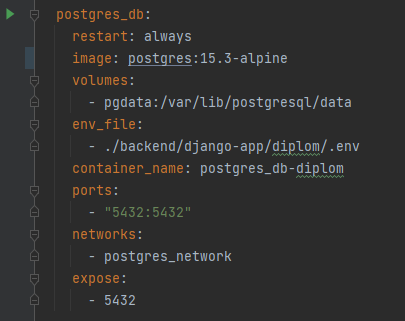
Для начала в корне нашего приложения создадим пустой файл docker-compose.yaml. docker-compose – технология, позволяющая легко объединять несколько контейнеров в одну сеть, а также использовать готовые Dockerfile с docker hub. Что мы как раз и делаем, указывая версию для PostgreSQL:15.3-alpine. Docker-compose автоматически скачает нужный Dockerfile для заданной версии и соберет из него контейнер, или же как они называются в самом Docker – image.

В самом верху указываем версию docker-compose. У меня это будет 3.7.



Далее добавляем блок services, это и есть блок, в котором описаны все контейнеры, которые будут собраны командой docker-compose build и запущены командой docker-compose up.

В нем мы добавляем сервис postgres\_db и указываем нужные поля:



restart – отвечает за перезапуск запущенного контейнера. В моем случае always означает что даже если произойдет ошибка, он будет перезапускаться до тех пор, пока я сам не выключу контейнер.

image – отвечает за получение Dockerfile с Docker Hub и последующем его использовании для построения данного контейнера.

volumes – отвечает за связь папки на хосте с папкой внутри контейнера. В данном случае pgdata это отдельно созданный volume, в котором хранится все файлы нашей базы данных, чтобы при пересборке контейнера у нас не пропали все

сохраненные в нем данные.

env\_file – отвечает за путь к файлу со значениями переменной среды на хосте. Альтернативно можно использовать ключевое слово environment, но данные для подключения к базе данных нам пригодятся не только в этом контейнере, но ещё и в нашем Django приложении. И чтобы не дублировать их, и при изменении не лезть в несколько мест и используется один файл для задания этих настроек. Обычно такой файл называется .env или .environment

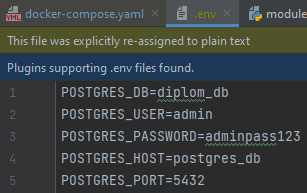
container\_name – отвечает за отображаемое название контейнера. Это нужно, чтобы предотвратить «коллизию» нескольких контейнеров. Допустим у нас нужно на одном сервере поставить 4 базы данных, у каждой из которых отдельная директория и отдельный docker-compose файл. По умолчанию docker-compose будет брать ключевое слово сервиса, а у нас будет ключевое слово postgres\_db во всех 4 файлах. 1 файл соберется и успешно запуститься, но остальные не смогут, так как такой контейнер уже существует.

ports – отвечает за соединения порта внутри контейнера с портом на хосте. Для всех локальных контейнеров будет порт, указанный вторым числом. Например мы выставим значение “443:5432”. Если мы хотим сделать локальное подключение, например из другого контейнера, для него подключение будет доступно по адресу postgres\_db:5432. Но если мы захотим подключиться к базе данных с другого сервера, или с отдельного приложения, которое не запущено в контейнере, нам придется использовать порт 443, т.к. порт 5432 существует только внутри изолированной среды контейнеров, и не взаимодействует с внешним окружением.

networks – служит для связи нескольких контейнеров в одну локальную сеть, для примера как связать несколько компьютеров через роутер, только тут несколько контейнеров через сеть. Изначально все контейнеры, у которых не определен этот параметр связаны через одну общую сеть. Но например мы не хотим, чтобы какое-то наше приложение имело связь с другим приложением, и эти 2 приложения будут связаны в 2 разных сети, и не будут видеть друг-друга локально.

expose – служит для пробрасывания портов только внутри локальных контейнеров, но не наружу. Таким образом доступ к этому порту будет только внутри локальной сети, но не будет доступа к этому порту снаружи контейнера.

В качестве переменных окружения в .env файле нам нужно указать следующие переменные:

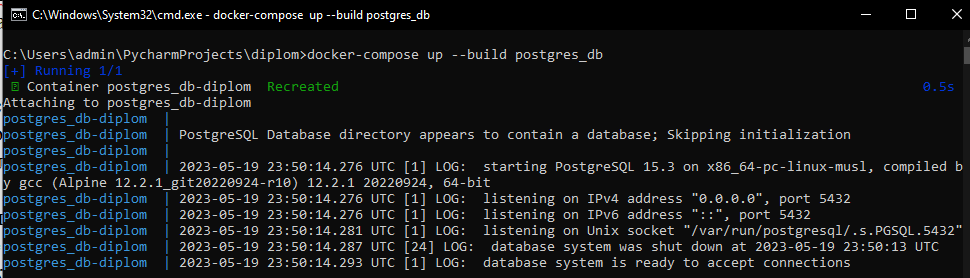


Здесь мы указываем что наш проект будет использовать базу данных с названием diplom\_db, а также создаем в базе данных пользователя пользователя admin с паролем adminpass123

В качестве хоста и порта мы указываем название контейнера и порт 5432 (стандартный порт PostgreSQL). Так как наш проект будет развернут в контейнере, чтобы подключиться к базе данных можно использовать название контейнера в качестве хоста и порт.

У каждого контейнера есть свой локальный ip адрес, к примеру, у postgres\_db будет адрес 127.0.0.24, но иногда он может меняться, если мы изменили сеть или добавили ещё контейнеров, или же просто пересобрали их. В таком случае, чтобы постоянно не узнавать новый ip контейнера, используется его название, указанное в блоке services. Docker автоматически найдет контейнер и поставит его ip для подключения. В таком случае <http://postgres_db:5432> будет эквивалентно <http://127.0.0.24:5432> внутри контейнера.

После этого открываем командную строку и запускаем контейнер с базой данных коммандой docker-compose up --build postgres\_db



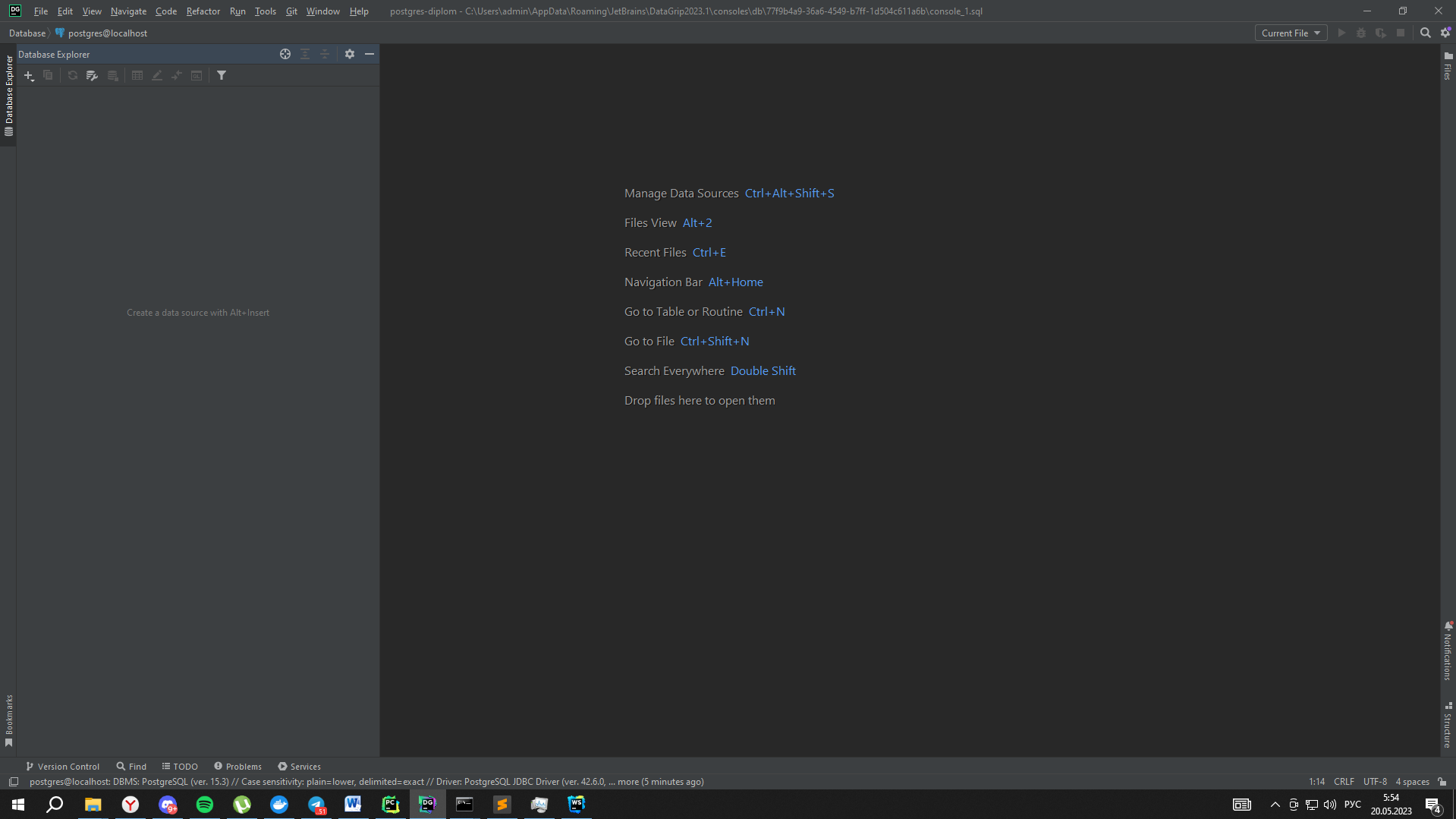
Как мы видим, база данных успешно развернулась на локальном порту внутри контейнера 5432. Так как в docker-compose мы указывали связать порт 5432 на хосте

с портом 5432 внутри контейнера, а хост является нашим компьютером, то база данных должна быть доступна по адресу: <http://127.0.0.1:5432> или <http://localhost:5432>.

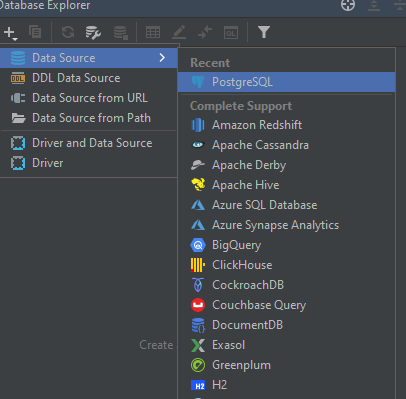
Чтобы это проверить, мы открываем DataGrip. DataGrip - это интегрированная среда разработки (IDE) для работы с базами данных, разработанная компанией JetBrains. Она предоставляет мощный и удобный инструментарий для работы с различными типами баз данных, включая SQL, PostgreSQL, MySQL, Oracle, Microsoft SQL Server и другие.

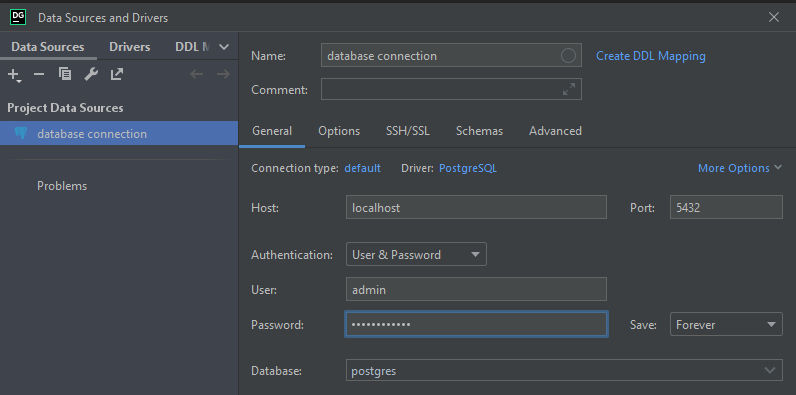
DataGrip обладает широким спектром функций, которые облегчают разработку, администрирование и анализ данных. Одной из ключевых особенностей DataGrip является его удобный и интуитивно понятный интерфейс. Он предоставляет удобные инструменты для работы с базами данных, такие как подсветка синтаксиса SQL, автодополнение кода, навигация по объектам базы данных и многое другое. Это позволяет разработчикам более эффективно работать с базами данных и сократить время, затрачиваемое на написание и отладку SQL-запросов.

DataGrip также предоставляет множество функций для администрирования баз данных. Это включает в себя возможность просмотра и изменения данных, создание и редактирование таблиц, управление пользователями и правами доступа, выполнение массовых операций обновления и многое другое. Благодаря своей интеграции с различными СУБД и расширенным функционалом, DataGrip позволяет разработчикам эффективно работать с базами данных и повышать производительность своих проектов.

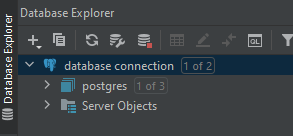
В DataGrip мы создаем новый проект, и у нас откроется его интерфейс:

Здесь мы видим кнопку добавить новую базу данных, в открывшемся окне выбираем что мы хотим подключиться к PostgreSQL:

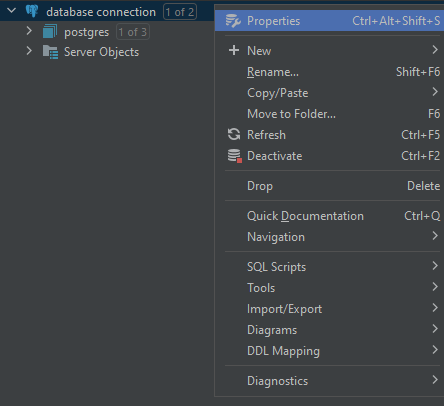


В открывшемся окне мы можем задать название подключения, я назову “database connection”. В качестве параметра host вставим 127.0.0.1, что означает что хост – наш локальный компьютер. Порт 5432, как и указывали в docker-compose. Авторизацию выбираем по пользователю и паролю, и так как в .env у нас указан пользователь admin с паролем adminpass123, это и есть данные для авторизации в базу данных. Окно с добавлением подключения должно теперь выглядеть так:  


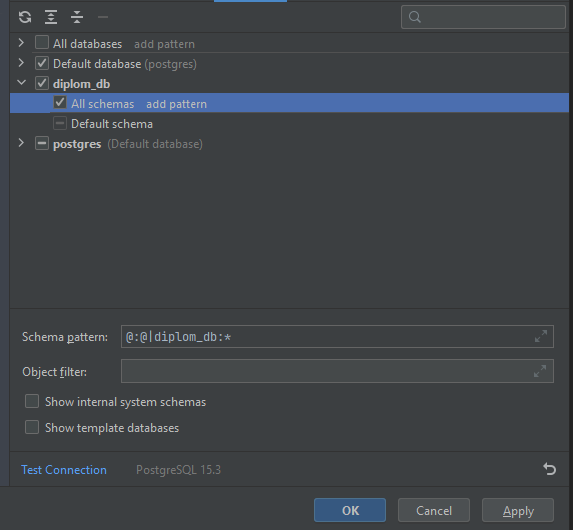
Нажимаем кнопку принять и если мы всё сделали правильно – у нас должно появиться активное подключение



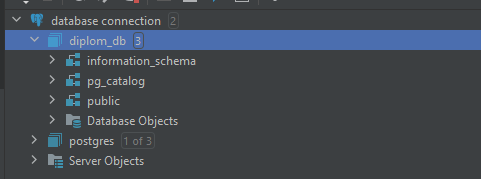
Но в данном случае мы видим только базу данных postgres, которая является служебной базой данных сервера PostgreSQL, и нам не интересна. Чтобы увидеть нашу базу данных diplom\_db, кликаем пкм по database connection и выбираем пункт параметры (или properties, так как у меня установлена английская версия)



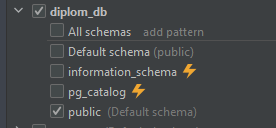
В открывшемся окне выбираем Schemas, видим базу данных diplom\_db, разворачиваем и ставим галочку у параметра «Все схемы»



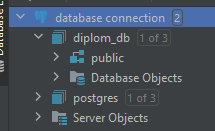
Нажимаем принять и смотрим результат.



У нас появилась база данных diplom\_db и 3 схемы: information\_schema, pg\_catalog и public. Первые 2 нам не интересны, а в public хранятся все наши данные и созданные таблицы. Давайте отключим первые 2 схемы, чтобы они не мешали нам в том же окне Параметры > Схемы > diplom\_db:



Нажимаем применить, смотрим результат:



Всё как нужно, не интересующие нас схемы нам больше не показываются.

Схема information\_schema предоставляет метаданные о базе данных и ее объектах. Она содержит системные представления, которые предоставляют информацию о таблицах, столбцах, ограничениях, индексах и других объектах в базе данных. Её можно использовать для получения доступа к информации о структуре базы данных и использовать ее для различных целей, таких как создание отчетов, проверка целостности данных, анализ схемы и другие административные задачи.

Схема pg\_catalog является системной схемой, которая содержит метаданные и определения объектов, специфичных для PostgreSQL. Она предоставляет доступ к системным представлениям и функциям, которые описывают внутреннее состояние базы данных и ее компонентов. Схема pg\_catalog содержит информацию о системных таблицах, типах данных, операторах, функциях и других объектах, которые являются основой работы PostgreSQL. Её можно использовать для получения информации о внутреннем состоянии базы данных, выполнения анализа запросов, оптимизации производительности и выполнения других задач, связанных с управлением и настройкой PostgreSQL.

На этом настройка базы данных окончена. Наша база данных готова к работе с проектом.

* 1. **Создание проекта и разработка API**

Для начала разработки нам необходимо скачать Python и IDE для редактирования кода PyCharm.

PyCharm - это интегрированная среда разработки, разработанная компанией JetBrains, специально предназначенная для разработки на языке программирования Python. Она предоставляет широкий набор инструментов и функций, которые упрощают и ускоряют процесс разработки Python-приложений.

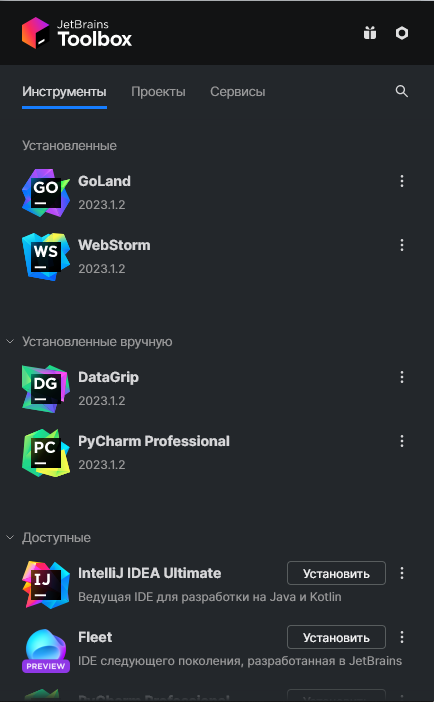
PyCharm обладает мощным редактором кода с подсветкой синтаксиса, автодополнением и интеллектуальным анализом кода, что помогает программистам писать код быстро и без ошибок. Она также обладает интегрированной системой управления версиями (git).

PyCharm предоставляет инструменты для отладки кода, выполнения модульных тестов, профилирования и анализа производительности, что помогает улучшать качество своего кода и повышать эффективность своих приложений. Она также поддерживает интеграцию с популярными фреймворками и библиотеками Python, такими как Django, Flask, NumPy, и многими другими, что делает разработку в этих окружениях более удобной и эффективной.

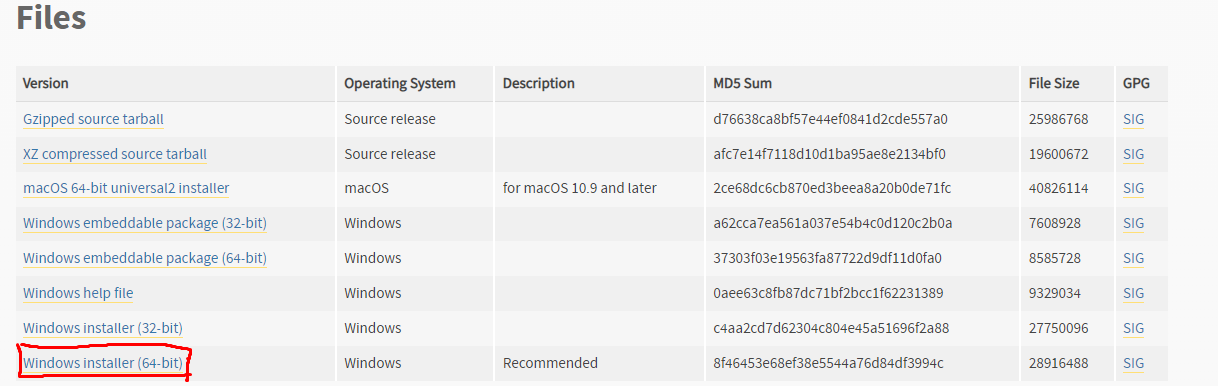
PyCharm доступен в двух версиях: Community Edition (бесплатная) и Professional Edition (платная). Professional Edition предоставляет дополнительные возможности, такие как поддержка разработки веб и мобильных приложений, инструменты для анализа данных и многое другое.

В моем случае я использую Professional Edition. Также ранее встречалась тоже лицензионная IDE DataGrip, и далее встретится IDE WebStorm. Чтобы не покупать подписку на каждую IDE, я купил подписку на все IDE от производителя JetBrains за 749 долларов в год. Для меня это приемлемая сумма, так как на моей официальной работе часто приходится использовать много IDE для работы (тестирование, DevOps, Data Science, БД, FrontEnd, BackEnd, GoLang, Java)

Для начала скачаем и установим JetBrains Toolbox, для установки всех IDE. Она доступна по адресу <https://www.jetbrains.com/toolbox-app/>. Скачиваем для Windows, устанавливаем, перезапускаем компьютер, и у нас установлен toolbox. Здесь мы видим список всех доступных продуктов. Устанавливаю нужные продукты, жду загрузки и проверяю. Теперь у меня установлены 4 IDE разработки:

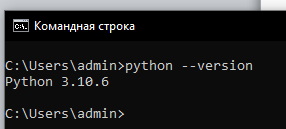


С IDE закончили, теперь нам нужен язык программирования Python для разработки. Я предпочту использовать версию 3.10.6, так как на данный момент это LTS (Latest Stable Version) из новых версий языка Python. Он доступен по ссылке <https://www.python.org/downloads/release/python-3106/>. Листаем вниз и выбираем 64 разрядный установщик для Windows:



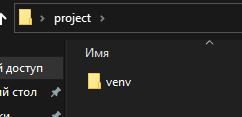
Скачиваем, запускаем, устанавливаем, перезагружаем систему. Теперь язык должен быть установлен и доступен для использования.

Чтобы это проверить мы можем запустить командную строку в любом месте и прописать python –version:



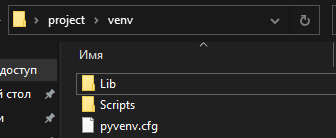
Как можно видеть, Python 3.10.6 успешно установлен. Теперь нам нужно создать наше Django приложение. Для начала я создал папку на рабочем столе, перешёл в неё, а также открыл её в терминале. Чтобы не засорять глобальные библиотеки Python, нужно создать виртуальное окружение Python – venv. Виртуальное окружение – копия интерпретатора Python, при активации виртуального окружения, текущая глобальная версия Python больше не будет никак зависеть с версией в виртуальном окружении. Все изменения окружения, такие как установка и обновление библиотек останутся только в нём. Это нужно для того, что если у нас будет несколько веб приложений, использующих разные версии библиотек, они не конфликтовали друг с другом, а имели свое рабочее окружение.

Для его создания нам нужно выполнить команду python –m venv venv (последний аргумент – как будет называться папка виртуального окружения, обычно называют venv, env или environment, кому как удобно, название не влияет на работу окружения). После выполнения у нас должна создаться папка venv.

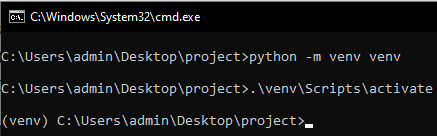


Структура этой папки состоит из 2 основных папок: Lib и Scripts. Рассмотрим их:

1. Папка Scripts: Содержит исполняемые файлы, связанные с виртуальной средой. Некоторые из этих файлов служат для активации виртуальной среды (например activate.bat), для деактивации виртуальной среды (например deactivate.bat) и для установки пакетов (pip.exe).
2. Папка Lib: Содержит библиотеки и модули Python, установленные внутри виртуальной среды. В этой папке находятся стандартная библиотека Python, а также любые дополнительные пакеты, установленные с помощью pip.
3. В папке venv также могут быть другие файлы, такие как pyvenv.cfg (конфигурационный файл виртуальной среды) и дополнительные файлы, связанные с установленными пакетами.

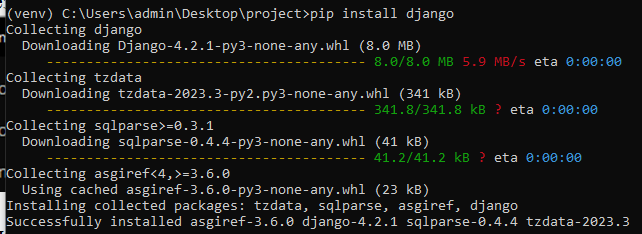


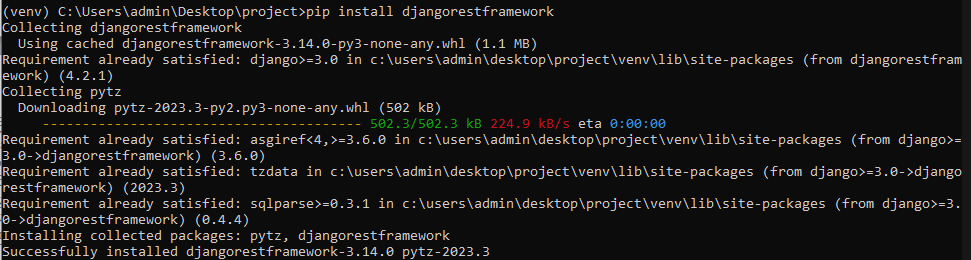
После создания виртуального окружения, нам нужно его активировать. С этим нам поможет скрипт activate.bat, находящийся по пути venv/Scripts/activate.bat. Чтобы запустить его с помощью консоли нам достаточно ввести путь к нему из корня проекта, который начинается с точки. Таким образом консоль Windows запустит скрипт по указанному пути. Команда запуска: .\venv\Scripts\activate. Выполняем и смотрим результат:



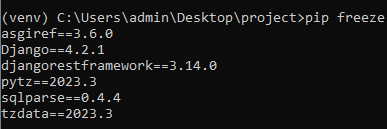
Как можно видеть, перед путем появилась надпись (venv), которая означает, что активация прошла успешна, и теперь мы запускаем команды в первую очередь от виртуального окружения. То есть, если мы запустим какую-то программу, она сначала попробует запуститься из виртуального окружения, и только потом из самого терминала. Для примера у нас есть pip.exe, менеджер установленных пакетов, если мы хотим его выполнить, например, прописав pip freeze (показывает список установленных модулей) – он выполнится из виртуального окружения и покажет модули виртуального окружения.

Теперь, когда у нас есть окружение, с которым мы можем работать, нам нужно установить Django, DRF, создать проект и настроить его. Для этого мы должны установить оба модуля командой pip install:

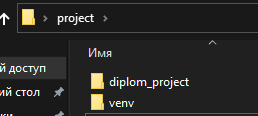




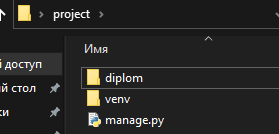
Проверяем установку командой pip freeze:



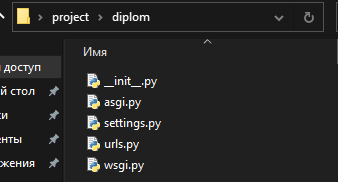
Как видим Django и DRF установлены и доступны. Остальные библиотеки – их зависимости, которые устанавливаются вместе с ними. Для того, чтобы создать наш проект нам нужно использовать команду django-admin startproject <project\_name>. Выполняем команду и смотрим результат:



У нас появилась папка diplom, в которой хранятся файлы нашего нового проекта. Так как лишняя папка нам не особо нужна, я перенёс все файлы с неё на уровень виртуального окружения. Теперь это выглядит так:



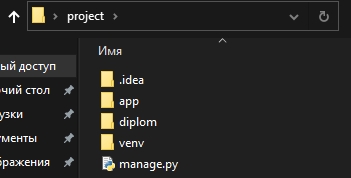
Мы видим, что у нас появилась папка с названием нашего проекта “diplom”, а также файл manage.py. manage.py служит для управления нашим приложением, его мы будем запускать вместе с нужной командой. А теперь рассмотрим папку diplom:



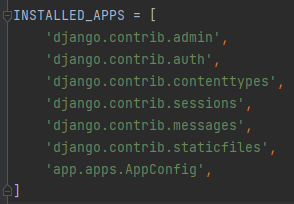
Здесь мы видим разные файлы, такие как:

1. \_\_init\_\_.py – изначально пустой файл, символизирующий что эта папка – модуль Python, который можно импортировать, написав в коде ключевое слово import.
2. asgi.py и wsgi.py – служат для развертки asgi или wsgi приложений, которые мы будем использовать в 4 главе. На данный момент они нам не интересны.
3. settings.py – хранит в себе все настройки нашего приложения. Его мы сейчас рассмотрим.
4. urls.py - хранит в себе корневой роутинг нашего приложения, его мы рассмотрим чуть-чуть позже

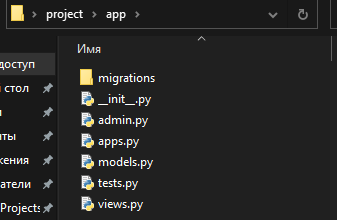
Открываем проект в PyCharm. Теперь нам нужно создать само приложение, в котором и будут описаны наши ORM модели базы данных. Для этого нам нужно выполнить команду python manage.py startapp <app\_name>. Название приложения не должно пересекаться с установленными библиотеками. Например, мы не можем создать новое приложение с названиями typing, time, django, os, sys и так далее, так как они будут пересекаться с установленными модулями. Я назвал свое приложение просто – app. Запускаем команду и смотрим результат:



Как можем видеть, наше приложение добавлено. Но оно не зарегестрированно в нашем проекте, и не видно для него. Для того, чтобы проект его видел, нужно добавить приложение в параметр INSTALLED\_APPS в файле настроект проекта settings.py, открываем. Там мы видим много настроек по умолчанию, которые нужны для работы Django проекта. Не буду рассказывать за что отвечает каждый параметр сейчас, по ходу создания мы затронем самые важные настройки. Находим переменную INSTALLED\_APPS, видим что это список установленных приложений. Есть 2 способа добавить наше приложение: добавив его название, либо путь к конфигу, который хранится в файле apps.py приложения. Я предпочитаю второй вариант, т.к. иногда конфигов может быть несколько, и в таком случае удобно определять, какой нам нужно использовать. Добавляем:



И теперь при запуске приложения Django будет видеть наше приложение, и запустит его. Теперь рассмотрим структуру нашего приложения app:



1. \_\_init\_\_.py – также говорит нам о том, что это пакет Python. В дальнейшем я больше не буду его объяснять, это правило работает всегда для любой папки, чтобы сделать её модулем.
2. admin.py – служит для настройки взаимодействия с админкой.
3. apps.py – служит для глобальных настроек приложения.
4. models.py – в нем мы будет описывать модели для базы данных, из которых Django ORM будет строить таблицы
   1. **Разработка алгоритма генерации рассписания**