



AGH

AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE
Wydział Fizyki i Informatyki Stosowanej

Praca Magisterska

Sylwester Macura

kierunek studiów: **Informatyka Stosowana**

Wykorzystanie komponentów projektu Spring w Systemie Zarządzania Treścią

Opiekun: **dr inż. Barbara Kawecka-Magiera**

Kraków, Lipiec 2016

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

.....

(czytelny podpis)

Merytoryczna ocena pracy przez opiekuna

Końcowa ocena pracy przez opiekuna:

Data:

Podpis:

Skala ocen: (6.0 – celująca), 5.0 – bardzo dobra, 4.5 – plus dobra, 4.0 – dobra, 3.5 – plus dostateczna, 3.0 – dostateczna, 2.0 - niedostateczna

Merytoryczna ocena pracy przez recenzenta

Końcowa ocena pracy przez recenzenta:

Data: Podpis:

Skala ocen: (6.0 – celująca), 5.0 – bardzo dobra, 4.5 – plus dobra, 4.0 – dobra, 3.5 – plus dostateczna, 3.0 – dostateczna, 2.0 – niedostateczna

Spis treści

1 Wstęp.....	6
2 Cel pracy.....	6
3 Narzędzia użyte w pracy.....	6
3.1 Java.....	6
3.2 Gradle.....	6
3.2.1 Użycie w pracy.....	6
3.3 Docker.....	7
3.3.1 Docker-compose.....	8
3.3.2 Docker Hub.....	9
3.3.3 Użycie w pracy.....	10
3.4 Android.....	10
3.4.1 Android Annotations.....	11
3.5 Git.....	12
3.5.1 GitHub.....	12
3.6 TravisCI.....	12
3.7 Google Compute Engine.....	13
3.8 MongoDB.....	13
3.9 H2 Database.....	14
3.10 IntelliJ IDEA.....	14
3.10.1 Android Studio.....	14
4 Projekt Spring.....	14
4.1 Spring Core.....	14
4.1.1 Contener Benów.....	15
4.1.2 Dependency Injection.....	16
4.1.3 Spring MVC.....	19
4.1.4 Spring AOP.....	22
4.2 Spring Security.....	24
4.3 Spring Data.....	26
4.3.1 Spring Data Rest.....	28
4.4 Spring Boot.....	31
4.4.1 Spring Initializr.....	31
4.5 Spring Cloud.....	31
4.5.1 Eureka.....	31
4.5.2 Zuul.....	31
4.5.3 Hystrix.....	31
4.5.4 Ribbon.....	31
4.5.5 Config Server.....	31
4.5.6 Feign.....	31
5 Architektura aplikacji.....	31
5.1 Mikroserwisy.....	31
6 Funkcjonalności systemu.....	31
7 Opis aplikacji Android.....	31
8 Zawartość dołączonej płyty CD.....	31
9 Bibliografia.....	31
10 Indeks ilustracji.....	32

1 Wstęp

2 Cel pracy

3 Narzędzia użyte w pracy

3.1 Java

Java jest obiektywnym językiem programowania stworzonym w Sun Microsystems [1] (obecnie część Oracle). Programy napisane w Javie są kompilowane do kodu pośredniego (bytecode), a następnie uruchamiane na wirtualnej maszynie (ang. Java Virtual Machine, JVM) . Dzięki takiemu rozwiązaniu skompilowany program jest niezależny od platformy, wystarczy tylko że będziemy mogli zainstalować JVM. W JVM jest dodatkowo wbudowany mechanizm automatycznie zwalnający pamięć (ang. Garbage Collector) przez co nie musimy zajmować się zarządzaniem pamięcią. Składnia języka jest silnie wzorowana na C++. Oprócz tego Java posiada aktywną i rozbudowaną społeczność oraz wiele dostępnych narzędzi pomocniczych. Wszystko to sprawia że jest jednym z najpopularniejszych języków programowania.

3.2 Gradle

Gradle jest otwarto źródłowym narzędziem budującym pozwala na definiowanie skryptów budujących w języku Groovy [2]. Dzięki niemu możemy budować aplikacje na różne platformy napisane w różnych językach. Posiada bogatą kolekcję rozszerzeń która pozwala rozbudowywać oraz upraszcza skrypty budujące.

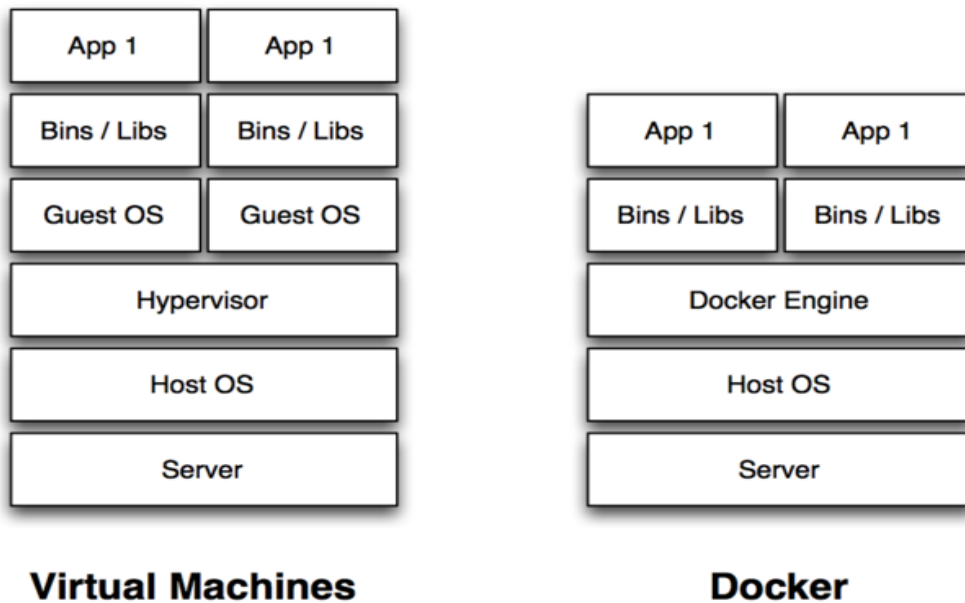
3.2.1 Użycie w pracy

W aplikacji gradle został wykorzystany do następujących rzeczy:

- Budowy części serwerowej
- Budowy aplikacji Android
- Generowanie plików Dockerfile
- Uruchamiania poszczególnych części aplikacji dla celów developerskich

3.3 Docker

Docker jest to otwarte źródłowe narzędzie do uruchamiania aplikacji wewnątrz kontenerów. Kontener jest to lekka i przenośna maszyna wirtualna, która może zostać uruchomiona na dowolnym serwerze z systemem Linux [3].



Ilustracja 1: Docker

<http://core0.staticworld.net/images/article/2016/07/dockerswarm-fig01-100671308-large.idge.png>

Plik Dockerfile to przepis jak stworzyć obraz Docker, zawiera on wszystkie rzeczy potrzebne do uruchomienie aplikacji oraz zależności. Następnie z tego obrazu możemy stworzyć kontener, czyli działającą maszynę wirtualną z naszą aplikacją. Dzięki wsparciu różnych platform PaaS (ang. Platform as a Service) dla Docker jest on idealnym rozwiązaniem do wgrywania różnych usług chmurowych zachowując przy tym niezależność od platformy na którą jest wgrywany.

```
FROM java:8
MAINTAINER Sylwester Macura <sylwestermacura@gmail.com>
EXPOSE 8080
COPY libs/user-micro-service-0.0.1-SNAPSHOT.jar user-micro-service-0.0.1-SNAPSHOT.jar
ENTRYPOINT ["java", "-Dspring.profiles.active=docker", "-jar", "user-micro-service-0.0.1-SNAPSHOT.jar"]
```

Kod 1: Przykładowy Dockerfile

Każdy obraz Docker dziedziczy po innym, w tym przypadku dziedziczymy po obrazie java:8 zawiera on już zainstalowaną Jave w wersji 8. Kolejna linijka wskazuje na autora obrazu. Polecenie expose udostępnia porty kontenera, które będą widoczne z zewnątrz. Kolejna instrukcja wskazuje jak zbudować obraz, w przykładzie kopiujemy skompilowaną aplikację do obrazu. Entrypoint definiuje polecenie jakie ma się wykonać przy starcie kontenera.

3.3.1 Docker-compose

```
discovery-server:
  image: magisterka-cms/image-discovery-server
  ports:
    - "8770:8080"
  external_links:
    - image-config-server:config-server
edge-server:
  image: magisterka-cms/image-edge-server
  ports:
    - "8769:8080"
  links:
    - discovery-server
  external_links:
    - image-config-server:config-server
```

Kod 2: docker-compose.yml Przykład konfiguracji

Docker-compose jest narzędziem pomocniczym dla Docker, które pozwala na uruchomienie oraz połączenie wielu kontenerów. Narzędzie opiera się o plik docker-compose.yml, w którym konfigurujemy jakie obrazy Dockera mają być ściągnięte oraz jak mają być połączone, dodatkowo tworzy wewnętrzną sieć dla naszych kontenerów. Możemy upublicznić niektóre porty z konkretnych kontenerów aby uzyskać dostęp do aplikacji.

Kod 1 zawiera przykład pliku konfiguracyjnego docker-compose. W przypadku wykonania polecenia:

docker-compose up

Zostaną stworzone i uruchomione dwa kontenery. Pierwszy zostanie stworzony z obrazu o nazwie magisterka-cms/image-discovery-server, port kontenera 8080 zostanie zmapowany na port 8770 hosta. Dodatkowo kontener będzie posiadał wpis DNS (ang. Domain Name System) „config-

server” który będzie prowadził do zewnętrznego kontenera o nazwie image-config-server. Następnie zostanie stworzony kolejny kontener z obrazu magisterka-cms/image-edge-server którego port 8080 zostanie zmapowany na port 8769 hosta. Ten kontener będzie posiadał dwa wpisy DSN jeden prowadzący do kontenera discovery-server i drugi prowadzący do zewnętrznego kontenera image-config-server.

Teraz możemy bardzo łatwo skalować w szerz nasze kontenery, wywołując polecenie:

```
docker-compose scale discovery-server=3
```

W efekcie zostaną stworzone dwie dodatkowe instancje obrazu magisterka-cms/image-discovery-server.

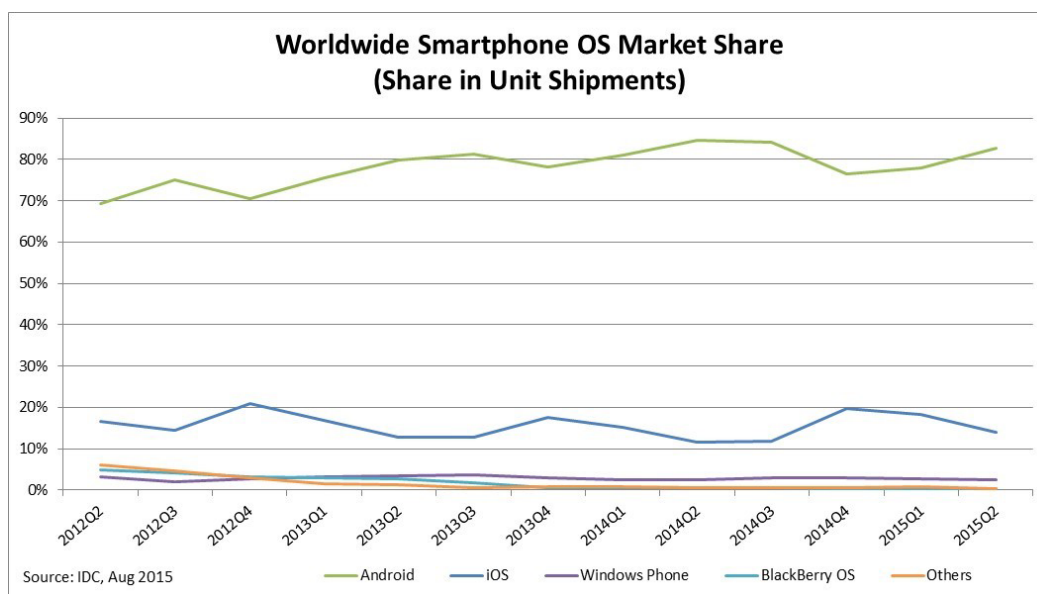
3.3.2 Docker Hub

Docker Hub jest centralnym repozytorium dla obrazów Docker. Z tego miejsca są ściągane obrazy gdy nie można ich znaleźć na lokalnej maszynie. Do zalet należą darmowa rejestracja oraz bogata kolekcja już gotowych obrazów.

3.3.3 Użycie w pracy

Docker został użyty aby wgrywać aplikację na serwer zewnętrzny Google Compute Engine. Dzięki użyciu narzędzia pomocniczego docker-compose wgranie całej aplikacji sprowadza się do wykonania jednego polecenia.

3.4 Android



Ilustracja 2: Popularność systemów mobilnych

<http://www.idc.com/prodserv/smartphone-ms-img/chart-ww-smartphone-os-market-share.png>

Android jest to system operacyjny z jądrem Linux dla urządzeń mobilnych takich jak telefony komórkowe, smartfony, tablety i netbooki [4]. Obecnie jest najpopularniejszym systemem

operacyjny na urządzenia mobilne.

Oprócz dużej społeczności posiada bardzo rozwinięte narzędzia developerskie. Aplikacje natywne są tworzone w języku Java, a warstwa widokowa za pomocą plików XML, oprócz tego posiada zaawansowane narzędzia do dostosowywania widoków, kolorów w zależności od urządzenia.

3.4.1 Android Annotations

Android annotations jest otwartoźródłowym narzędziem wspomagającym tworzenie aplikacji na platformę Android [5]. Dzięki użyciu adnotacji możemy bardzo uprościć nasz kod oraz zwiększyć jego przejrzystość.

```
@EActivity(R.layout.activity_create_template)
@OptionsMenu(R.menu.create_template_menu)
public class ApplicationTemplateDetailsActivity extends AppCompatActivity {
    public static final String TEMPLATE_INTENT = "DOCUMENT_INTENT";
    ApplicationTemplateDTO template;
    @RestService
    ApplicationTemplateClient templateClient;
    @Bean
    ApplicationTemplateDetailsAdapter adapter;
    @Bean
    ActionsAdapter actionsAdapter;
}
```

Kod 3: Przykład użycia android Annotations

Na zaprezentowanym przykładzie widzimy activity androidowe do którego zostaje przypisany plik widoku activity_create_template.xml (anotacja @Eactivity), oraz menu z pliku create_template_menu.xml (adnotacja @OptionsMenu). Po stworzeniu activity zostają wstrzyknięte instancje klas ApplicationTemplateDetailsAsapter oraz ActionAdapter, oraz na podstawie interfejsu ApplicationTemplateClient zostaje wygenerowany klient do usługi REST (ang. Representational State Transfer).

3.5 Git

Git jest rozproszonym systemem kontroli wersji pierwotnie stworzonym na potrzeby rozwoju jądra Linuxa [6]. Obecnie jest jednym z najpopularniejszych systemów kontroli wersji (ang. Version Control System z skrócie VCS) używanych w tworzeniu oprogramowania. Jego rozproszona natura umożliwia łatwą współpracę w czasie tworzenia aplikacji. Dodatkowo istnieje wiele usług hostujących repozytoria Git np. Bitbucket czy GitHub.

3.5.1 GitHub

GitHub jest platformą hostującą repozytoria Git. Mamy do wyboru bezpłatne repozytoria publiczne oraz płatne repozytoria prywatne. Oprócz tego mamy do dyspozycji issue tracker który pozwala na monitorowanie naszych postępów w pisaniu kodu, zgłaszanie błędów, podpinanie commitów pod

poszczególne zgłoszenia oraz wyznaczanie kamieni milowych naszej aplikacji. Dodatkowo mamy do dyspozycji bogatą kolekcję webhooks, która pozwala na integrację z zewnętrznymi narzędziami np. TravisCI.

3.6 TravisCI

TravisCI jest narzędziem do Ciągłej Integracji (ang. Continuous Integration, CI). Ciągła integracja polega na ciągłym budowaniu i testowaniu aplikacji aby jak najszybciej wykrywać błędy powstałe podczas tworzenia systemu. Travis posiada pakiet darmowy, (który choć z ograniczonymi funkcjonalnościami) stanowi i tak bardzo przydatne narzędzie do CI. Nasze środowisko konfigurujemy za pomocą pliku `.travis.yml`, pozwala to na łatwe dodawanie usług do naszego środowiska testowego np. Javy, Dockera.

```
sudo: required
language: java
services:
  - docker
script:
  - ./gradlew build -Pbuild-travis="" -x test
after_success:
  - docker login -e="$DOCKER_EMAIL" -u="$DOCKER_USERNAME" -p="$DOCKER_PASSWORD";
  - docker push wemstar/magisterka-cms-image-edge-server;
```

Kod 4: `.travis.yml` Konfiguracja TravisCI

Plik `.travis.yml` dzieli się na następujące sekcje:

- `sudo` – określa czy potrzebujemy uprawnień administratora aby zbudować aplikację, w tym przypadku potrzebujemy dlatego umieszczamy wartość `requires`
- `language` – określa język naszego projektu dla nas jest to `java`, dołącza JDK (ang. Java Development Kit) do środowiska oraz mavena i gradle
- `script` – jest to polecenie którym zbudujemy projekt, domyślnie Travis po wykryciu `build.gradle` zbuduje naszą aplikację narzędziem `gradle`, ale potrzebujemy dodatkowe zmienne aby zbudować obrazy dockera.
- `after_success` – co mamy zrobić po pomyślnym zbudowaniu aplikacji, tutaj zaloguje się do Docker Hub oraz przeniesie obraz `wemstar/magisterka-cms-image-edge-server`

3.7 Google Compute Engine

Google Compute Engine jest narzędziem IAAS i jest częścią Google Cloud Platform. Infrastructure as a Service (IAAS, z ang. „infrastruktura jako usługa”) to jeden z modeli chmury obliczeniowej.

Jest to usługa polegająca na dostarczeniu całej infrastruktury informatycznej, takie jak wirtualizowany sprzęt, skalowany w zależności od potrzeb użytkownika[7]. W aplikacji został wykorzystany do hostowania Dockera na którym jest uruchomiona aplikacja.

3.8 MongoDB

MongoDB jest to otwarta nierelacyjna baza danych (NoSQL) napisana w C++. Jej głównymi cechami jest łatwa skalowalność, wydajność oraz brak zdefiniowanej struktury danych. Dane są składowane w dokumentach podobnych do JSON dzięki temu w sprawdza się lepiej w aplikacjach niż tradycyjne bazy SQL [8].

Bazy typu NoSQL zyskują coraz większą popularność dzieje się tak z kilku powodów:

- większa wydajność
- większa pojemność
- brak sztywnych reguł tworzenia obiektów

3.9 H2 Database

H2 Database jest relacyjną bazą danych napisaną w Javie. Dużą zaletą jest możliwość uruchomienia wewnątrz serwera (tgz. tryb embeded) oraz niewielki rozmiar (plik jar ma 1.5 MB) [9]. Tryb embeded ułatwia proces tworzenia aplikacji, ponieważ unikami problemów z zewnętrzną bazą danych. Wadą takiego rozwiązania jest brak przechowywania danych pomiędzy uruchomieniami serwera. H2 można uruchomić także w tradycyjny sposób jako zewnętrzny proces. Baza jest napisana w Javie co powoduje, że nie jest tak wydajna jak inne dostępne na rynku silniki SQL. Pomimo tych wad jest to świetne rozwiązanie dla małych projektów.

3.10 IntelliJ IDEA

IntelliJ IDEA jest zintegrowanym środowiskiem programistycznym (ang. Integrated Development Environment, IDE) stworzonym przez firmę JetBrains. Jest to jedno z najpopularniejszych narzędzi tego typu. Zapewnia świetną integracją z wieloma frameworkami oraz narzędziami wspomagającymi developerów np. Spring, SpringBoot, Docker, Git i wiele innych. Dodatkowo możemy rozszerzyć jego funkcjonalność dzięki bogatej bazie pluginów. Oprócz tego jest to wydajne środowisko oraz posiada intuicyjny interfejs.

3.10.1 Android Studio

Android Studio jest to wersja IntelliJ IDEA przeznaczona specjalnie do tworzenia aplikacji androidowych. Jest to oficjalne środowisko zalecane przez Google, posiada dodatkową integrację z usługami Google.

4 Projekt Spring

Projekt z Spring powstał jako narzędzie wspomagające tworzenie projektów J2EE (ang. Java

Platform, Enterprise Edition). Jego pierwsza wersja została stworzona przez Roda Johnsona jako część książki po tytule „Expert One-on-One J2EE Design and Development” i została wydana w 2002 [10]. Projekt wprowadzał wiele ułatwień i nowych rozwiązań które stawały się później standardami. Z czasem projekt się rozrósł, zarówno na inne języki programowania jak i na inne zagadnienia związane z tworzeniem aplikacji. Sam projekt jak i jego składowe są udostępnione na licencji Apache License 2.0. Aktualnie stabilną dostępną wersją jest 4.3.0. Ogromną zaletą Spring jest to że kod nie jest stale związany z frameworkiem. Pozwala to zmienić narzędzie na inne bez większych trudności.

4.1 Spring Core

Spring Core jest najważniejszą częścią frameworku Spring to na nim opierają się pozostałe składowe, najczęściej żeby użyć jednej z części projektu Spring musimy dołączyć.

4.1.1 Contener Beanów

Ważną częścią Spring jest jego kontener Beanów. To tu są tworzone klasy które zdefiniujemy w kodzie oraz te dostarczane przez narzędzie Spring. Oprócz samego tworzenia klas to tutaj są wstrzykiwane zależności (ang. Dependency Injection). To również w tym miejscu nasza klasa jest opakowywana np. w aspekty czy klasy tworzące logi. Beany możemy stworzyć na dwa sposoby, pierwszy przez konfigurację w pliku XML, drugi przy użyciu adnotacji na naszej klasie, trzeci to stworzenie metody w Javie która wyprodukuje instancję naszej klasy.

```
@Component("verifyElementService")
public class VerifyElementService {
    @Autowired
    DocumentRepository documentRepository;
    @Autowired
    ApplicationRepository applicationRepository;
}
```

Kod 5: Przykład adnotacji @Component

W przypadku gdy mamy skonfigurowane automatyczne skanowanie klas Java wtedy zostaną stworzone obiekty wszystkich klas z adnotacją @Component. Wadą takiego rozwiązania jest to, że nie możemy wywołać własnego konstruktora. W Kod 5 zostanie stworzony Bean z klasy VerifyElementService o nazwie verifyElementService a następnie zostaną wstrzyknięte Beany documentRepository oraz applicationRepository.

```
<bean id="verifyElementService"
class="pl.edu.agh.fis.services.VerifyElementService">
    <property name="documentRepository" ref="documentRepository"/>
    <property name="applicationRepository" ref="applicationRepository"/>
</bean>
```

Kod 6: Tworzenie instancji w XML

Kod 6 prezentuje sposób tworzenia instancji za pomocą XML, tworzony jest Bean z klasy VerifyElementService o nazwie verifyElementService a następnie są wstrzykiwane dwa obiekty documentRepository oraz applicationRepository.

```
@Configuration
public class DefaultConfiguration {
    @Bean(destroyMethod="close")
    public VerifyElementService verifyElementService() {
        VerifyElementService verifyElementService = new VerifyElementService();
        verifyElementService.documentRepository = documentRepository();
        verifyElementService.applicationRepository = applicationRepository();
        return verifyElementService
    }
}
```

Kod 7: Tworzenie instancji w Java

W Kod 7 tworzymy Bean VerifyElementService następnie wstrzykujemy dwa Beany documentRepository oraz applicationRepository. Obie metody applicationRepository() oraz documentRepository() są funkcjami tworzącymi Beany.

4.1.2 Dependency Injection

Wstrzykiwanie zależności (ang. Dependency Injection) jest jednym z najczęściej stosowanych technik zarówno w samym projekcie Spring jak i w aplikacjach stworzonych przy jego pomocy. Obiekty możemy wstrzykiwać za pomocą konstruktorów lub setterów lub konstruktorów. Od strony użytkownika możemy to osiągnąć odpowiednimi adnotacjami umieszczonymi na konstruktorze lub setterze. Jest też możliwość umieszczenia konfiguracji w xml. Wstrzykiwanie zależności umożliwia pisanie luźno powiązanych ze sobą obiektów (ang. Loose coupling), pozwala to na łatwą wymianę poszczególnych komponentów aplikacji. Dzięki temu nasza aplikacja staje się prostsza i łatwiej ją utrzymywać.

W Spring jest wiele możliwości wstrzyknięcia obiektów między innymi te wymienione w Kod 5, Kod 6, Kod 7. Jednak najpopularniejsza z nich jest adnotacja @Autowired (Kod 5). Wyszukuje ona odpowiednie Beany po typie i je wstrzykuje do obiektu. Jeśli nie znajdzie odpowiedniego obiektu lub znajdzie więcej niż jeden zostanie rzucony wyjątek. Adnotacja ma pole required, w przypadku gdy ma wartość false nie zostanie rzucony wyjątek jeśli obiekt nie zostanie znaleziony. Możemy użyć adnotacji @Qualifier która jako parametr przyjmuje nazwę Beanu, wtedy podczas wyszukiwania Beanu zostanie również uwzględniona jego nazwa.

```
@Component
public class VerifyElementController {
    @Autowired(required = false)
    @Qualifier("verifyElementService")
    VerifyElementService service;
}
```

Kod 8: Przykład adnotacji Qualifier

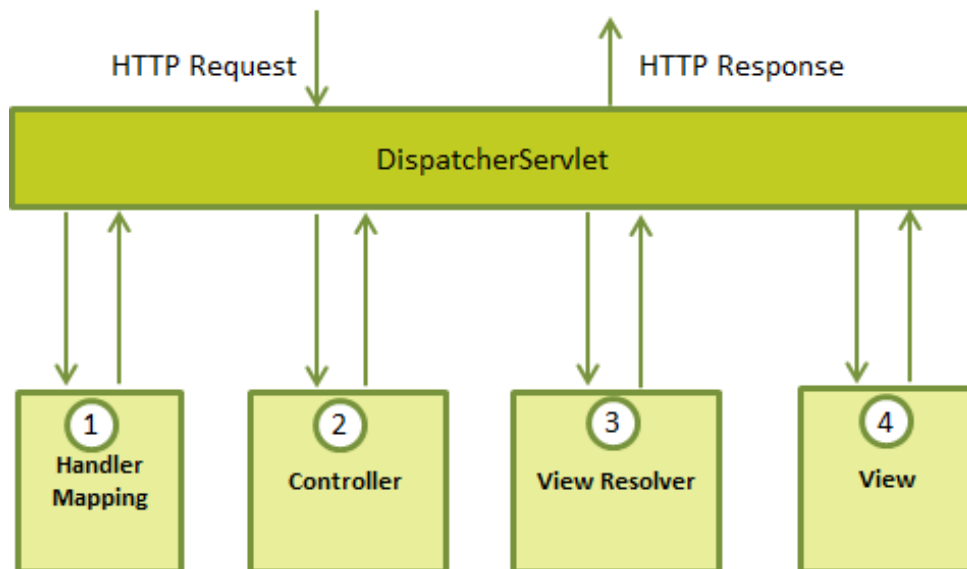
W Kod 8 tworzymy Bean z klasy VerifyElementController, następnie jest wstrzykiwany Bean typu VerifyElementService o nazwie verifyElementService, jeśli nie zostanie znaleziony wtedy pole service ma wartość null.

4.1.3 Spring MVC

Spring MVC jest jednym z komponentów Spring Core. Pozwala on na pisanie aplikacji webowych za pomocą wzorca MVC (ang. Model View Controller). MVC jest jednym z najpopularniejszych wzorców projektowych wykorzystywanych przy tworzeniu aplikacji webowych. Aplikację składają się z 3 części:

- Model – odpowiada za pobieranie oraz przechowywanie danych.
- View – widok odpowiada za wyświetlanie danych z modelu oraz przekazywanie komunikatów do kontrolera.
- Controller – odpowiada za przetwarzanie danych w odpowiedzi na komunikaty przesłane z widoku.

Dzięki takiemu podejściu do pisania aplikacji, możemy łatwo wymieniać poszczególne elementy (modele, widoki i kontrolery). Daje nam to aplikację którą łatwo się rozwija.



Ilustracja 3: Architektura spring MVC

http://www.tutorialspoint.com/spring/images/spring_dispatcherServlet.png

Główną częścią Spring MVC jest DispatcherServlet, jest to servlet których rejestrujemy w pliku web.xml. W wywołanie metody HTTP przebiega następująco:

1. HandlerMapping mapuje zapytanie i wyszukuje odpowiedni kontroler, jeśli go znajdzie zapytanie jest tam przykazywane.
2. Controller jest miejscem gdzie wykonywana jest logika naszej aplikacji
3. ViewResolver wyszukuje widok w którym zostanie umieszczony dane z modelu.

```
<web-app id="WebApp_ID" version="2.4"
  xmlns="http://java.sun.com/xml/ns/j2ee"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://java.sun.com/xml/ns/j2ee
    http://java.sun.com/xml/ns/j2ee/web-app_2_4.xsd">
  <servlet>
    <servlet-name>mvc-dispatcher</servlet-name>
    <servlet-class>org.springframework.web.servlet.DispatcherServlet
  </servlet-class>
    <load-on-startup>1</load-on-startup>
  </servlet>
  <servlet-mapping>
    <servlet-name>mvc-dispatcher</servlet-name>
    <url-pattern>*.htm</url-pattern>
  </servlet-mapping>
</web-app>
```

Kod 9: Przykład pliku web.xml

4. View odpowiada za wyświetlenie wyniku zapytania.

W tym przykładzie tworzymy servlet DispatcherServlet o nazwie mvc-dispatcher. Każdy adres URL kończący się na .htm zostanie do niego przekazany i jeśli znajdzie odpowiedni kontroler przekaże go do wywołania do niego.

```
@Controller
public class HelloWorldController {

    @RequestMapping("/helloWorld")
    public String helloWorld(Model model) {
        model.addAttribute("message", "Hello World!");
        return "helloWorld.jsp";
    }
}
```

Kod 10: Przykład Kontrolera

Kontrolery możemy tworzyć poprzez rozszerzenie klasy AbstractController i nadpisanie odpowiedniej metody, jest to stary sposób i już nie zalecany. Polecanym sposobem jest użycie adnotacji.

W Kod 10 mamy przykład kontrolera, adnotacja @Controller wskazuje na to. Adnotacja @RequestMapping informuje dla jakiej ścieżki ma być wywołana metoda. Oprócz samej ścieżki możemy też ustawić dla jakiej metody HTTP będzie wykonywana funkcja. Sama metoda umieszcza w modelu parametr message o wartości „Hello World!” następnie wywołanie jest przekazywane do widoku helloWorld.jsp.

Adnotacja @RestController jest jedną z adnotacji wywodzących się z @Controller, ułatwia pisanie usług REST (ang. Representational State Transfer).

4.1.4 Spring AOP

Programowanie aspektowe (ang. Aspect-Oriented Programming, AOP) to sposób programowania wspomagający jak największą separację części programów nie związanych funkcjonalnie [11]. Główną przyczyną powstania tego paradygmatu były problemy z wykonywaniem zadań pobocznych (autoryzacji, monitoringu aplikacji) w ramach funkcjonalności. Powodowało to nie tylko zaciemnienie oryginalnego kodu ale również multiplikowanie tego samego kodu w różnych miejscach. Programowanie aspektowe stara się rozwiązać te problem poprzez przekierowanie zadań pobocznych do aspektów które opakowują naszą funkcjonalność. Z programowaniem aspektowym wiążą się trzy ważne pojęcia:

- Aspekt – zbiór zadań w ramach jednej funkcjonalności
- Joint Point – miejsce w którym zostanie nałożony aspekt
- Advice – funkcjonalność która ma zostać wykonana w ramach aspektu.

Jedną z implementacji dostępnych na platformę Java jest Spring AOP. Od strony implementacyjnej Spring AOP implementuje wzorzec Proxy na klasach wskazanych w Joint Point. Mamy do dyspozycji następujące Adnotacje:

- `@Before` – advice zostanie wykonane przed metodą
- `@After` – advice zostanie wykonane po metodzie
- `@AfterReturning` – advice zostanie wykonane po metodzie dodatkowo zostanie przechwycona zwracana wartość
- `@AfterThrowing` – advice zostanie wykonane w przypadku rzucenia wyjątku
- `@Around` – advice zostanie wykonane przed metodą, następnie zostanie wywołana metoda a później zostanie wykonana kolejna część advice

```
@Aspect
public class LoggingAspect {
    @Before(pointcut = "execution(* *(..))")
    public void logBefore(JoinPoint joinPoint) {
        System.out.println("" + Arrays.toString(joinPoint.getArgs()));
    }
    @After(pointcut = "execution(* *(..))")
    public void logAfter(JoinPoint joinPoint) {
        System.out.println("" + Arrays.toString(joinPoint.getArgs()));
    }
    @AfterReturning(pointcut = "execution(* *(..))", returning = "result")
    public void logAfterReturning(JoinPoint joinPoint, Object result) {
        System.out.println("" + Arrays.toString(joinPoint.getArgs()));
        System.out.println("" + result);
    }
    @AfterThrowing(pointcut = "execution(* *(..))", throwing = "error")
    public void logAfterThrowing(JoinPoint joinPoint, Throwable error) {
        System.out.println("" + error.getMessage());
    }
    @Around(pointcut = "execution(* *(..))")
    public void logAround(ProceedingJoinPoint joinPoint) throws Throwable {
        System.out.println("" + Arrays.toString(joinPoint.getArgs()));
        joinPoint.proceed();
        System.out.println("" + Arrays.toString(joinPoint.getArgs()));
    }
}
```

Kod 11: Przykład Aspektu

W Kod 11 mamy przykład Aspektu z pięcioma advice. Advice `logBefore` zostanie wykonany przed metodą i wydrukuje wszystkie parametry przesłane do funkcji, `logAfter` zrobi to samo ale po wyjściu z funkcji, `logAfterReturning` dodatkowo wypisze wynik metody, `logAfterThrowing` w przypadku rzucenia wyjątku wypisze jego wiadomość. Natomiast advice `logAround` wypisze argumenty przesłane do metody zarówno przed jej wykonaniem jak i po. Ważną częścią `logAround` jest wywołanie metody `proceed()`, to właśnie w tym miejscu jest wykonywana metoda na którą został nałożony Aspekt.

Każda adnotacja przyjmuje parametr `pointcut` to on określa na jakich metoda ma zostać wykonane advice. Parametr składa się z następujących części:

- kiedy ma zostać wykonany – w przykładzie `execution` oznacza, że podczas wywołania

metody

- zwracany typ – w przykładzie * oznacza, że metoda może zwracać dowolną wartość
- sygnatura metody – w przykładzie * oznacza, że sygnatura może być dowolna
- przyjmowane parametry – w przykładzie (..) oznacza, metoda może przyjmować dowolne parametry

4.2 Spring Security

Spring Security jest frameworkiem który pozwala na autoryzację i uwierzytelnianie programów napisanych w Javie. Jego największą zaletą jest łatwość w rozszerzaniu tak aby mógł sprostać wyzwaniom klienta [12]. Do jego możliwości należą:

- wspomaganie autoryzacji i autentykacji
- zabezpieczenie przed atakami typu: session fixation, clickjacking, cross site request forgery i wiele innych
- integracja ze Spring MVC

W Spring Security użytkownik po poprawnym uwierzytelnianiu użytkownik otrzymuje jedną lub więcej ról. Każda rola składa się z pozwoleń. Na podstawie ról oraz pozwoleń sprawdzane jest czy użytkownik ma dostęp do zasobów. Role reprezentują wysokopoziomowe role w systemie natomiast pozwolenia reprezentują niskopoziomowe role, pozwolenia w systemie. Proces autoryzacji może dotyczyć całych klas lub poszczególnych metod. Preferowanym sposobem konfiguracji jest użycie odpowiednich adnotacji.

```
@PreAuthorize(„hasRole(‘ROLE_USER’)”)
public void create(Contact contact);
```

Kod 12: Przykład autoryzacji przy pomocy roli

Adnotacja `@PreAuthorize` uruchamia autoryzację przed wywołaniem metody, sprawdzane jest czy użytkownik ma rolę `‘ROLE_USER’`. W przypadku braku tej roli zostanie rzucony wyjątek.

Oprócz konfiguracji za pomocą adnotacji możemy użyć kodu Javy aby ustalić dostęp do zasobów. Taka konfiguracja daje więcej możliwości bo poza samymi dostęпами możemy także wyłączyć framework dla niektórych ścieżek, skonfigurować użytkowników, dodać własny system uwierzytelniania i wiele innych.

```

@Configuration
@EnableWebSecurity
public class SecurityConfig extends WebSecurityConfigurerAdapter {
    @Autowired
    private CustomAuthenticationProvider customAuthenticationProvider;
    @Override
    protected void configure(AuthenticationManagerBuilder builder) throws Exception {
        builder.authenticationProvider(customAuthenticationProvider);
    }
    @Override
    protected void configure(HttpSecurity http) throws Exception {
        http.authorizeRequests().anyRequest().authenticated()
            .and().requestCache().requestCache(new NullRequestCache())
            .and().httpBasic();
    }
    @Override
    public void configure(WebSecurity web) throws Exception {
        web.ignoring().antMatchers("/hystrix.stream")
            .and().ignoring().antMatchers("/login");
    }
}

```

Kod 13: Przykład konfiguracji Spring Security

W tym przykładzie mamy do czynienia z konfiguracją (o czym informuje nas adnotacja `@Configuration`), adnotacja `@EnableWebSecurity` uruchamia uwierzytelnianie dla całej aplikacji. Klasa rozszerza `WebSecurityConfigurerAdapter` aby możliwa była konfiguracja Spring Security za pomocą rozszerzenia odpowiednich metod. W metodzie `configure(AuthenticationManagerBuilder builder)` ustawiamy własny sposób uwierzytelnienia który zaimplementowaliśmy w `CustomAuthenticationProvider`.

W metodzie `configure(HttpSecurity http)` ustawiamy autoryzację dla wszystkich zapytań, sposobem uwierzytelnienia będzie Basic Http. Metoda `configure(WebSecurity web)` wyłącza Spring Security dla dwóch adresów “/login” oraz “/hystrix.stream”

4.3 Spring Data

Spring Data jest frameworkiem pomocniczym który ułatwia prace z różnymi źródłami danych. Głównym zadaniem narzędzia jest dostarczenie spójnego i niezależnego od źródła danych narzędzia. Za pomocą Spring Data możemy używać baz danych SQL (np. H2 Database, HSQLDB, MySQL) wtedy Hibernate jest używane do połączenia z baza danych oraz generowania encji. Dodatkowo możemy użyć baz NoSQL (np. MongoDB, Apache Cassandra czy Redis).

Aby używać Spring Data musimy zdefiniować klasy które będą odzwierciedlać informacje przechowywane w bazie danych.

```

@Entity
@Table(name = "USER_ENTITY")
public class UserEntity {
    @Id
    @GeneratedValue(strategy = GenerationType.AUTO)
    @Column(name = "USER_ID")
    Long id;
    @Column(name = "USER_EMAIL", nullable = false, unique = true)
    String email;
    @Column(name = "USER_LOGIN", nullable = false, unique = true)
    String login;
    @Column(name = "USER_PASSWORD")
    String password;
}

```

Kod 14: Przykład Encji SQL

W Kod 14 mamy przykład Encji SQL, odzwierciedla ona tablicę USER_ENTITY która zawiera kolumny:

- USER_ID – jest to wartość typu liczbowego, jest kluczem głównym w przypadku braku wartości jest ona generowana automatycznie.
- USER_EMAIL – przechowuje ciąg znaków, kolumna musi zawierać wartość oraz być unikalna
- USER_LOGIN – przechowuje ciąg znaków, kolumna musi zawierać wartość oraz być unikalna
- USER_PASSWORD – przechowuje ciąg znaków.

```

public class DocumentEntity {
    @Id
    public String id;
    public String title;
    public Date date;
    public List<ChapterEntity> chapters;
}

```

Kod 15: Przykład Encji MongoDB

Encja główna dla bazy danych MongoDB musi zawierać pole typu String o nazwie id, jego wartość jest generowana automatycznie w sposób losowy. Encja posiada następujące pola:

- id – pole przechowujące ciąg znaków jest identyfikatorem obiektu
- title – pole przechowujące ciąg znaków
- date – pole zawierające jedna z klas wbudowanych Javy

- chapters – lista obiektów własnej klasy, ChapterEntity nie jest encją główną i nie posiada id

Cała praca z baza danych odbywa się przy pomocy obiektów opakowywujących. Wystarczy rozszerzyć interfejs CrudRepository lub jego pochodną. Dzięki temu zyskujemy następujące metody:

- save – uaktualnia obiekt lub go tworzy jeśli obiekt o takim identyfikatorze nie istnieje. Możemy zapisać pojedynczy rekord jak i całą kolekcję.
- findOne – wyszukuje obiekt na podstawie id
- exist – sprawdza czy obiekt o podanym id istnieje w bazie danych
- findAll – zwraca wszystkie obiekty z bazy danych, możemy podać listę identyfikatorów obiektów.
- Count – zwraca liczbę dostępnych rekordów
- delete – usuwa rekordy z bazy danych. Możemy podać id obiektu, sam obiekt lub listę obiektów.
- deleteAll – usuwa wszystkie obiekty danego typu z bazy danych

Dodatkową ważną cechą jest możliwość pisania własnych metod, zostaną one zaimplementowane przez Spring Data na podstawie sygnatury metody.

```
public interface UserRepository extends CrudRepository<UserEntity,Long> {
    UserEntity findByLogin(String login);
}
```

Kod 16: Przykład repozytorium SQL

W tym przykładzie używamy repozytorium do pracy z bazą danych SQL. Rozszerzając CrudRepository musimy podać dwa typy, pierwszy to nasza encja a drugi to klucz główny naszej encji. Dodatkowo w interfejsie znajduje się metoda która pobierze jednego użytkownika na podstawie jego loginu.

```
public interface DocumentRepository extends CrudRepository<DocumentEntity,String> {
}
```

Kod 17: Przykład repozytorium MongoDB

Przykład powyżej zawiera repozytorium wspomagające wymianę danych z bazą MongoDB.

Oba przykłady repozytorium nie różnią się między sobą, możemy odwrócić sytuację i Documenty podpiąć pod bazę SQL a dokumenty pod MongoDB, jedyne zmiany jakie będziemy musieli wprowadzić będą na poziomie encji. Nasze funkcjonalności są zupełnie odseparowane od implementacji źródła danych jest to jedna z największych zalet Spring Data.

4.3.1 Spring Data Rest

Spring Data Rest jest narzędziem pomocniczym dla Spring Data. Umożliwia w bardzo prosty sposób implementację interfejsu REST na podstawie repozytorium.

```
@RepositoryRestResource(path = "user")
public interface UserRepository extends CrudRepository<UserEntity, Long> {
    UserEntity findByLogin(@Param("login") String login);
}
```

Kod 18: Przykład Spring Data Rest

Aby interfejs REST został wygenerowany musimy użyć adnotacji `@RepositoryRestResource` która przyjmuje jeden parametr `path` jest to ścieżka do zasobów.

Struktura zapytań wygląda następująco:

- `/user` GET – zwraca wszystkich dostępnych użytkowników
- `/user` POST – tworzy nowego użytkownika
- `/user/1` GET – zwraca użytkownika o id 1
- `/user/1` PUT – aktualizuje użytkownika o id 1
- `/user/1` DELETE – usuwa użytkownika o id 1
- `/user/search/findByLogin?login=user` – zwraca użytkownika o loginie user

Domyślnie wartości są zwracane w formacie JSON (ang. JavaScript Object Notation) HAL (ang. Hypertext Application Language). HAL został zbudowany na dwóch koncepcjach: zasobach i linkach. Zasoby składają się z linków URI, zagnieżdżonych zasobów, standardowych pól. Linki zawierają linki URI do dodatkowych metod lub zasobów [13].

```

{
  "_embedded" : {
    "user" : [ {
      "id" : 1,
      "email" : "user@user.com",
      "login" : "user",
      "password" : "0ad7e108dbc1a0d6e8bb062c31950e90fb392b4a0e058cb5a",
      "_links" : {
        "self" : {
          "href" : "http://192.168.0.13:62038/user/1"
        },
        "userEntity" : {
          "href" : "http://192.168.0.13:62038/user/1"
        },
        "userGroups" : {
          "href" : "http://192.168.0.13:62038/user/1/userGroups"
        }
      }
    } ]
  },
  "_links" : {
    "self" : {
      "href" : "http://192.168.0.13:62038/user"
    },
    "profile" : {
      "href" : "http://192.168.0.13:62038/profile/user"
    },
    "search" : {
      "href" : "http://192.168.0.13:62038/user/search"
    }
  }
}

```

Kod 19: Przykład JSON HAL

Przykład pokazuje encje UserEntity w formacie JSON HAL, jest to wynik zapytania /user GET. Została zwrócona lista użytkowników wraz z dodatkowymi linkami. Ważnym linkiem jest search prowadzi on do własnych metod wyszukiwania np. findByLogin. Encja UserEntity została podzielona na pola które zostały zwrócone bezpośrednio np. login, password oraz te zwrócone jako linki do których trzeba się odwołać.

4.4 Spring Boot

4.4.1 Spring Initializr

4.5 Spring Cloud

4.5.1 Eureka

4.5.2 Zuul

4.5.3 Hystrix

4.5.4 Ribbon

4.5.5 Config Server

4.5.6 Feign

5 Architektura aplikacji

5.1 Mikroserwisy

6 Funkcjonalności systemu

7 Opis aplikacji Android

8 Zawartość dołączonej płyty CD

9 Bibliografia

- 1: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Java>
- 2: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gradle>
- 3: [https://en.wikipedia.org/wiki/Docker_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Docker_(software))
- 4: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Android_\(system_operacyjny\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Android_(system_operacyjny))
- 5: <http://androidannotations.org/>
- 6: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Git_\(oprogramowanie\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Git_(oprogramowanie))
- 7: https://pl.wikipedia.org/wiki/Infrastructure_as_a_Service
- 8: <https://pl.wikipedia.org/wiki/MongoDB>
- 9: [https://en.wikipedia.org/wiki/H2_\(DBMS\)](https://en.wikipedia.org/wiki/H2_(DBMS))
- 10: https://en.wikipedia.org/wiki/Spring_Framework
- 11: https://pl.wikipedia.org/wiki/Programowanie_aspektowe
- 12: <http://projects.spring.io/spring-security/>
- 13: https://en.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Application_Language

10 Indeks ilustracji

Ilustracja 1: Docker.....	7
Ilustracja 2: Popularność systemów mobilnych.....	9
Ilustracja 3: Architektura spring MVC.....	15