Modul User Management

Tím PARKety, č. 15

Vedúci projektu: Ing. Ivan Srba, PhD.

Predmet: Tímový projekt I

Ročník: 2017/2018

Vypracoval(i): Jakub Mičo

Babinec Peter, Bc. Hoang Martin, Bc.

Hučko Jakub, Bc. Karas Marek, Bc.

Lehotský Miroslav, Bc. Mičo Jakub, Bc.

Púčať Samuel, Bc. Vnenčák Stanislav, Bc.

13. decembra 2017

Obsah

1	Ana	alýza	1
2	Náv	vrh	2
	2.1	Návrh UX obrazoviek	2
		2.1.1 Obrazovka pre prihlásenie	2
	2.2	Model údajov pre entitu používateľa	2
3	Imp	olementácia	4
	3.1	Implementácia obrazovky pre prihlásenie	4
	3.2	Komunikácia s Plus4U autentifikačným serverom	4
	3.3	Implementácia rozhraní	5
	3.4	Zobrazenie prihlásenia na obrazovkách	6

Zoznam obrázkov

2.1	UX obrazovka pre prihlasovanie	2
2.2	Databázová schéma entity používateľ	3
2.3	Diagram tried pre entitu používateľ	3
3.1	Používateľské rozhranie Plus4U pre prihlasovanie	4
3.2	SD prihlásenie používateľa	1
3.3	Indikácia prihlásenia/registrácie používateľa	6
3.4	Profil prihláseného používateľa	7

1 Analýza

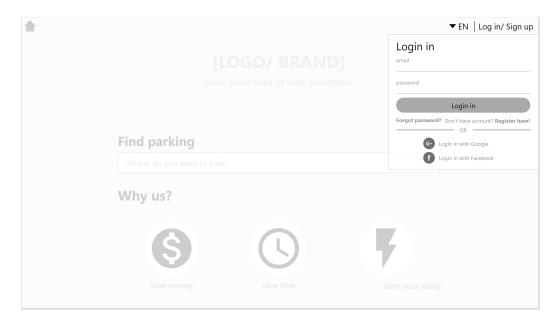
Modul User Managment zodpovedá za správu používateľov. Autentifikáciu a registráciu zabezpečujú servery Plus4U, ktoré vracajú Plus4U identifikátor, ten je uložený v inštancii MongoDB. V databáze sú uskladnené informácie o používateľoch Plus4U, ktorý využívajú služby SmartParking aplikácie.

2 Návrh

2.1 Návrh UX obrazoviek

2.1.1 Obrazovka pre prihlásenie

Na obrázku 2.1 môžeme vidieť návrh obrazovky pre prihlásenie. V pravom hornom rohu sa zobrazí "rolldown"blok, v ktorom sa nachádza pole pre meno, pole heslo a tlačidlá pre prihlásenie cez Facebook a Google.



Obr. 2.1: UX obrazovka pre prihlasovanie

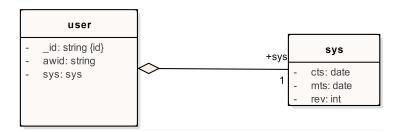
2.2 Model údajov pre entitu používateľa

Pre ukladanie informácií o používateľoch bola vytvorené nasledovná kolekcia:

Obr. 2.2: Databázová schéma entity používateľ

Každý zo používateľov v sebe nesie nasledovné informácie:

- id jednoznačný identifikátor používateľa, Plus4U identifikátor
- awid Application workspace identifikátor (UAF)
- sys -metadata (UAF)



Obr. 2.3: Diagram tried pre entitu používateľ

3 Implementácia

3.1 Implementácia obrazovky pre prihlásenie

Pri implementácií bol využití prihlasovací formulár Plus4U, zobrazený na Obr.: 3.1.



Obr. 3.1: Používateľské rozhranie Plus4U pre prihlasovanie

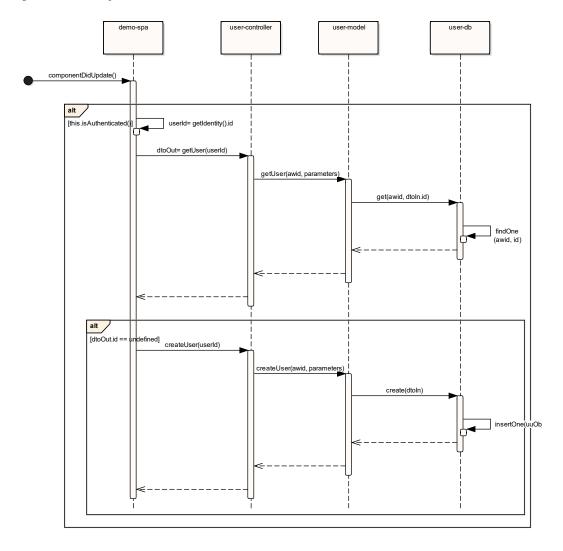
3.2 Komunikácia s Plus4U autentifikačným serverom

Autentifikácia prebieha pomocou štandardov uu5 knižnice, konkrétne komponent $IdentityMixin^1$. Po prihlásení aplikácia obdrží Plus4U identifikátor, v databáze sa vyhľadá záznam pre daný identifikátor. Ak používateľ s daným identifikátorom neexistuje tak je vytvorený.

¹Pre viac informácií pozri uu5 dokumentáciu

3.3 Implementácia rozhraní

Realizácia prihlásenia vyžadovala publikovanie aplikačných rozhraní pre databázovú entitu user. Rozhranie createUser je zodpovedné za spracovanie vstupných argumentov (identifikačné číslo používateľa) a vytvorenie záznamu v databáze. Druhý interface s názvom getUser, vyhľadá podľa vstupného argumentu (identifikačné číslo používateľa) zodpovedajúci záznam v databáze a vráti údaje. Celý proces prihlásenia používateľa do systému SmartParking je znázornený na Obr.: 3.4

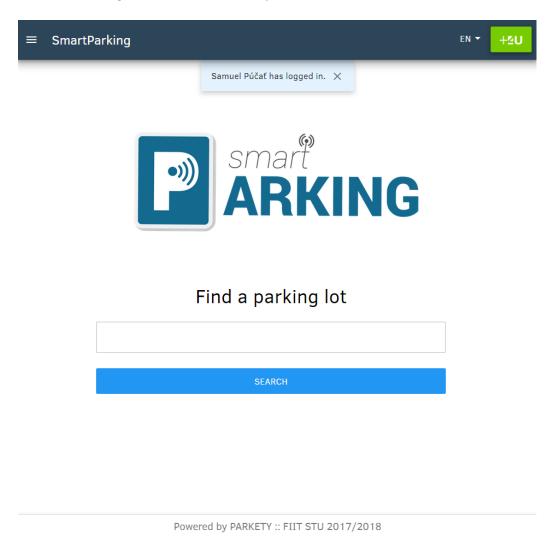


Obr. 3.2: SD prihlásenie používateľa

Implementácia zodpovedá postupom Unicorn Application Framework. Jednotlivé vzťahy a metódy sú popísane vo oficiálnej dokumentácií pre serverovú časť UAF 2 .

3.4 Zobrazenie prihlásenia na obrazovkách

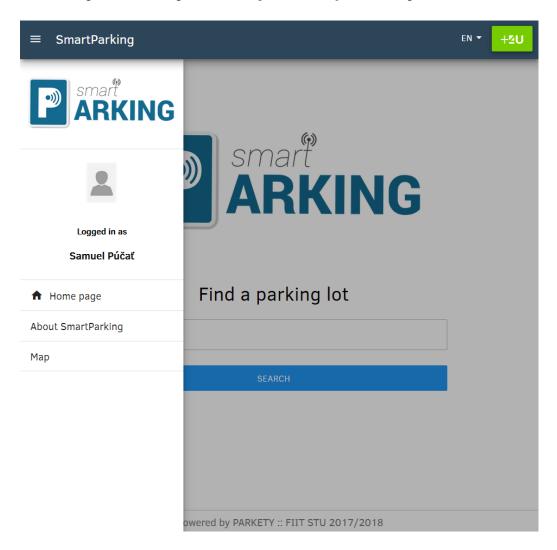
Prihlásenie, registrovanie sa zobrazuje nasledovne:



Obr. 3.3: Indikácia prihlásenia/registrácie používateľa

 $^{^2\}mathrm{Pre}$ viac informácií pozri dokumentáciu pre serverovú časť UAF

Profil prihláseného používateľa je zobrazený v ľavom paneli nasledovne:



Obr. 3.4: Profil prihláseného používateľa