



**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 dyplomowa 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.....	7
2 Cel pracy.....	8
3 Narzędzia użyte w pracy.....	9
3.1 Java.....	9
3.2 Gradle.....	9
3.2.1 Użycie w pracy.....	9
3.3 Docker.....	10
3.3.1 Docker-compose.....	11
3.3.2 Docker Hub.....	12
3.3.3 Użycie w pracy.....	12
3.4 Android.....	12
3.4.1 Android Annotations.....	13
3.5 Git.....	13
3.5.1 GitHub.....	13
3.6 TravisCI.....	14
3.7 Google Compute Engine.....	14
3.8 MongoDB.....	15
3.9 H2 Database.....	15
3.10 IntelliJ IDEA.....	15
3.10.1 Android Studio.....	15
4 Projekt Spring.....	16
4.1 Spring Core.....	16
4.1.1 Contener Benów.....	16
4.1.2 Dependency Injection.....	17
4.1.3 Spring MVC.....	18
4.1.4 Spring AOP.....	20
4.2 Spring Security.....	22
4.3 Spring Session.....	23
4.4 Spring Data.....	23
4.4.1 Spring Data Rest.....	25
4.5 Spring Boot.....	27
4.5.1 Spring Initializr.....	29
4.6 Spring Cloud.....	30
4.6.1 Eureka.....	30
4.6.2 Zuul.....	32
4.6.3 Hystrix.....	33
4.6.4 Ribbon.....	35
4.6.5 Feign.....	35
4.6.6 Config Server.....	36
5 Mikroserwisy.....	38
5.1 Zalety.....	38
5.1.1 Skalowalność.....	38
5.1.2 Odporność na zakłócenia.....	39
5.1.3 Rozwijanie aplikacji.....	39
5.2 Wady.....	39
5.2.1 Testowanie.....	39
5.2.2 Uruchamianie aplikacji.....	39

6 Architektura aplikacji.....	40
6.1 Uruchomienie aplikacji.....	41
7 Funkcjonalności systemu.....	42
7.1 Zarządzanie Użytkownikami.....	42
7.2 Zarządzanie Dokumentami.....	43
7.2.1 Dokumenty dowolne.....	43
7.2.2 Szablony formularzy.....	43
7.2.3 Formularze.....	43
7.3 Generowanie Dokumentów.....	43
8 Aplikacja Android.....	43
8.1 Realizacja przykładowej funkcjonalności.....	44
8.2 Material Design.....	48
9 Podsumowanie.....	49
10 Zawartość dołączonej płyty CD.....	50
11 Bibliografia.....	50
12 Indeks ilustracji.....	50

1 Wstęp

W dzisiejszych czasach systemy działające w chmurze stają się coraz bardziej popularne. Oferują nie tylko większą wydajność, która jest potrzebna do przetwarzania coraz większych ilości danych ale zapewniają łatwiejszą skalowalność. Wraz z nowym podejściem do tworzenia aplikacji pojawiają się nowe wyzwania, z którymi muszą się zmierzyć programiści i architekci. Błędy podczas tworzenia systemu mogą mieć poważne konsekwencje w działaniu aplikacji, gdy będziemy skalować naszą aplikację błędy także będą się powiększać.

Obecnie każdy może uruchomić swoje programy w chmurze coraz więcej firm udostępnia swoją architekturę dla programistów np. Google posiada Google Compute Engine, Amazon stworzył Amazon Web Services. Wszystkie te usługi są płatne, cena zależy od wykorzystanych zasobów: czasu procesora, pamięci RAM, użycia dysku. Przez to staje się niezwykle ważne aby nasza aplikacja działała jak najwydajniej ponieważ każde skalowanie naszego systemu będzie pociągało za sobą koszty.

Również twórcy oprogramowania dla programistów starają się wyjść naprzeciw tym oczekiwaniom dostarczając coraz to bardziej zaawansowane narzędzia i systemy, które będą działały w nowym środowisku. Przykładem jest tu projekt Spring, a konkretnie jeden z jego sub-projektów Spring Cloud. Dostarcza on wiele narzędzi nie tylko potrzebnych podczas samego pisania kodu aplikacji ale również serwery pomocnicze które pozwolą uruchomić nasz system.

2 Cel pracy

Celem pracy jest stworzenie systemu do zarządzania treścią przy użyciu projektu Spring. System powinien w jak najszerszym zakresie prezentować nowości w projekcie Spring oraz dobre przykłady wykorzystywania narzędzi dostępnych w frameworku. System musi zawierać funkcjonalności związane z zarządzaniem treścią czyli: możliwość komentowania, rejestr zmian, udostępnianie zasobów tylko wybranym użytkownikom oraz generowanie dokumentów w formacie PDF. Wszystko to powinno być dostępne z poziomu aplikacji na platformę android.

System powinien być zbudowany w oparciu o architekturę mikroserwisową.

3 Narzędzia użyte w pracy

3.1 Java

Java jest obiektowym 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 otwartoźródłowym 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.

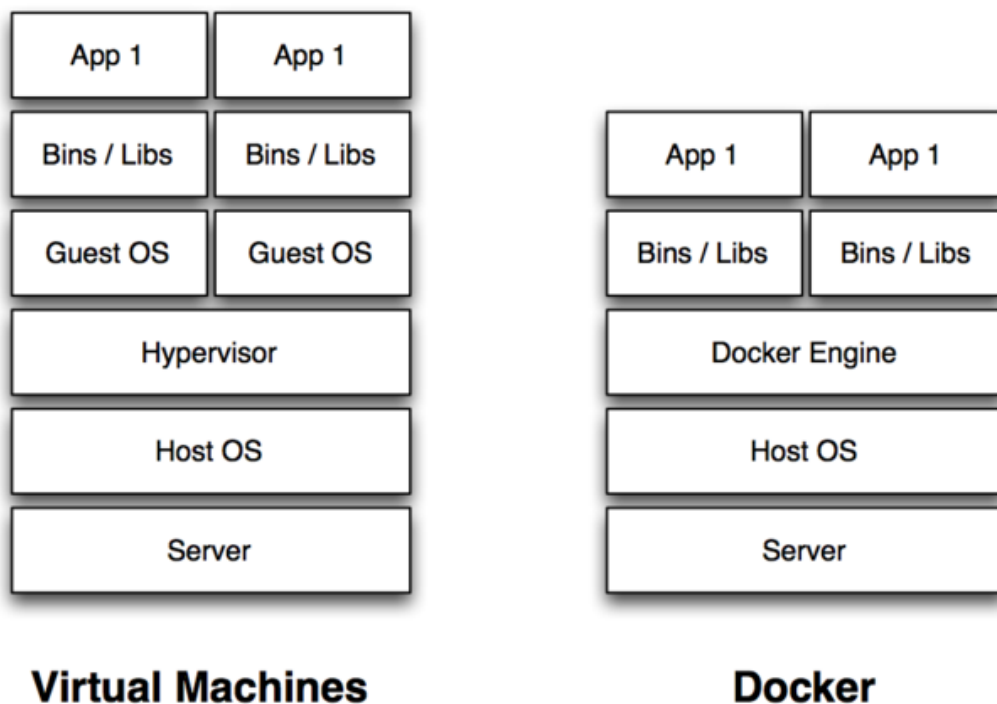
3.2.1 Użycie w pracy

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/docker-swarm-fig01-100671308-large.idge.png>

Plik Dockerfile to przepis jak stworzyć obraz Docker, zawiera on wszystkie elementy 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 plik Dockerfile jest 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 2 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 wszerz nasze kontenery, wywołując polecenie:

`docker-compose scale discovery-server=3`

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

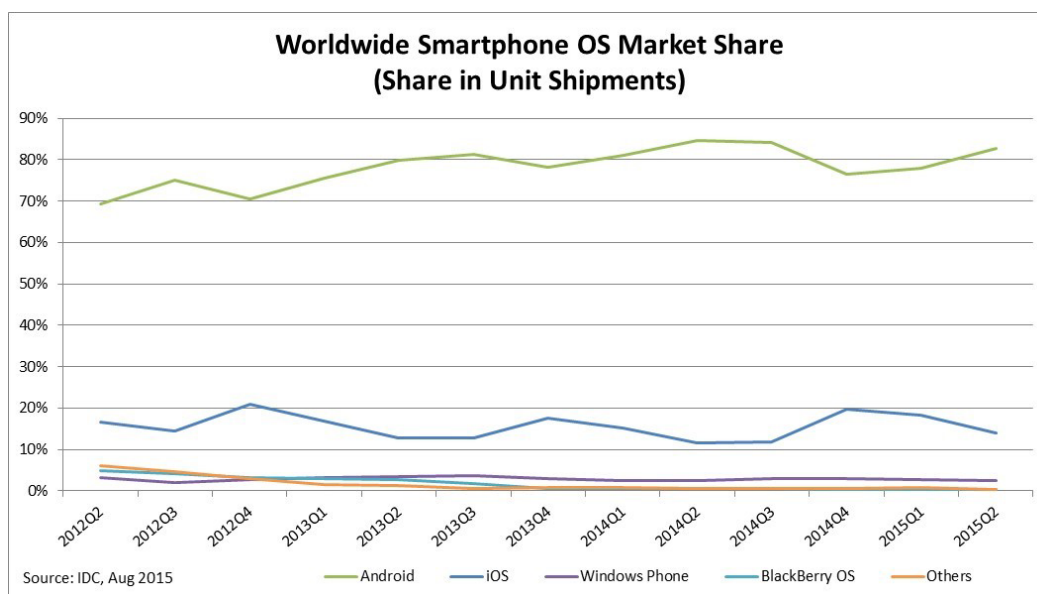
3.3.2 Docker Hub

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 (adnotacja @Eactivity), oraz menu z pliku create_template_menu.xml (adnotacja @OptionsMenu). Po stworzeniu activity zostają wstrzyknięte instancje klas ApplicationTemplateDetailsAdapter oraz ActionsAdapter, 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 `required`
- `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_sucess` – 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, takiej jak wirtualizowany sprzęt, skalowany w zależności od potrzeb użytkownika [7]. W aplikacji została wykorzystana do hostowania Dockera na którym jest uruchomiona aplikacja.

3.8 MongoDB

MogoDB 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 (ang. JavaScript Object Notation) 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 jej 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 główną częścią projektu Spring, pozostałe projekty tylko rozszerzają jego funkcjonalności. Aby użyć jednego pod-projektów musimy w zależnościach mieć Spring Core.

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 trzy 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 aplikacja stworzonych przy jego pomocy. Obiekty możemy wstrzykiwać za pomocą konstruktorów lub seterów. Od strony użytkownika możemy to osiągnąć odpowiednimi adnotacjami umieszczonymi na konstruktorze lub seterze. Jest też możliwość umieszczenie konfiguracji w xml. Wstrzykiwanie zależności umożliwia pisanie luźno powiązanych ze sobą obiektów (ang. Loose coupling), pozwala to na łatwa 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

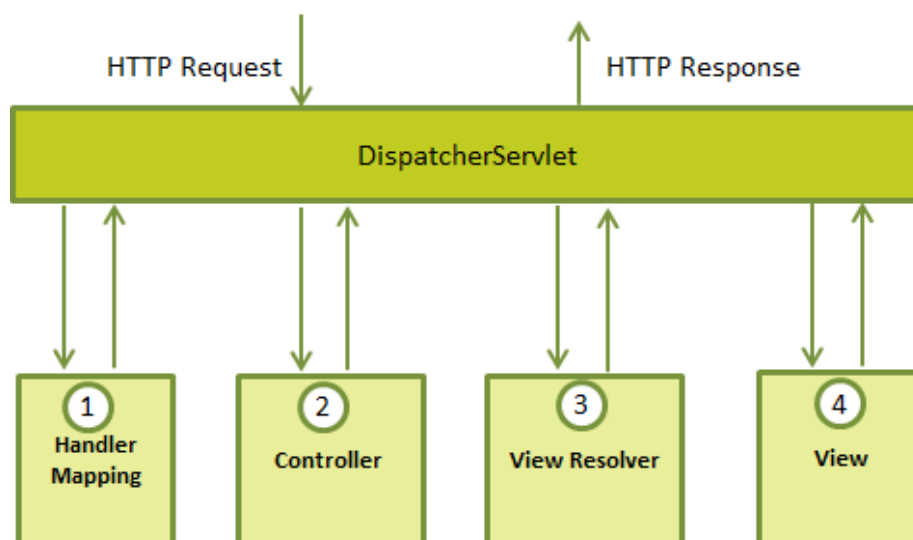
W Kod 8 tworzymy Bean z klasy VerifyElementController, następnie jest wstrzykiwany Bean typu VerifyElementService o nazwie verifyElementService, jeśli nie zostanie znaleziony wtedy pole service ma wartość null.

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. Aplikacje 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 który 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 zostaną umieszczone 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 wywołanie 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 przykazywane 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 jaknajwiększą separację części programów niezwiązanych 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 ten 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 metodach 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, że 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, 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 zasobu. Role reprezentują wysokopoziomowe dostępy w systemie natomiast pozwolenia reprezentują niskopoziomowe dostępy. Pozwolenia są agregowane w role. Proces autoryzacji może dotyczyć całych klas lub poszczególnych metod. Preferowanym sposobem konfiguracji jest użycie odpowiednich adnotacji.

```
@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 12: Przykład konfiguracji Spring Security

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.

W tym przykładzie (Kod 12) 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 `CustomAuthProvider`.

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 Session

Spring Session jest narzędziem pomocniczym do zarządzania sesją. Dostarcza API które jest niezależne od platformy na której zostanie uruchomione co daje na większą swobodę przy tworzeniu aplikacji.

4.4 Spring Data

Spring Data jest frameworkiem pomocniczym który ułatwia pracę z różnymi źródłami danych. Głównym jego 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 bazą 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 jedną z klas wbudowanych Javy
- chapters – lista obiektów własnej klasy, ChapterEntity nie jest encją główną i nie posiada id

Cała praca z bazą danych odbywa się przy pomocy obiektów opakowujących. Wystarczy rozszerzyć interfejs CrudRepository lub jego pochodne. Dzięki temu zyskujemy następujące metody CRUD (ang. Create Read Update Delete):

- 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 (Kod 16) 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.

Obie encje SQL (Kod 14) jak i MongoDB (Kod 15) są bardzo do siebie podobne tak samo jak repozytoria (Kod 16 i Kod 17). Dzięki temu zmiana bazy danych nie przysparza żadnych problemów. Przykładowo możemy sprawić aby encja UserEntity (kod 14) była zapisywana w MongoDB wystarczyłoby zmienić sama encje i zależności w projekcie. Nasz kod biznesowy pozostał by bez zmian.

4.4.1 Spring Data Rest

Spring Data Rest jest narzędziem pomocniczym dla Spring Data. Umożliwia w bardzo prostą 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 wygenerowane 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 encję 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 (Kod 14) została podzielona na pola które zostały zwrócone bezpośrednio np. login, password oraz te zwrócone jako linki do których trzeba się odwołać.

4.5 Spring Boot

Spring Boot jest narzędziem pozwalającym w łatwy i szybki sposób tworzenie aplikacji na podstawie frameworka Spring [14].

Możliwości [15]:

- aromatyczna konfiguracja – Spring Boot potrafi automatycznie dostarczyć konfigurację dla komponentów projektu Spring
- startowe zależności – w pliku do budowy Spring Boot podajemy jakie pod-projekty Spring chcemy
- monitorowanie aplikacji – wraz ze Spring Boot możemy użyć narzędzia actuator które pozwala na monitorowanie naszej aplikacji.

Spring Boot silnie korzysta z zasady „konwencja ponad konfiguracja” (ang. convention over configuration). Dzięki temu już na początku dostajemy działającą aplikację z całym zestawem domyślnych ustawień które możemy w łatwy sposób zmienić.

Aplikacje możemy budować za pomocą dwóch narzędzi maven oraz gradle.

```
buildscript {
    ext { springBootVersion = '1.4.0.RELEASE' }
    repositories { mavenCentral() }
    dependencies {
        classpath("org.springframework.boot:spring-boot-gradle-plugin:${springBootVersion}")
    }
}

apply plugin: 'java'
apply plugin: 'eclipse'
apply plugin: 'spring-boot'

jar {
    baseName = 'demo'
    version = '0.0.1-SNAPSHOT'
}

dependencies {
    compile('org.springframework.boot:spring-boot-starter-aop')
    compile('org.springframework.boot:spring-boot-starter-data-jpa')
    compile('org.springframework.boot:spring-boot-starter-security')
    compile('org.springframework.session:spring-session')
    compile('org.springframework.boot:spring-boot-starter-web')
    runtime('com.h2database:h2')
    testCompile('org.springframework.boot:spring-boot-starter-test')
}
```

Kod 20: build.gradle dla Spring Boot

W tym przykładzie używamy Spring Boot w wersji 1.4.0.RELEASE, dzięki temu dalej w

konfiguracji nie musimy ustawiać konkretnych wersji innych komponentów projektu Spring. Spring Boot sam dobierze preferowane wersje narzędzi dla naszej aplikacji. Ważną sekcją pliku są zależności, to na ich podstawie zostanie zdefiniowana domyślna konfiguracja np. obecność spring-boot-starter-data-jpa oraz com.h2database.h2 spowoduje, że zostanie uruchomiona baza danych w trybie osadzonym dodatkowo aplikacja połączy się z nią za pośrednictwem Hibernate. Co więcej wszystko zostanie opakowane w Spring Data i nasze repozytoria skorzystają z tej bazy danych.

```
@SpringBootApplication
public class ConfigServerApplication {
    public static void main(String[] args) {
        SpringApplication.run(ConfigServerApplication.class, args);
    }
}
```

Kod 21: Główna klasa Spring Boot

Najważniejszą rzeczą w przykładzie(Kod 21) jest adnotacja SpringBootApplication to ona sprawia, że aplikacja uruchamia się przy pomocy Spring Boot, oprócz tego konfiguruje component-scan. Jest to ustawienie które sprawia że wszystkie klasy w pakietach podrzędnych z adnotacją @Component lub pochodną zostaną stworzone jako Beany.

Do konfiguracji służą dwa pliki application i bootstrap oba mogą być w formacie .properties lub .yaml. Bootstrap jest używany do definiowania ustawień które muszą być zrobione przed uruchomieniem aplikacji (np. nazwa aplikacji), plik application ustawia zachowania które będą potrzebne podczas uruchamiania aplikacji.

```
spring.application.name=discovery-server
```

Kod 22: Przykład bootstrap.properties

W tym przykładzie nazwą naszej aplikacji będzie „discovery-server”.

```
server:
  port: 8888
```

Kod 23: Przykład application.yaml

Tutaj w pliku application.yaml zmieniamy domyślny port serwera na 8888.

Spring Boot całą aplikację wraz z serwerem aplikacyjnym (domyślnie Tomcat) kompresuje do jednego pliku jar. Do uruchomienia aplikacji potrzebujemy tylko i wyłącznie Java SE (ang. Java Standard Edition) w odpowiedniej wersji. Aby uruchomić taką aplikację musimy wykonać polecenie:

```
java -jar nasz_plik_jar.jar
```

Dodatkowo możemy definiować własne profile. Dla każdego profilu możemy zdefiniować własny zestaw konfiguracji. Taki plik jest w formacie typPliku-nazwaProfilu.properties np. application-

docker.properties lub przez odpowiednia sekcję w pliku yaml.

```
server:
  port: 8770

---

spring:
  profiles: docker
server:
  port: 8080
```

Kod 24: Przykład pliku application.yaml

Tutaj w zależności od profilu serwer będzie uruchomiony na porcie 8770 (brak profilu) lub na porcie 8080 (profil docker). Aby ustawić profil uruchamiamy aplikację poleceniem:

```
java -Dspring.profiles.active=nazwa_profilu -jar nasz_plik_jar.jar
```

4.5.1 Spring Initializr

Spring Initializr jest to narzędzie dostępne pod adresem <https://start.spring.io/> . Służy ono do generowania projektów Spring Boot.

Ilustracja 4: Ekran główny Spring Initializr

Experimental

- ☐ Reactive Web
Reactive web development with Tomcat and Spring Reactive (experimental)

Core

- ☒ Security
Secure your application via spring-security
- ☒ AOP
Aspect-oriented programming including spring-aop and AspectJ
- ☐ Atomikos (JTA)
JTA distributed transactions via Atomikos
- ☐ Bitronix (JTA)
JTA distributed transactions via Bitronix
- ☐ Cache
Spring's Cache abstraction
- ☐ DevTools
Spring Boot Development Tools
- ☐ Validation
JSR-303 validation infrastructure (already included with web)
- ☒ Session
API and implementations for managing a user's session information

Ilustracja 5: Wybór narzędzi dla naszej Aplikacji

Po wejściu na stronę wybieramy jakiego narzędzia do budowy użyć, do wyboru gradle oraz maven. Następnie wybieramy wersję Spring Boot i ustawiamy podstawowe informacje dotyczące naszego projektu (nazwę, pakiety itd.). Po kliknięciu w „Switch to full version” ukazuje się nam widok z dostępnymi narzędziami dla Spring Boot.

Możemy wybrać narzędzia, które zostaną dołączone do naszego projektu, następnie klikamy „Generate Project”, w ten sposób szablon naszego projektu w formie skompresowanej zostaje ściągnięty.

4.6 Spring Cloud

Spring Cloud dostarcza narzędzia do tworzenia systemów rozproszonych. Koordynacja systemów rozproszonych wymaga powielania pewnych schematów, Spring Cloud dostarcza te schematy przyspieszając i ułatwiając budowę systemów rozproszonych. Spring Cloud może działać zarówno na małym środowisku developerskim jak i w dużych data center [16]. Cały Spring Cloud opiera się na Spring Boot, więc aby korzystać ze możliwości Spring Cloud wystarczy dodać odpowiednie zależności.

4.6.1 Eureka

Ważnym elementem systemu rozproszonego jest rejestr serwerów. To tu serwery się rejestrują i dowiadują o innych elementach systemu rozproszonego. Implementacja Spring Cloud nazywa się Eureka i została stworzona przez firmę Netflix. Eureka może działać jako pojedynczy serwer lub jako klastr serwerów.

```
dependencies {
    compile('org.springframework.cloud:spring-cloud-starter-eureka-server')
}
```

Kod 25: Zależności dla Eureka

```
@SpringBootApplication
@EnableEurekaServer
public class DiscoverServerApplication {
    public static void main(String[] args) {
        SpringApplication.run(DiscoverServerApplication.class, args);
    }
}
```

Kod 26: Główna klasa dla serwera Eureka

Dodanie zależności spring-cloud-starter-eureka-server oraz użycie adnotacji @EnableEurekaServer spowoduje, że aplikacja Spring Boot zostanie uruchomiona jako serwer Eureka. Domyślnym portem dla serwera jest 8761 i pod takim portem na localhost klienci będą szukać serwera rejestrującego.

Aby serwer zarejestrował się do Eureka musimy zrobić dwie rzeczy:

- dodać zależność

```
dependencies {
    compile('org.springframework.cloud:spring-cloud-starter-eureka')
}
```

Kod 27: Zależności dla klientów Eureka

- użyć adnotacji @EnableEurekaClient

```
@SpringBootApplication
@EnableEurekaClient
public class UserMicroserviceApplication {
    public static void main(String[] args) {
        SpringApplication.run(UserMicroserviceApplication.class, args);
    }
}
```

Kod 28: Główna klasa dla klienta Eureka

Dodanie zależności spring-cloud-starter-eureka oraz adnotacji @EnableEurekaClient spowoduje, że domyślnie klient będzie się starał zarejestrować pod adresem localhost:8761. Możemy zmienić adres dla klientów używając odpowiedniego wpisu w application.properties

```
eureka.client.serviceUrl.defaultZone = http://localhost:8770/eureka/
```

Kod 29: Zmiana adresu docelowego dla klientów Eureka

W powyższym przykładzie klienci będą szukali serwera eureka pod adresem localhost:8770. Po zarejestrowaniu instancji będzie ona co jakiś czas ją odnawiać aby serwer miał jak najbardziej aktualną listę dostępnych klientów. Każdy klient tworzy cache w którym przechowuje adresy do pozostałych klientów, pozwala to ograniczyć ilość zapytań oraz sprawne działanie aplikacji nawet gdy Eureka przestała działać.

Instances currently registered with Eureka

Application	AMIs	Availability Zones	Status
DOCUMENT-SERVER	n/a (1)	(1)	UP (1) - beast:document-server:0
EDGE-SERVER	n/a (1)	(1)	UP (1) - beast:edge-server:8769
USER-MICRO-SERVICE	n/a (1)	(1)	UP (1) - beast:user-micro-service:0

Ilustracja 6: Przykład widoku serwera Eureka

Na ilustracji widzimy że serwer eureka zarejestrował trzy serwery. Wszystkie rodzaje serwerów mają po jednej instancji i działają poprawnie (status UP).

4.6.2 Zuul

Zuul jest serwerem proxy który przekierowuje zapytania do odpowiednich serwerów. Lista serwerów jest pobierana z Eureka. Domyslnie zapytania są przekierowywane na podstawie nazwy serwera, ogólna postać wygląda następująco:

`http://adres-zuul[:port]/nazwa-serwera/`

Na przykład takie zapytanie:

<http://localhost:8762/document-server/>

Zostanie przekierowane do instancji document-serwer. Możemy ustawić własne przekierowania w jednym z plików konfiguracyjny serwera Zuul.

```
zuul:
  routes:
    documents:
      path: /documents/**
      serviceId: document-serwer
```

Kod 30: Przykład application.yaml dla serwera Zuul

W tym przykładzie zapytanie <http://localhost:8762/documents/> zostanie przekierowane do serwera document-serwer. Oprócz samego przekierowywania zapytań Zuul jest dobry miejscem na wykonanie autoryzacji i autentykacji użytkowników, możemy to np. osiągnąć za pomocą Spring

Security. Na serwerze Zuul może się także filtrować zapytania np. dla urządzeń mobilny zostanie zastosowana inna ścieżka.

```
dependencies {  
    compile('org.springframework.cloud:spring-cloud-starter-zuul')  
}
```

Kod 31: Zależność Zuul

Aby używać Zuul musimy dodać odpowiednią zależność.

```
@SpringBootApplication  
@EnableZuulProxy  
public class EdgeServerApplication {  
    public static void main(String[] args) {  
        SpringApplication.run(EdgeServerApplication.class, args);  
    }  
}
```

Kod 32: Uruchomienie Zuul

Następnie aby uruchomić Zuul musimy dodać adnotację `@EnableZuulProxy` na głównej klasie serwera.

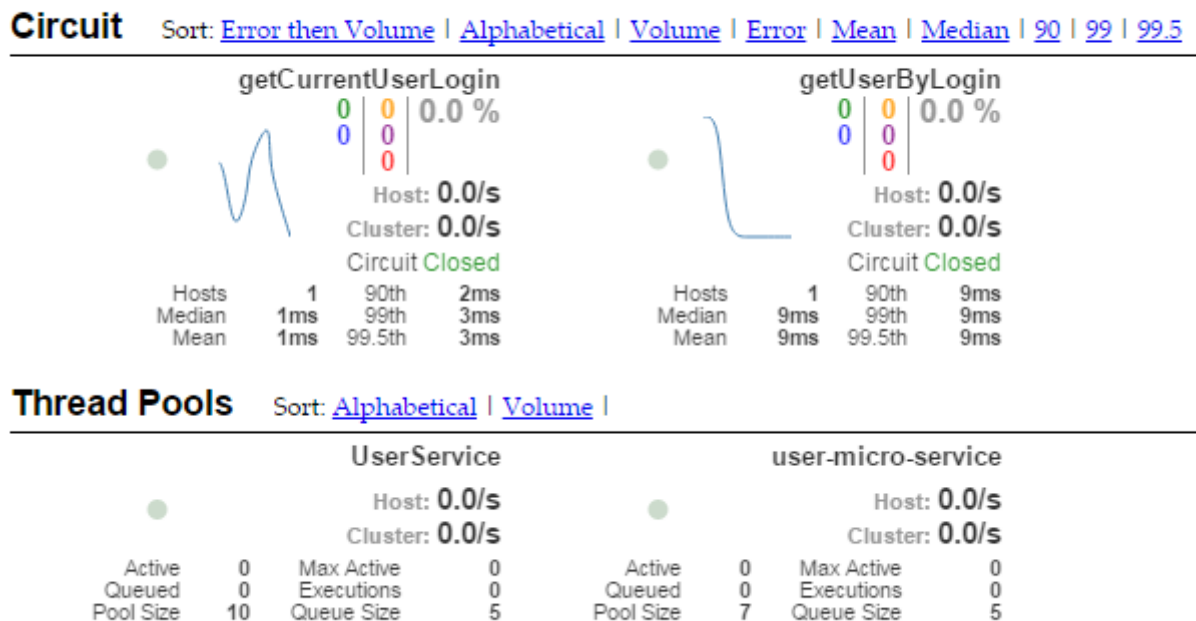
4.6.3 Hystrix

W środowiskach rozproszonych częstym zjawiskiem jest odwoływanie się jednych elementów systemu do innych. Gdyby jeden z komponentów przestał działać mogłoby to zagrozić stabilności całej aplikacji. Hystrix zapobiega roznoszeniu się błędów po całym systemie między innymi poprzez monitorowanie stanu poszczególnych komponentów oraz izolację „uszkodzonych” ogniw systemu.

Hystrix implementuje circuit breaker pattern. Każdy obwód ma dwa stany zamknięty i otwarty. Gdy serwer działa poprawnie obwód pozostaje zamknięty. Kiedy zapytanie do jednego z serwerów przekroczy pewną ilość błędów (domyślnie dla Hystrix 20 błędów w czasie 5 sekund) obwód zostaje otwarty i zapytanie nie dociera do serwisu, zamiast tego jest zwracana domyślna wartość [17].

Hystrix publikuje dane w postaci strumienia tekstowego przypominającego format JSON jest on dostępny pod adresem `http://nazwa-serwera:port/hystrix.stream`. W przypadku gdy posiadamy wiele serwerów najlepszym sposobem jest zebranie danych w jednym miejscu. Do agregacji tego typu informacji służy narzędzie Turbine. Narzędzie może działać na dwa sposoby albo na podstawie listy pobranej z Eureka odpytuje poszczególne serwery o ich strumienie Hystrix, drugi sposób to same serwery wysyłają informacje o sobie do głównego serwera z Turbine.

Hystrix Stream: localhost:8769/turbine.stream



Ilustracja 7: Hystrix Dashboard

Przydatnym narzędziem do monitorowania Hystrix jest tablica Hystrix Dashboard. Pozwala ono w przejrzysty sposób oglądać status poszczególnych obwodów. Prezentowane są podstawowe dane dotyczące ilości poprawnych i niepoprawnych wywołań oraz stan obwodu.

```
dependencies {
    compile('org.springframework.cloud:spring-cloud-starter-hystrix')
    compile('org.springframework.cloud:spring-cloud-starter-hystrix-dash-board')
    compile('org.springframework.cloud:spring-cloud-starter-turbine')
}
```

Kod 33: Potrzebne zależności

Zależności obecne w przykładzie:

- spring-cloud-starter-hystrix – dodaje hystrix do projektu
- spring-cloud-starter-hystir-dash-board – dodaje Hystrix Dashboard do naszego projektu
- spring-cloud-starter-turbine – dodaje Turbine do naszego pojektu

```

@EnableBootstrapApplication
@EnableCircuitBreaker
@EnableHystrixDashboard
@EnableTurbine
public class EdgeServerApplication {
    public static void main(String[] args) {
        SpringApplication.run(EdgeServerApplication.class, args);
    }
}

```

Kod 34: Przykład użycia Hystrix

W przykładzie (Kod 34) widzimy 3 adnotacje:

- `@EnableCircuitBreaker` – uruchamia ona Hystrix
- `@EnableHystrixDashboar` – uruchamia ona Dashboard dla Hystrix
- `@EnableTurbine` – uruchamia ona Turbine

Po uruchomieniu serwera Hystrix Dashboard będzie dostępny pod `/hystrix`, Hystrix możemy zobaczyć pod adresem `/hystrix.stream` a strumień Turbine pod `/turbine.stream`

4.6.4 Ribbon

Ważną cechą systemów rozproszonych jest ich skalowalność wszecz czyli multiplikowanie serwerów jednego typu. Gdy posiadamy wiele instancji serwerów przeznaczonych do tych samych zadań naszym celem jest jak najlepsze ich wykorzystanie. Tę funkcjonalność czyli równoważne obciążeń (agn. load balancing) implementuje Ribbon. Ribbon działa na dwóch płaszczyznach. Pierwsza z nich to komunikacja pomiędzy serwerami. Po stronie klienta Ribbon pobiera z Eureka listę dostępnych serwerów i wybiera ten do którego ma zostać wysłane zapytanie. Drugi sposób to gdy odwołujemy się do serwisu przez proxy Zull, wtedy to po stronie serwera proxy Ribbon wybiera instancje do której ma zostać przekierowane zadanie.

Ribbon jest domyślnie używany przez klientów Feign więc nie potrzeba dodatkowej konfiguracji.

4.6.5 Feign

Feign jest narzędziem ułatwiającym pisanie zapytań do innych serwerów które znajdują się wewnątrz naszej aplikacji. Feign przy tworzeniu zapytania współpracuje z Ribbon.

```

@FeignClient("user-micro-service")
public interface UserCore {
    @RequestMapping(method = RequestMethod.GET, value = "/user")
    Resource<UserDTO> getUsers();
}

```

Kod 35: Przykład klienta Feign

Powyższy kod jest przykładem na użycie Feign. Adnotacja `@FeignClient` przyjmuje jako parametr

nazwę serwera do jakiego ma się odwołać klient. Następnie w RequestMapping podajemy typ metody Http oraz dalszą część URI. Interfejs zostanie zaimplementowany przez framework. Przy wywołaniu metody getUsers() nastąpi pobranie listy użytkowników z serwera user-micro-service.

```
dependencies {  
    compile('org.springframework.cloud:spring-cloud-starter-feign')  
}
```

Kod 36: Zależności Feign

Aby uruchomić Feign najpierw musimy dodać odpowiednie zależności w tym wypadku spring-cloud-starter-feign.

```
@EnableFeignClients  
@SpringBootApplication  
public class DocumentMicroserviceApplication {  
    public static void main(String[] args) {  
        SpringApplication.run(DocumentMicroserviceApplication.class,  
            args);  
    }  
}
```

Kod 37: Uruchomienie Feign

Następnie musimy na głównej klasie serwera użyć adnotacji @EnableFeignClients która uruchamia generowanie kodu klientów Feign.

4.6.6 Config Server

Jednym z problemów systemów rozproszonych jest utrzymywanie konfiguracji wielu serwerów. Narzędziem które to ułatwia jest Spring Config Server. Jest to centralny serwer przeznaczony do przechowywania konfiguracji. Konfigurację możemy zapisać w pliku yaml lub properties lokalnie na serwerze lub wykorzystać repozytorium Git. W plikach application.[yaml|properties] definiowane są domyślne ustawienia dla serwerów. Jeśli chcemy aby nasz serwer miał inne ustawienia musimy stworzyć plik nazwa-serwera.[properties|yaml]. Możliwa jest też konfiguracja dla poszczególnych profili, wtedy nasz plik nazywamy nazwa-serwera-profil.[properties|yaml]. Adres do serwera konfiguracyjnego podajemy w pliku bootstrap.[properties|yaml], musimy także podać nazwę naszego serwera. Ważną rzeczą na jaką trzeba zwrócić uwagę jest status serwera konfiguracyjnego. Serwer musi on być w pełni uruchomiony dopiero później możemy uruchamiać pozostałe serwery.

```
dependencies {  
    compile('org.springframework.cloud:spring-cloud-config-server')  
}
```

Kod 38: Zależności Config Server

Aby uruchomić serwer konfiguracyjny potrzebujemy zależności spring-cloud-config-server.

```

@SpringBootApplication
@EnableConfigServer
public class ConfigServerApplication {
    public static void main(String[] args) {
        SpringApplication.run(ConfigServerApplication.class, args);
    }
}

```

Kod 39: Główna klasa serwera konfiguracyjnego

Następnie musimy użyć adnotacji `@EnableConfigServer` aby uruchomić serwer konfiguracyjny, domyślnie zostanie on uruchomiony na porcie 8888 i na takim porcie domyślnie będą go szukali klienci.

```
spring.cloud.config.server.git.uri=https://github.com/wemstar/MagisterkaConfigCMS
```

Kod 40: Źródło konfiguracji

Ostatnią rzeczą jaką musimy zrobić aby serwer działał poprawnie jest podanie adresu systemu kontroli wersji, skąd będzie pobierana konfiguracja czyli do `spring.cloud.config.server.git.uri`. Dużą zaletą takiego podejścia jest to, że nie potrzebujemy restartować serwera konfiguracyjnego w przypadku zmiany konfiguracji.

Aby serwer mógł pobrać konfigurację musimy zrobić następujące rzeczy:

```

dependencies {
    compile('org.springframework.cloud:spring-cloud-starter-config')
}

```

Kod 41: Zależności dla klientów Config Server

Najpierw musimy dodać odpowiednią zależność w tym wypadku `spring-cloud-starter-config`. Nie musimy używać żadnej adnotacji Spring Boot wykryje zależność i spróbuje pobrać konfigurację z domyślnego adresu: `localhost:8888`

```
spring.cloud.config.uri=http://localhost:8889/
```

Kod 42: Zmiana domyślnej konfiguracji klienta

Aby zmienić adres serwera z którego będzie pobierana konfiguracja musimy w pliku `bootstrap.properties` przypisać do `spring.cloud.config.uri` odpowiedni adres.

5 Mikroserwisy

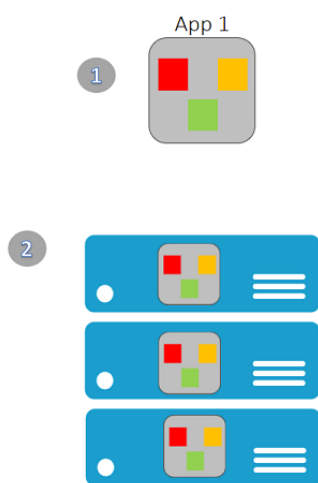
Mikroserwisy są to małe niezależne serwisy które współpracują ze sobą [18]. Wraz z rozwojem aplikacji stają się one coraz bardziej skomplikowane. Powoduje to wiele problemów, trudność w dodawaniu nowych funkcjonalności, czasochłonne naprawianie błędów czy długi czas wdrożenia nowych programistów w naszą aplikację.

Mikroserwisy starają się rozwiązać te problemy poprzez podział naszej aplikacji na mniejsze wyspecjalizowane części zgodnie z zasadą Single Responsibility Principle. Jednym z problemów takiego podejścia jest na jak małe części ma zostać podzielona nasza aplikacja, jest wiele odpowiedzi na to pytanie. Jedną z odpowiedzi jest to, że mikroserwis powinien być wystarczająco mały aby mała grupa programistów mogła go samodzielnie rozwijać. Musimy pamiętać, że wraz ze wzrostem rozdrobnienia naszej aplikacji coraz bardziej uwidaczniają się zalety tej architektury ale również wady.

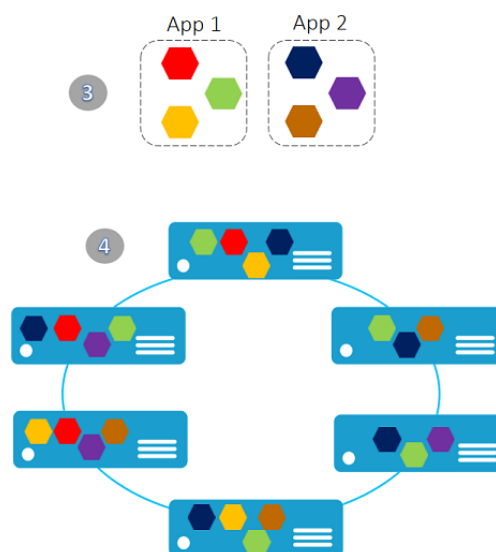
5.1 Zalety

5.1.1 Skalowalność

Monolithic application approach



Microservices application approach



Ilustracja 8: Skalowalność mikroserwisów i monolitycznych aplikacji

<https://acom.azurecomcdn.net/80C57D/cdn/mediahandler/docarticles/dpsmedia-prod/azure.microsoft.com/en-us/documentation/articles/service-fabric-overview-microservices/20160805053955/monolithic-vs-micro.png>

Jedną z największych zalet mikroserwisów jest ich skalowalność. W przypadku aplikacji monolitycznych zawierających wszystkie nasze funkcjonalności, jeśli jedna z naszych funkcjonalności jest częściej używana to aby poprawić jej wydajność musimy uruchomić nową

instancję naszej aplikacji. Spowoduje to zmarnowanie zasobów ponieważ funkcjonalności których w tej chwili nie potrzebujemy również zostaną zeskalowane. Inaczej jest w przypadku mikroservisów, tutaj możemy uruchomić dodatkowa instancję tylko tego serwisu którego funkcjonalność jest częściej używana. Powoduje to ogromne oszczędności zwłaszcza w usługach typu IASS w których płacimy za każdy wykorzystany zasób.

5.1.2 Odporność na zakłócenia

W architekturze mikroservisowej dopuszczamy taką możliwość że część instancji naszych serwisów może nie działać poprawnie. W takim przypadku pozostałe części przejmują zadania przez co system jako całość będzie działał poprawnie. W aplikacjach monolitycznych jest to nie do pomyślenia. Jeśli choć z jednym z komponentów będzie się działo coś niedobrego pozostałe też będą działać niewłaściwie. Weźmy hipotetyczną sytuację awarii fizycznego serwera. Aplikacja monolityczna zostanie natychmiast unieruchomiona i spowoduje to przerwę w dostawie naszych funkcjonalności. Natomiast w aplikacji mikroservisowej, zadania zostaną przejęte przez inną instancję tego serwisu położoną na innym serwerze, nasz system jako całość będzie działał poprawnie.

5.1.3 Rozwijanie aplikacji

Rozwijanie aplikacji jest ważną częścią każdego projektu, użycie odpowiedniej architektury bardzo to ułatwia. Dzięki podziałowi aplikacji na mniejsze niezależne elementy, proces samego tworzenia też może zostać podzielony między mniejsze zespoły, które mogą pracować niezależnie. Ułatwia to także później poprawę błędów, ponieważ będą zajmowały się tym osoby, które są wyspecjalizowane w danej funkcjonalności. Jeśli rozwijamy oprócz projektu serwerowego również projekt front-endu, istotnym jest istnienie środowiska testowego, z którego będą mogli korzystać programiści odpowiadający za wygląd naszego systemu. W przypadku dużej aplikacji monolitycznej możemy mieć do czynienia z długimi okresami niedostępności, które są spowodowane wgrywaniem aplikacji. Mikroservisy eliminują ten problem, dzięki temu, że wgrywamy tylko tę część naszego projektu która się zmieniła. Tę samą strategię może zastosować nasz klient docelowy podczas wgrywania nowej wersji systemu, który w ten sposób uniknie przestojów swojej aplikacji.

5.2 Wady

5.2.1 Testowanie

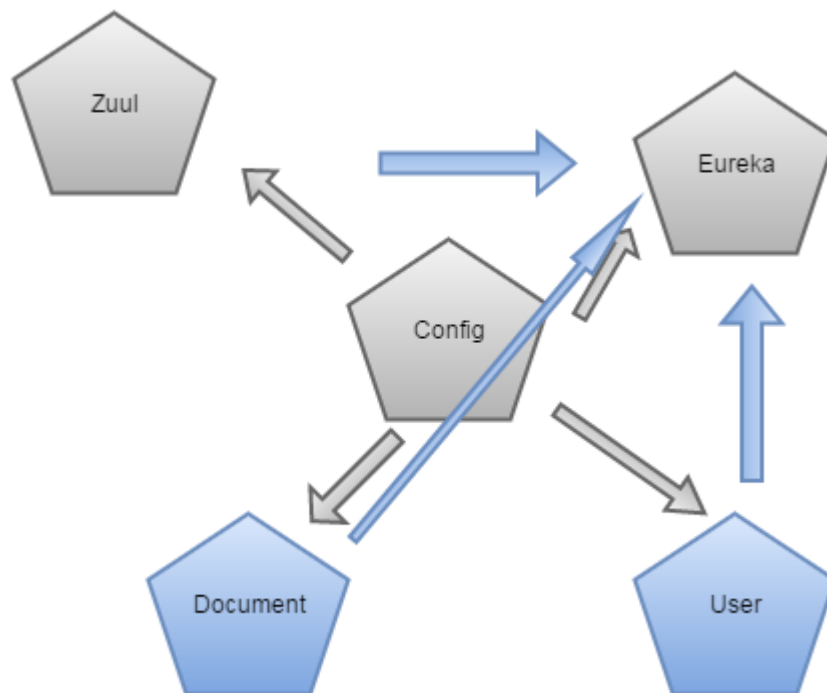
Dużym problemem jest testowanie aplikacji jako całości. Gdy nasz system się rozrośnie urządzenie na którym pracuje programista może mieć niewystarczająca ilość zasobów aby uruchomić wszystkie testy . Taka architektura wyklucza częste testy integracyjne naszego systemu. Może to spowodować nie wykrycia błędu.

5.2.2 Uruchamianie aplikacji

Dużym problemem dla rozproszonych systemów jest ich uruchamianie. Niektóre elementy muszą

być uruchomione wcześniej inne później (jak na przykład z serwerem konfiguracyjnym). Komplikuje to proces wgrywania aplikacji.

6 Architektura aplikacji



Ilustracja 9: Domyślna komunikacja mikroserwisów

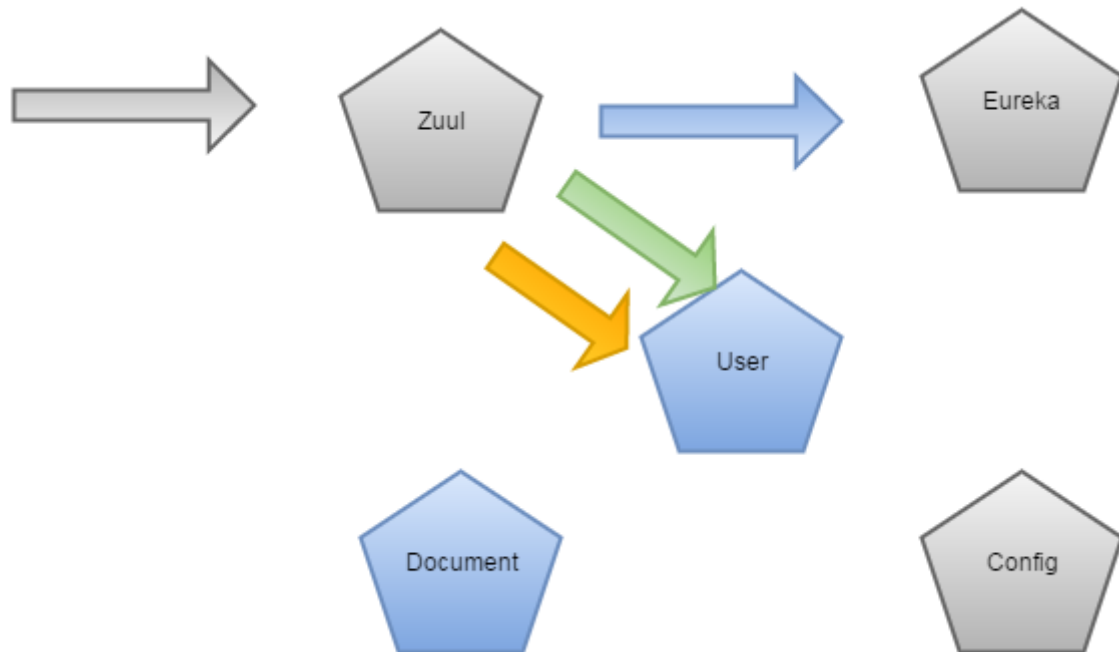
Cześć serwerowa składa się z pięciu mikroserwisów:

- Zuul – oprócz pełnienia funkcji serwera proxy, autoryzuje on użytkowników i udostępnia Hystrix Dashboard oraz Turbine.
- Eureka – spełnia funkcje rejestrujące inne serwery
- Config – centralne repozytorium konfiguracji
- User – odpowiada za przechowywanie użytkowników, grup oraz zarządzanie nimi
- Document – odpowiada za przechowywanie oraz zarządzanie różnymi typami dokumentów

Ilustracja przedstawia minimalną liczbę instancji potrzebnych do poprawnego działania systemu. Mikroserwisy zostały podzielone na dwie kategorie: support (szare) oraz core (niebieskie). Serwery support nie zawierają logiki biznesowej służą tylko i wyłącznie jako dostawcy funkcjonalności wynikających z zastosowanej architektury. Serwisy core zawierają funkcjonalności dostępne dla naszego systemu.

Diagram przedstawia również domyślną (bez przetwarzania zapytań) komunikację między mikroserwisami. Strzałki szare pokazują pobranie konfiguracji podczas startu systemu, natomiast strzałki niebieskie rejestrację serwisu w centralnym rejestrze jest ona co jakiś czas ponawiana aby sprawdzić czy serwer dalej działa. Warto zauważyć, że nie wszystkie serwisy się rejestrują w Eureka, serwer konfiguracyjny nie jest rejestrowany. Sama Eureka w tym przypadku również nie

rejestruje się u samej siebie przez co jest niewidoczna dla zewnętrznych klientów.



Ilustracja 10: Przetwarzanie zapytanie o listę użytkowników

Obsługa zapytania o listę użytkowników wygląda następująco:

1. Wysłanie zapytania o listę użytkowników do serwera proxy (szara strzałka)
2. Zuul sprawdza czy użytkownik jest zalogowany i ma dostęp do zasobów (zielona strzałka)
3. Zuul pobiera listę aktywnych serwerów (niebieska strzałka)
4. Zapytanie jest przekierowywane do serwera User i tam jest obsługiwane (pomarańczowa strzałka)

6.1 Uruchomienie aplikacji

Aby uruchomić aplikację potrzebujemy narzędzia Docker oraz Docker-compose. Instrukcja jak to zrobić, dla różnych systemów operacyjnych, znajduje się na stronie <https://www.docker.com/products/overview>. Instrukcja uruchamiania składa się z dwóch kroków:

1. Uruchomienia serwera konfiguracyjnego:
`docker run --name image-config-server -i wemstar/magisterka-cms-image-config-server`
2. Uruchomienie pozostałych części aplikacji, przed uruchomieniem komendy musimy poczekać aż serwer konfiguracyjny zostanie uruchomiony, polecenie:

`docker-compose up`

Spowoduje to uruchomienie kolejnych mikroservisów. Aby sprawdzić czy już wszystko jest uruchomione możemy wejść na serwer Eureka, znajduje się ona na porcie 8870 adres IP możemy znaleźć wykonując polecenie:

`docker-machine ls`

7 Funkcjonalności systemu

7.1 Zarządzanie Użytkownikami

Główna część tej funkcjonalności jest zbudowana wokół metod CRUD wygenerowanych na podstawie Spring Data.

```
@RepositoryRestController
public class UserRepositoryImpl {
    @Autowired
    private UserRepository userRepository;
    @Autowired
    private ShaPasswordEncoder shaPasswordEncoder;

    @RequestMapping(method = RequestMethod.POST, value = "/user")
    @ResponseStatus(HttpStatus.CREATED)
    public void createUser(@RequestBody UserEntity user) {
        user.setPassword(shaPasswordEncoder
            .encodePassword(user.getPassword(), user.getLogin()));
        userRepository.save(user);
    }
    @RequestMapping(method = RequestMethod.PUT, value = "/user/{id}")
    @ResponseStatus(HttpStatus.NO_CONTENT)
    public void updateUser(@PathVariable Long id, @RequestBody UserEntity user) {
        UserEntity repoUser = userRepository.findOne(id);
        user.setId(repoUser.getId());
        user.setPassword(shaPasswordEncoder
            .encodePassword(user.getPassword(), user.getLogin()));
        userRepository.save(user);
    }
}
```

Kod 43: Nadpisanie domyślnej implementacji Spring Data Rest

Funkcje `createUser` i `updateUser` nadpisują domyślne funkcje wygenerowane przez Spring Data Rest, informuje nas o tym adnotacja `@RepositoryRestController`. Każda metoda której w adnotacji `@RequestMapping` parametr `value` zgodny z tym wygenerowanym przez Spring Data Rest nadpisze domyślną. `UserRepository` jest klasa wygenerowaną przez Spring Data obsługującą encje `UserEntity`. `ShaPasswordEncoder` jest to klasa dostarczana przez Spring Security której bean musimy zdefiniować sami, klasa ta udostępnia szereg funkcjonalności związanych z szyfrowaniem haseł i jego późniejszą weryfikacją. Użytkownicy są przechowywani w relacyjnej bazie danych H2.

7.2 Zarządzanie Dokumentami

Dokumenty zostały podzielone na trzy typy:

- dowolne – dokumenty składają się z rozdziałów i paragrafów
- szablony – szablony definiujące jak mają wyglądać formularze
- formularze – możemy stworzyć formularz na podstawie wzoru i wypełnić go danymi

Dokumentami można komentować oraz dodawać stopnie weryfikacji. Dokumenty są przechowywane w bazie danych NoSQL MongoDB.

7.2.1 Dokumenty dowolne

Dowolne dokumenty składają się z:

- id – unikalny identyfikator dokumentu
- title -tytuł dokumentu
- chapters -rozdziały dokumentu
- date – data utworzenia
- activites – wszystkie akcje wykonane na dokumencie np. zmiana zawartości, komentarze
- verificationSteps – kroki weryfikacyjne które muszą zostać spełnione aby dokument został zatwierdzony
- allowedUserGroups -lista grup które mają dostęp do dokumentu

Dokumenty dowolne nie są tak restrykcyjne jak formularze, aby mogły pełnić zadania które trudno przewidzieć lub są tak rzadkie że nie potrzeba tworzenia osobnych funkcjonalności dla nich.

7.2.2 Szablony formularzy

Aby możliwe było wypełnienie formularzy musimy najpierw stworzyć jego szablon.

Szablony formularzy składają się z:

- id - identyfikator szablonu
- title – tytuł szablonu
- fields – pola formularza
- activities - wszystkie akcje wykonane na szablonie np. zmiana zawartości, komentarze
- verificationSteps – kroki weryfikacji formularza
- templateVerificationSteps -kroki weryfikacji szablonu
- allowedUserGroups - lista grup które mają dostęp do szablonu

7.2.3 Formularze

Formularze składają się z:

- id – identyfikator formularza
- templateId – id szablonu z którego został wygenerowany formularz
- title – tytuł formularza (generowane z szablonu)
- fields – pola formularza wraz z wartościami (nazwy i typy pól są pobierane z szablonu)
- activities - wszystkie akcje wykonane na formularzu np. zmiana zawartości, komentarze
- verificationSteps - kroki weryfikacji formularza (generowane z szablonu)
- allowedUserGroups - lista grup które mają dostęp do formularza

7.3 Generowanie Dokumentów

Do generowania dokumentów w formacie PDF służy biblioteka iText. Jest to darmowa biblioteka dla programistów, która umożliwia tworzenie i manipulowanie dokumentami w formacie PDF, z poziomu języka Java [19].

```
public void createPdf(String dest) throws IOException, DocumentException {
    Document document = new Document();
    PdfWriter.getInstance(document, new FileOutputStream(dest));
    document.open();
    PdfPTable table = new PdfPTable(2);
    table.setTotalWidth(200);
    table.setWidths(new int[]{ 1, 10 });
    table.setHorizontalAlignment(Element.ALIGN_LEFT);
    PdfPCell cell;
    cell = new PdfPCell();
    cell.setBorder(PdfPCell.NO_BORDER);
    cell.addElement(new Paragraph("Label"));
    table.addCell(cell);
    cell = new PdfPCell();
    cell.setBorder(PdfPCell.NO_BORDER);
    List list = new List(List.UNORDERED);
    list.add(new ListItem(new Chunk("Value 1")));
    list.add(new ListItem(new Chunk("Value 2")));
    list.add(new ListItem(new Chunk("Value 3")));
    cell.addElement(list);
    table.addCell(cell);
    document.add(table);
    document.close();
}
```

Kod 44: Przykład iText

<http://developers.itextpdf.com/examples/itext5-building-blocks/list-examples>

Label - Value 1
- Value 2
- Value 3

Ilustracja 11: Wynik przykładu

W przykładzie dokument PDF jest tworzony następująco:

1. Tworzymy dokument i plik do którego ma zostać zapisany
2. Otwieramy dokument
3. Tworzymy tabelkę i ustawiamy jej atrybuty
4. Tworzymy pierwszą komórkę do której wstawiamy ciąg znakowy „Label”
5. Tworzymy drugą komórkę która zawiera listę elementów „Value 1”, „Value2”, „Value 3”.
6. Dodajemy tabelkę do dokumentu
7. Zamykamy dokument, jest to ważny krok ponieważ w tym momencie plik jest zapisywany na dysk, dalsze zmiany w obiekcie dokument nie zostaną zatwierdzone.

8 Aplikacja Android

Aplikacja na platformę Android została skompilowana przy pomocy Android SDK w wersji 23 (Android 6.0) minimalna wersja to 19 (Android 4.4) co daje nam możliwość jej zainstalowania na większości nowoczesnych telefonów. Aplikacja została podzielona na następujące segmenty:

- activity – zawiera kod w Javie dla widoków
- adapter – zawiera adaptory dla widoków w postaci listy
- rest – zawiera klientów usług REST
- utils – zawiera klasy wspomagające np. dane użytkownika
- view – zawiera implementacje własnych widoków, najczęściej są to komórki tabel

Każda funkcjonalność zaimplementowana składa się z następujących elementów:

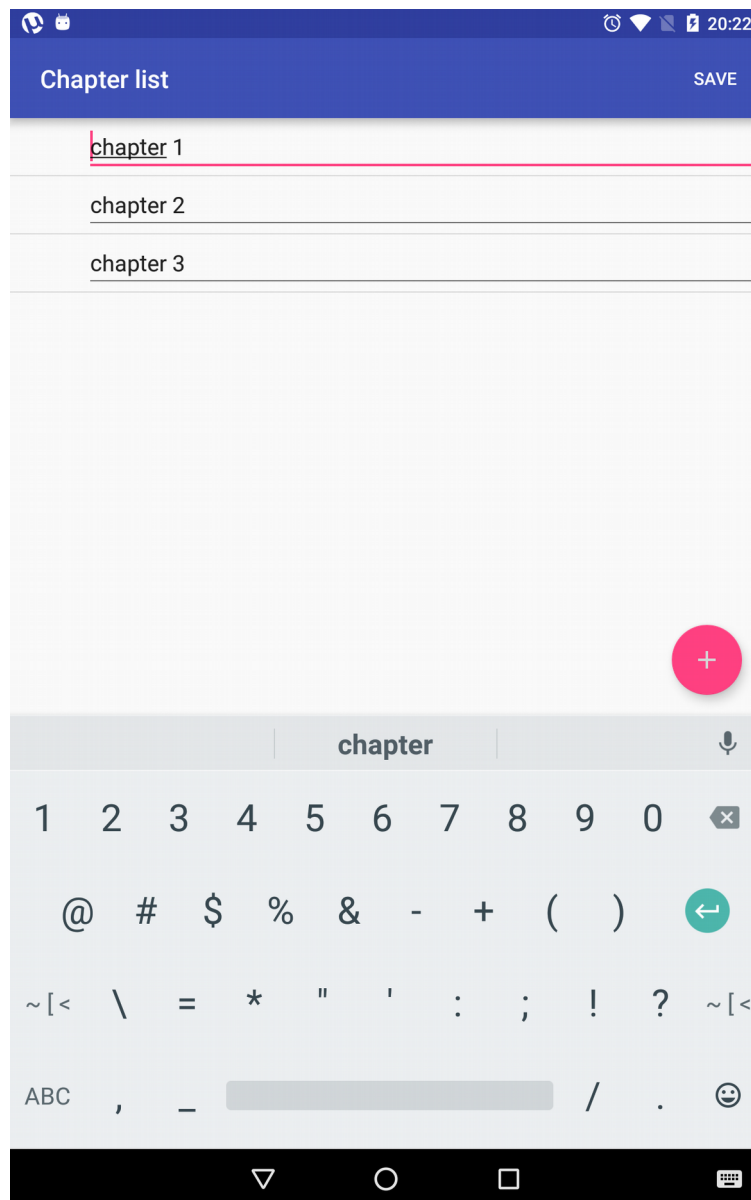
- widok listy – prezentuje wszystkie rekordy dostępne dla użytkownika (np. lista dokumentów), tutaj dodajemy i usuwamy elementy oraz wybieramy te które chcemy edytować
- adapter – odpowiada za pobranie listy rekordów za pomocą klienta REST oraz ich połączenie z odpowiednim widokiem rekordu.
- widok rekordu – widok prezentujący ogólne informacje o rekordzie
- widok szczegółowy – widok prezentujący szczegóły pojedynczego rekordu (np. szczegóły dokumentu), możemy edytować informacje o rekordzie po zapisaniu dane są wysyłane na serwer
- klient REST – przetwarza wszystkie dane potrzebne do działania funkcjonalności np. pobiera listę dokumentów, usuwa dokumenty, tworzy nowe

8.1 Realizacja przykładowej funkcjonalności

Poniższe przykłady obrazują realizację jednej funkcjonalności w aplikacji Android

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<FrameLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">
    <ListView
        android:id="@+id/listView"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:descendantFocusability="afterDescendants"
        android:focusable="false"></ListView>
    <android.support.design.widget.FloatingActionButton
        android:id="@+id/floatingButton"
        app:layout_anchor="@id/listView"
        app:layout_anchorGravity="bottom|right|end"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_gravity="bottom|right"
        android:layout_margin="16dp"
        android:src="@drawable/ic_add"
        android:tint="@color/button_material_light" />
</FrameLayout>
```

Kod 45: Przykładowy widok



Ilustracja 12: Widok przykładowej funkcjonalności

Widok tabelki składa się z dwóch elementów Listy oraz Przycisku, wszystko jest zamknięte w `FrameLayout`. Layouty są to elementy, które zarządzają położeniem elementów wewnątrz siebie, `FrameLayout` ustawia elementy za pomocą parametru `layout_gravity`. `FloatingActionButton` dzięki temu parametrowi, który jest ustawiony na `bottom|right` znajdzie się w prawym dolnym rogu ekranu. `ListView` nie posiada tej zmiennej ponieważ zajmuje cały obszar rodzica, informują nas o tym parametry `layout_width` oraz `layout_height` oba ustawione na `match_parent`. `ListView` jest to element który wyświetla listę obiektów. `FloatingActionButton` jest to domyślnie okrągły przycisk który po kliknięciu realizuje główna funkcjonalność widoku. Według `MaterialDesign` `FloatingActionButton` powinien zajmować to samo miejsce w całej aplikacji dodatkowo na ekranie nie powinno być więcej takich przycisków niż jeden [20].


```

@EActivity(R.layout.activity_floating_button_list)
@OptionsMenu(R.menu.save_only_menu)
public class ChapterListActivity extends AppCompatActivity {
    public static final String DOCUMENT_INTENT = "DOCUMENT_INTENT";
    DocumentDTO document;
    private Integer currentChapterPosition;
    @Bean
    ChapterListAdapter adapter;
    @ViewById(R.id.listView)
    ListView listView;
    @AfterViews
    void initTable() {
        document = (DocumentDTO)
getIntent().getSerializableExtra(DOCUMENT_INTENT);
        adapter.setDocument(document);
        listView.setAdapter(adapter);
    }
    @Click(R.id.floatingButton)
    void addChaptersClicked() {
        document.chapters.add(ChapterDTOBuilder.aChapterDTO().build());
        adapter.notifyDataSetChanged();
    }
    @ItemLongClick(R.id.listView)
    public void itemLongClicked(int position) {
        currentChapterPosition = position;
        Intent intent = new Intent(this, ParagraphListActivity.class);

intent.putExtra(ParagraphListActivity.PARAGRAPH_INTENT, document.chapter
s.get(position));
        startActivityForResult(intent, 1);
    }

    @OptionsItem(R.id.action_save)
    void saveDocument() {
        Intent intent = new Intent();
        intent.putExtra(DOCUMENT_INTENT, document);
        setResult(RESULT_OK, intent);
        finish();
    }
}

```

Kod 46: Główne Activity funkcjonalności

Kod zawiera główne Activity funkcjonalności, jest ono dołączone za pomocą adnotacji @Eactivity z widokiem activity_floating_button_list.xml (Kod 36). Menu jest tworzone z pliku save_only_menu.xml o czym informuje nas adnotacja @OptionsMenu. Do instancji zostają wstrzyknięte dwa obiekty:

- ChapterListAdapter (Kod 47) za pomocą adnotacji @Bean
- ListView za pomocą adnotacji @ViewById jest to ten sam obiekt co w Kod 45

Po wstrzyknięciu obiektów oraz inicjalizacji widoków zostaje wywołana metoda initTable() osiągamy to dodając adnotacje @AfterViews. Metoda wyciąga dokument przesłany z poprzedniego

Activity a następnie umieszcza go w adapterze, sam adapter przypisuje do widoku listy. Metoda `addChaptersClicked` dzięki adnotacji `@Clicked` zostanie wywołana po naciśnięciu `FloatingActionButton`, spowoduje to dodanie kolejnego rozdziału do listy, a następnie powiadomienie adaptera o zmianie zawartości. W przypadku gdy naciśniemy któryś element dłużej zostanie wywołana funkcja `itemLongClicked()` zapewnia to adnotacja `@ItemLongClick`. Metoda pozwala na edycję rozdziału dzięki wywołaniu kolejnego Activity, które to umożliwia. Menu zawiera jeden element „Save”, po jego naciśnięciu zostanie wywołana metoda `saveDocument()`, prześle ona rozdział z powrotem do Activity, które wywołało `ChapterListActivity`.

```
@EBean
public class ChapterListAdapter extends BaseAdapter {
    DocumentDTO document;
    @RootContext
    Context context;
    @Override
    public int getCount() {
        return document.chapters.size();
    }
    @Override
    public ChapterDTO getItem(int position) {
        return document.chapters.get(position);
    }
    @Override
    public long getItemId(int position) {
        return position;
    }
    @Override
    public View getView(int position, View convertView, ViewGroup parent) {
        ChapterItemEditView chapterItemEditView;
        if (convertView == null) {
            chapterItemEditView = ChapterItemEditView_.build(context);
        } else {
            chapterItemEditView = (ChapterItemEditView) convertView;
        }
        chapterItemEditView.bindChapter(getItem(position));
        return chapterItemEditView;
    }
    public void setDocument(DocumentDTO document) {
        this.document = document;
    }
}
```

Kod 47: Przykład Adaptera

Adapter pozwala na przetłumaczenie listy obiektów na ich widoki, jest niezbędnym elementem widoków `ListView` oraz podobnych. `ChapterListAdapter` używa adnotacji `@Ebean`, dzięki temu dla każdego pola w aplikacji które jest danego typu które posiada adnotację `@Bean`, zostanie stworzony obiekt, a następnie wstrzyknięty do tego pola. Klasa z Kod 47 rozszerza klasę abstrakcyjną `BaseAdapter`, implementacja musi zawierać następujące metody:

- `getCount()` - zwraca ilość elementów które pojawią się na liście
- `getItem(int position)` - zwraca obiekt znajdujący się na danej pozycji

- getItemId (int position) – wraca id obiektu z danej pozycji
- getView(int position, View convertView, ViewGroup parent) – zwraca widok konkretnego elementu. Funkcja ta oprócz pozycji przyjmuje również widok, który możemy dostosować do danej pozycji. Oszczędza to zarówno pamięć jak i czas procesora. Jeśli convertView nie ma wartości (obiekt nie istnieje) wtedy musimy utworzyć obiekt. Następnie do widoku zostaje przypisane odpowiedni element listy, na jego podstawie będzie można uzupełnić zawartość.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:orientation="horizontal" android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">
    <EditText
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/chapter_title"
        android:layout_alignParentEnd="true"
        android:layout_alignParentStart="true"
        android:layout_marginLeft="60dp" />
</RelativeLayout>
```

Kod 48: Layout widoku elementu listy

Widoki elementów listy powinny być jak najbardziej proste. Widok z Kod 48 zawiera dwa elementy RelativeLayout oraz EditText. RelativeLayout ustawia elementy dzieci obok siebie, w tym przypadku horyzontalnie od lewej do prawej. Cały obszar zajmuje EditText, jest to widok pozwalający na wprowadzanie tekstu.

```
@EViewGroup(R.layout.edit_text_layout)
public class ChapterItemEditView extends RelativeLayout {
    private ChapterDTO chapterDTO;
    public ChapterItemEditView(Context context) {
        super(context);
    }
    @ViewById(R.id.chapter_title)
    EditText chapterTitle;
    public void bindChapter(ChapterDTO chapterDTO) {
        this.chapterDTO = chapterDTO;
        chapterTitle.setText(chapterDTO.name);
    }
    @FocusChange(R.id.chapter_title)
    void focusChangedOnTextView(EditText editText) {
        chapterDTO.name = editText.getText().toString();
    }
}
```

Kod 49: Kod widoku elementu listy

Kod 49 zawiera klasę, która współpracuje z widokiem z Kod 48, informuje nas o tym adnotacja @EViewGroup. Klasa ChapterItemEditView rozszerza klasę RelativeLayout musi ona posiadać konstruktor z jednym parametrem, który wymagany jest przez rodzica. Do obiektu zostanie

wstrzyknięty widok EditText, następnie za pomocą metody bindChapter do widoku tekstowego zostanie przypisana nazwa rozdziału do wyświetlenia, metoda ta jest wywoływana z poziomu adaptera. W przypadku opuszczenia edycji EditText zostanie wywołana metoda onFocusChangeOnTextView() osiągamy to za pomocą adnotacji @FocusChange. Metoda ta ma za zadanie przypisać nowy tytuł dla rozdziału na podstawie zawartości widoku EditText.

8.2 Material Design

Material Design jest zbiorem wskazówek jak powinna wyglądać aplikacja aby były intuicyjne dla użytkowników, został on stworzony przez Google. Celem było stworzenie uniwersalnego „języka” opisu wyglądu tak aby był on czytelny i dobrze się prezentował [21]. Material składa się z trójwymiarowego środowiska, światła oraz obiektu. Każdy obiekt ma pozycję x,y,z oraz ma grubość 1. Wymiar z jest osiągany poprzez cienie. Material oprócz samego wyglądu aplikacji definiuje również animacje. Naczelną zasadą jest to aby każda animacja coś znaczyła dla użytkownika oraz by wyglądała naturalnie np. obiekty nigdy nie powinny nagle poruszać czy zatrzymywać, preferowanym sposobem jest stopniowe zwiększanie prędkości.

Material Design kładzie duży nacisk na dobór odpowiednich kolorów, możemy wyróżnić trzy najważniejsze kolory w całej aplikacji:

- Primary color - jest to najczęściej używany kolor w naszej aplikacji
- Secondary color – jest to kolor który ma podkreślać ważne informacje
- Accent color – jest to kolor używany do zaznaczenia interaktywnych elementów np. FloatingActionButton

Przydatnym narzędziem do generowania odpowiednich kolorów jest Material Palette [22]. Pozwala ono w łatwy sposób wygenerować odpowiednie kolory, posiada także podgląd dzięki czemu możemy zobaczyć jak kolory będą wyglądały w naszej aplikacji

9 Podsumowanie

9.1 Realizacja celów

9.2 Możliwości rozszerzenia systemu

9.3 Problemy podczas tworzenia systemu

9.4 Wnioski

10 Zawartość dołączonej płyty CD

- Kod części serwerowej
- Dokumentacja części serwerowej
- Kod części Androidowej
- Dokumentacja części Androidowej
- Filmik prezentujący możliwości aplikacji Androidowej

11 Bibliografia

- 1: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Java> [Dostęp 23-08-2016]
- 2: <https://en.wikipedia.org/wiki/Gradle> [Dostęp 23-08-2016]
- 3: [https://en.wikipedia.org/wiki/Docker_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Docker_(software)) [Dostęp 23-08-2016]
- 4: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Android_\(system_operacyjny\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Android_(system_operacyjny)) [Dostęp 23-08-2016]
- 5: <http://androidannotations.org/> [Dostęp 23-08-2016]
- 6: [https://pl.wikipedia.org/wiki/Git_\(oprogramowanie\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Git_(oprogramowanie)) [Dostęp 23-08-2016]
- 7: https://pl.wikipedia.org/wiki/Infrastructure_as_a_Service [Dostęp 23-08-2016]
- 8: <https://pl.wikipedia.org/wiki/MongoDB> [Dostęp 23-08-2016]
- 9: [https://en.wikipedia.org/wiki/H2_\(DBMS\)](https://en.wikipedia.org/wiki/H2_(DBMS)) [Dostęp 23-08-2016]
- 10: Craig Walls, Spring in Action, 2014,
- 11: https://pl.wikipedia.org/wiki/Programowanie_aspektowe [Dostęp 23-08-2016]
- 12: <http://projects.spring.io/spring-security/> [Dostęp 23-08-2016]
- 13: https://en.wikipedia.org/wiki/Hypertext_Application_Language [Dostęp 23-08-2016]
- 14: <http://projects.spring.io/spring-boot/> [Dostęp 23-08-2016]
- 15: Craig Walls, Spring Boot in Action, 2015,
- 16: <http://projects.spring.io/spring-cloud/> [Dostęp 23-08-2016]
- 17: http://projects.spring.io/spring-cloud/spring-cloud.html#_circuit_breaker_hystrix_clients [Dostęp 23-08-2016]
- 18: Sam Newman, Building Microservices, 2015,
- 19: <https://pl.wikipedia.org/wiki/IText> [Dostęp 23-08-2016]
- 20: <https://material.google.com/components/buttons-floating-action-button.html#buttons-floating-action-button-floating-action-button> [Dostęp 23-08-2016]
- 21: <https://material.google.com/#> [Dostęp 23-08-2016]
- 22: <https://www.materialpalette.com/> [Dostęp 23-08-2016]

12 Indeks ilustracji

Ilustracja 1: Docker.....	10
Ilustracja 2: Popularność systemów mobilnych.....	12
Ilustracja 3: Architektura spring MVC.....	19
Ilustracja 4: Ekran główny Spring Initializr.....	30
Ilustracja 5: Wybór narzędzi dla naszej Aplikacji.....	31
Ilustracja 6: Przykład widoku serwera Eureka.....	33

Ilustracja 7: Hystrix Dashboard.....	35
Ilustracja 8: Skalowalność mikroserwisów i monolitycznych aplikacji.....	39
Ilustracja 9: Domyślna komunikacja mikroserwisów.....	41
Ilustracja 10: Przetwarzanie zapytanie o listę użytkowników.....	42
Ilustracja 11: Wynik przykładu.....	46
Ilustracja 12: Widok przykładowej funkcjonalności.....	49

13 Indeks zamieszczonych fragmentów kodów aplikacji

Kod 1: Przykładowy Dockerfile.....	11
Kod 2: docker-compose.yml Przykład konfiguracji.....	11
Kod 3: Przykład użycia android Annotations.....	13
Kod 4: .travis.yml Konfiguracja TravisCI.....	14
Kod 5: Przykład adnotacji @Component.....	16
Kod 6: Tworzenie instancji w XML.....	17
Kod 7: Tworzenie instancji w Java.....	17
Kod 8: Przykład adnotacji Qualifier.....	18
Kod 9: Przykład pliku web.xml.....	19
Kod 10: Przykład Kontrolera.....	20
Kod 11: Przykład Aspektu.....	21
Kod 12: Przykład konfiguracji Spring Security.....	23
Kod 13: Przykład autoryzacji przy pomocy roli.....	23
Kod 14: Przykład Encji SQL.....	24
Kod 15: Przykład Encji MongoDB.....	25
Kod 16: Przykład repozytorium SQL.....	25
Kod 17: Przykład repozytorium MongoDB.....	26
Kod 18: Przykład Spring Data Rest.....	26
Kod 19: Przykład JSON HAL.....	27
Kod 20: build.gradle dla Spring Boot.....	28
Kod 21: Główna klasa Spring Boot.....	29
Kod 22: Przykład bootstrap.properties.....	29
Kod 23: Przykład application.yaml.....	29
Kod 24: Przykład pliku application.yaml.....	30
Kod 25: Zależności dla Eureka.....	32
Kod 26: Główna klasa dla serwera Eureka.....	32
Kod 27: Zależności dla klientów Eureka.....	32
Kod 28: Główna klasa dla klienta Eureka.....	32
Kod 29: Zmiana adresu docelowego dla klientów Eureka.....	33
Kod 30: Przykład application.yaml dla serwera Zuul.....	33
Kod 31: Zależność Zuul.....	34
Kod 32: Uruchomienie Zuul.....	34
Kod 33: Potrzebne zależności.....	35
Kod 34: Przykład użycia Hystrix.....	36
Kod 35: Przykład klienta Feign.....	36
Kod 36: Zależności Feign.....	37
Kod 37: Uruchomienie Feign.....	37
Kod 38: Zależności Config Server.....	37
Kod 39: Główna klasa serwera konfiguracyjnego.....	38
Kod 40: Źródło konfiguracji.....	38

Kod 41: Zależności dla klientów Config Server.....	38
Kod 42: Zmiana domyślnej konfiguracji klienta.....	38
Kod 43: Nadpisanie domyślnej implementacji Spring Data Rest.....	43
Kod 44: Przykład iText.....	45
Kod 45: Przykładowy widok.....	48
Kod 46: Główne Activity funkcjonalności.....	50
Kod 47: Przykład Adaptera.....	51
Kod 48: Layout widoku elementu listy.....	52
Kod 49: Kod widoku elementu listy.....	52