Fituška

Technická zpráva k projektu do předmětu ITU

FIT VUT v Brně, 2021

<u>Autoři</u>

Tomáš Milostný, xmilos02

Michal Rivola, xrivol01

Obsah

- 1. Zadání a organizace týmu
 - 1.1 Cíl
 - 1.2 Nasazení a hosting
 - 1.3 Tým
- 2. Průzkum a zkušenosti
 - 2.1 Existující řešení Fituška
- 3. Architektura řešení
 - 3.1 Architektura systému
 - 3.2 Architektura aplikace
 - 3.3 Datový model
 - 3.4 Vybrané technologie a implementace
- 4. Screenshoty aplikace

Reference

1. Zadání a organizace týmu

1.1 Cíl

Cílem projektu je vytvořit moderní alternativu webového fóra Fituška pro studenty i vyučující Fakulty Informačních Technologií VUT v Brně.

Výsledná GUI aplikaci by měla spravovat kurzy (přidávání, upravování a mazání) za aktuální rok. V jednotlivých kurzech se budou přidávat kategorie jako například půlsemestrálka, semestrálka, první cvičení atd. V jednotlivých otázkách se budou přidávat odpovědi kterým mohou uživatelé přidávat hlasování a komentáře pro potvrzení "správnosti".

Založit kurz může kdokoliv. Při založení kurzu se stává uživatel vyučujícím kurzu a jen on může upravovat kategorie a otázky v kurzu. Před upravováním ale nejdříve musí kurz schválit moderátor nebo administrátor.

Založené kurzy si může uživatel uložit jako zapsané. Tyto se mu zobrazí na hlavní stránce prioritně před výpisem všech dostupných kurzů.

Administrátor může schvalovat kurzy a přiřazovat uživatelům roli moderátora který může jenom schvalovat kurzy.

Cílová skupina uživatelů jsou studenti na FIT, co se snaží naučit na nějakou zkouškou.

1.2 Nasazení a hosting

Výsledná webová aplikace je publikována na Microsoft Azure a dostupná na adrese https://icy-flower-0d67f0203.azurestaticapps.net/. Nasazení probíhá automaticky pomocí Continuous Deployment na github.com.

1.3 Tým

Složení týmu, kdo co bude dělat (nejen v rámci společných částí, ale zejména jako konkrétní část výsledné klientské GUI aplikace).

- Tomáš Milostný
 - o správa uživatelů (registrace, přihlášení, změna hesla, úprava profilu...)
 - design hlavního rozložení stránek
 - o vyhledávání
 - o práce se soubory, obrázky
 - zakládání a schvalování kurzů moderátorem, zápis kurzu
 - o mapování mezi entitami databáze a aplikačními modely
- Michal Rivola
 - o práce s otázkami, odpověďmi a komentáři
 - hlasování uživatelů u odpovědí
 - o kontrolery webového API, repozitáře pro přístup k databázi
 - unit testování

2. Průzkum a zkušenosti

2.1 Existující řešení

Fituška

Toto zadání bylo nalezeno při běžném používání Fitušky, jejich typickým uživatelem je průměrný student FITu. Uživatel aplikace potřebuje, aby měl přehledně a na jednom místě všechny materiály a staré verze zkoušek u sebe, aby se dalo na následující zkoušky co nejrychleji připravit. Uživatel aplikaci používá tak že se nejdříve musí přihlásit do systému, aby byl autorizován a až potom si může vybrat akademický rok a následně předmět podle semestru, který ho zajímá. V předmětu pak může zakládat různé kategorie a v kategoriích diskutovat o tématu. Zásadní problémy, které uživatelé při zkoumání nahlašovali je nejprve výběr akademického roku a až potom předmětu. Pokud má uživatel zájem podívat se do archivních ročníků musí vykliknout z předmětu vybrat jiný akademický rok a v tom předmět opět vybrat. Tato interakce je velmi neefektivní, když se prohledává více ročníků.



Mnohem efektivnější řešení by bylo nejdříve zobrazení předmětu a až poté si vybírat akademický rok podle potřeby.

Dalším nahlášeným problémem je zobrazování diskusí jako přímo pod sebou. Což má za následek vysokou nepřehlednost fóra.



Navrhovaným řešením je uspořádat diskusní fórum do takzvaných "konverzačních vláken.

Otázka?

Odpověď!

Diskuze k odpověďi
Diskuze k diskuzi

Odpověď

3. Architektura řešení

3.1 Architektura systému

Aplikace je rozdělena na 3 hlavní části – serverová, klientská a sdílená.

Serverová část je rozdělena na tyto projekty:

- Fituska.API veřejné webové aplikační rozhraní serveru s podporou autentizace
- Fituska.DAL přístup k databázi pomocí Entity Framework Core 6
- Fituska.BL business logika aplikace mapování entit na modely, repozitáře

Klientská část je obsažena projekt *Fituska.Client*, obsahuje zobrazovací logiku aplikace a udržuje si stav o aktuálně přihlášeném uživateli.

Sdílená část obsahuje prostředky společné pro server i klienta (modely, výčtové typy, statické metody a konstanty).

3.2 Architektura aplikace

Jednotlivé projekty mají následující strukturu:

Fituska.API:

- o Controllers:
 - kontrolery/endpointy webového API, implementují operace nad daty.
 - Insert, Update a Delete vyžadují autorizaci, prohlížení dat operací Get je povoleno i nepřihlášeným uživatelům.
 - UserController se odlišuje prací s knihovnou ASP.NET Identity, kterou využívá pro správu uživatelů (přihlašování, registrace, změna hesla); Pro přihlášeného uživatele rovněž pro autorizaci vytváří JSON Web Token.

Fituska.DAL:

- Obsahuje databázový kontext ve třídě FituskaDbContext, kde jsou definovány tabulky příslušných databázových entit a jejich vlastnosti.
- o Entities:
 - Třídy reprezentující entity databáze, definují atributy a vazby mezi tabulkami databáze. Klient s těmito entitami nepracuje přímo, ale pomocí modelů a volání API pomocí HTTP.
- o Factories:
 - Tovární třídy vytvářející databázový kontext dle dané potřeby.
 - InMemoryDbContextFactory vytváří databázi v paměti RAM, používá se v testech.
 - DesignTimeDbContextFactory je použita dotnet ef CLI pro vytvoření databázové migrace. V režimu Debug vytvoří lokální SQLite databázi pro jednoduchý lokální vývoj, a v režimu Release vytvoří migraci SQL Server, která je následně nasazena na Microsoft Azure SQL Server.
- Migrations:
 - Databázové migrace generované nástrojem dotnet ef CLI.

Fituska.BL:

- MapperProfiles:
 - Mapovací profily pro knihovnu AutoMapper, použité pro mapování atributů entit na modely a zpět.
- Repositories:
 - Repozitáře jako rozhraní zajišťující business logiku nad databází, volají funkce Entity Framework Core.

• Fituska.Shared:

- o Enums:
 - Výčtové typy pro označení semestru, ročníku a hodnot pro hlasování.
- Models:
 - Třídy modelující konkrétní případy použití daných entitních typů.
 - Používány pro komunikaci mezi API a klientem.
- Static:
 - Sdílené statické třídy s konstantami a jednoduchými metodami.

Fituska.Client:

- o wwwroot:
 - Statické zdroje klientské aplikace.
 - CSS + Framework Bootstrap, Open-Iconic
 - index.html, do kterého je WebAssembly aplikace renderována
 - JavaScript pro funkcionalitu Progressive Web Application (service-worker.js, manifest.json)
 - JavaScript pro stahování souborů importovaný a volaný ze C# Razor komponenty *FileListBox* pomocí funkcionality JS Interop.
- o Core:
 - Razor komponenty používané jednotlivými stránkami.
 - Použito pro oddělení zobrazovací logiky pro jednotlivé části stránek.
- Pages:
 - Razor komponenty v roli stránky zobrazující se dle URL.
- Providers:
 - Třídy udržující určitý stav aplikace.
 - FituskaAuthenticationStateProvider: zprostředkovává přihlašování, registrace, odhlášení. Udržuje stav přihlášení pomocí lokální cache, kam uloží JSON Web Token získaný od serveru.
 - ProfilePictureProvider: načte profilový obrázek přihlášeného uživatele, zobrazený v horní liště. Po přihlášení je uložen do lokální cache na straně klienta. V případě odhlášení je lokálně uložený obrázek smazán z cache.

Services:

- Služby využívané zobrazovací logikou klienta.
- Base64ImageService: převod obrázku uloženého v byte poli na base64 string zobrazený v html elementu
- *ConverterService*: Převody výčtových typů na řetězcovou reprezentaci vhodnou pro zobrazení.
- LastPageStorageService: udržuje stav o poslední navštívené stránce pro možnost zpětné navigace.
- Shared:
 - Razor komponenty sdílené napříč stránkami.

- *MainLayout*: hlavní rozložení, které platí pro všechny stránky, které se renderují do sekce Body.
- NavMenu: navigační lišta zobrazovaná nahoře každé stránky, obsahuje navigaci na domovskou stánku, vyhledávací pole a komponentu pro zobrazení stavu přihlášení uživatele.
- LastPageSavableComponentBase: bázová třída, ze které může komponenta využít dědičnosti a při inicializaci se zaregistrovat jako poslední navštívená stránka pro LastPageStorageService.

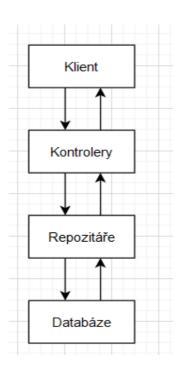


Schéma architektury

3.3 Datový model

Popis dat, které bude aplikace potřebovat a jejich význam. Návrh datového modelu a API.

Databázové tabulky jsou popsány jako entity podporované ORM frameworkem Entity Framework Core 6 stylem Code First v projektu Fituska.DAL. Pro tuto aplikaci jsou definovány tyto entity:

- UserEntity: uživatel odvozený od třídy IdentityUser knihovny ASP.NET Core Identity.
- *CourseEntity*: kurz/předmět, je založen vyučujícím předmětu, obsahuje kategorie otázek a zapsané studenty.
- CourseAttendanceEntity: záznam o zápisu studenta do vybraného kurzu.
- CategoryEntity: kategorie otázek daného kurzu, zakládána vyučujícím kurzu v aktuálním roce.
- QuestionEntity: Otázka/příspěvek do kategorie vytvořená uživatelem, obsahuje odpovědi k této otázce a umožňuje přiložit soubory.

- *UserSawQuestionEntity*: Záznam o uživatelem zobrazené otázce, využito u otázky k zobrazení statistiky, kolik uživatelů tuto otázku vidělo.
- *AnswerEntity*: Odpověď na danou otázku, obsahuje hodnocení této odpovědi, diskuzi ve formě komentářů a jako otázka umožňuje přiložit soubory.
- *CommentEntity*: Komentář v rámci diskuze k otázce, umožňuje rekurzivní zanoření s vazbou na rodičovský komentář a kolekcí podkomentářů.
- FileEntity: Uchovává obsah souboru a jeho název, patří k rodičovské otázce nebo odpovědi na otázku.
- VoteEntity: Záznam o hlasu k dané otázce, uložen ve výčtovém typu VoteValue ve formě pozitivní (+1), negativní (-1) nebo neutrální (0) hodnoty hlasu (statistika hodnocení dané odpovědi je poté součtem hodnot veškerých jejích hlasů).

3.4 Vybrané technologie a implementace

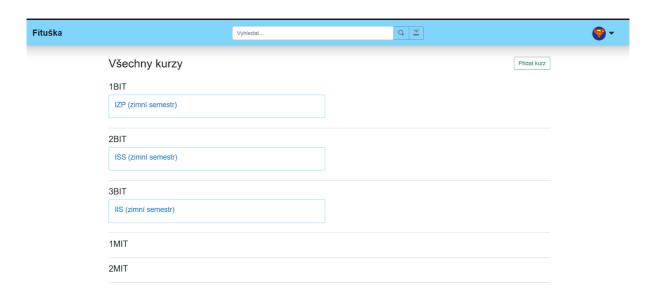
Aplikace je implementována v jazyce C# nad frameworkem .NET 6. Z ekosystému .NET používá technologie ASP.NET Core Web API pro serverovou část a Blazor WebAssembly pro klientskou část. Výsledkem je webová aplikace.

Pro manipulaci s daty v databázi je použit Entity Framework Core 6.

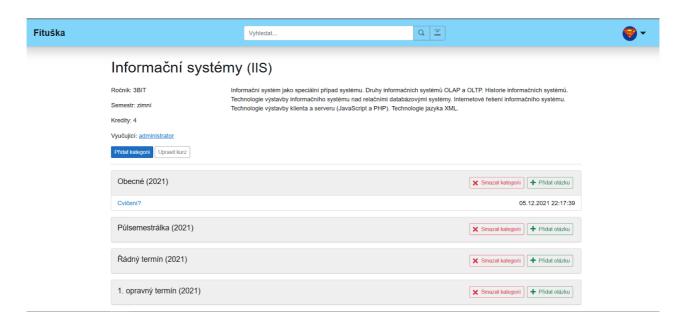
Pro správu uživatelů je použita knihovna ASP.NET Identity.

Pro správu kódu byl použit git repozitář na github.com a nasazení pomocí Github Actions.

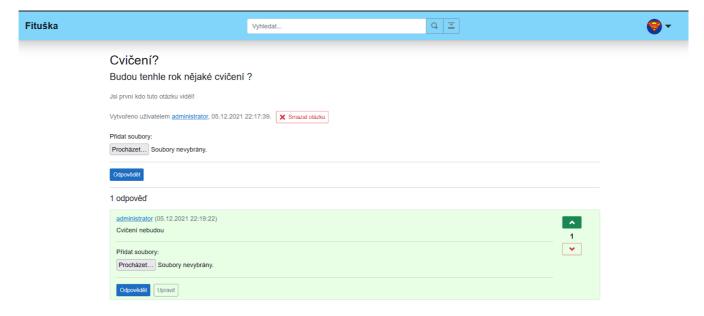
4. Screenshoty aplikace



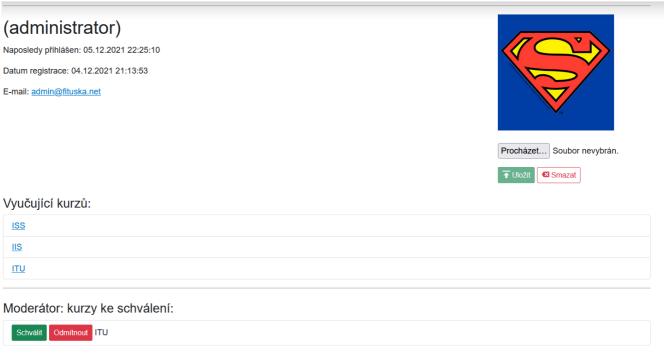
Hlavní stránka



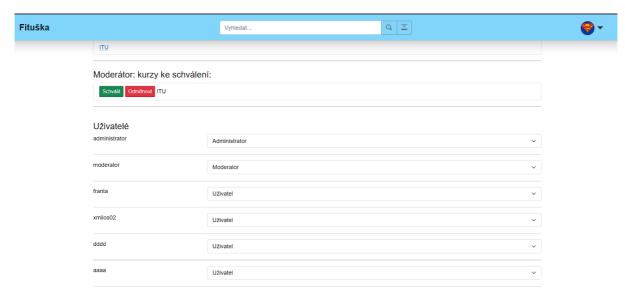
Detail kurzu z pohledu vyučujícího.



Detail otázky



Moderátor může schválit kurz



Administrátor může přiřadit uživatelům různé role

Reference

Správa migrací – EF Core | Microsoft Docs

ASP.NET Core Blazor authentication and authorization | Microsoft Docs

Tutorial: Building a static web app with Blazor in Azure Static Web Apps | Microsoft Docs

+ Znalosti z předmětů ICS a IW5.