

Московский государственный технический университет
имени Н.Э. Баумана
(МГТУ им. Н.Э. Баумана)

ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА

*ИНФОРМАТИКА И СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ
ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ИНФОРМАТИКА
И КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ*

Курсовая работа
«Приложение хранения библиографических
ССЫЛОК».

По курсу «Базы данных».

Выполнил: Лапатин В.В.
Проверил: Дубанов А.В.

Москва 2018

Содержание

Введение	2
Разработка интерфейса	3
Программные интерфейсы	3
Графические интерфейсы	4
Интерфейсы командной строки	4
Постановка задачи	5
Разработка программного интерфейса	5
Разработка интерфейса командной строки	6
Разработка графического интерфейса	6
Проектирование базы данных	7
Заключение	9
Список используемой литературы	10

Введение

Разработка интерфейса

Для любой программы интерфейс является одной из наиболее важных составляющих. Ведь именно он определяет, как приложение будет взаимодействовать с другими программами и своими пользователями. Таким образом, можно ввести следующую классификацию интерфейсов:

1. Программные
2. Графические
3. Интерфейсы командной строки

Несмотря на то, что эти интерфейсы имеют между собой мало общего, к ним предъявляется ряд общих требований:

1. Функциональность – интерфейс должен отвечать всем требованиям пользователя и соответствовать его задачам;
2. Логичность – интерфейс должен быть логичным и запоминающимся, чтобы взаимодействие пользователя с программой было как можно более простым и удобным;
3. Защищенность – интерфейс должен быть спроектирован таким образом, чтобы у пользователя не было возможности совершить ошибку.

После определения общих требований к любому интерфейсу, стоит рассмотреть перечисленные выше интерфейсы отдельно.

Программные интерфейсы

К программным интерфейсам можно причислить любой интерфейс, который предназначен для использования разрабатываемой программы внешними приложениями. Обычно, в зависимости от используемых технологий, это набор классов, функций или методов, которые используются внешними программами. В случае данного приложения в качестве интерфейса взаимодействия было решено использовать веб-технологии. Это означает, что приложение будет взаимодействовать с любыми своими пользователями через протокол HTTP. Таким образом, программный интерфейс приложения будет представлять из себя набор HTTP-методов.

В протоколе HTTP есть несколько видов методов, из которых приложением будут использоваться следующие:

1. GET – это методы, которые запрашивают данные и не предназначены

для их записи.

2. POST – это методы, которые используются и для записи данных, и для их получения.

Говоря об HTTP интерфейсах, стоит отметить, что есть несколько различных подходов к проектированию подобных интерфейсов. Одним из наиболее общепринятых подходов является так называемый REST. Это можно перевести как Represental State Transfer [1]. Данная архитектура предлагает наложить на приложение ряд следующих ограничений:

1. Модель клиент-сервер
2. Отсутствие состояния
3. Кэширование
4. Единообразие интерфейса
5. Слои

Такой подход позволяет добиться лучшей производительности за счет отсутствия состояний между вызовами и кэширования, а архитектура становится более расширяемой из-за требований единообразия и использования слоев.

Графические интерфейсы

Графические интерфейсы – это наиболее востребованные интерфейсы в современном мире, потому что пользователям намного более удобно пользоваться интерфейсами, у которых среди средств донесения информации есть не только текст.

И, пожалуй, самый популярный вид графических приложений – это веб-сайты. Они получили такую популярность из-за своей универсальности: пользователь может открыть приложение на любом устройстве, на котором есть доступ в интернет и веб-браузер, в то время как любое другое приложение потребует установки на устройство пользователя.

//Продолжить, если/когда дело дойдет до написания

Интерфейсы командной строки

Интерфейсы командной строки, в отличие от графических и программных интерфейсов, представляют наименее популярную группу приложений. Но,

несмотря на это, они являются незаменимыми. Главное преимущество приложений командной строки заключается в том, что ими могут пользоваться в равной степени эффективно человек, и программа. Таким образом, интерфейсы командной строки являются сочетанием программных и графических интерфейсов: с одной стороны ими с определенной степенью удобства может пользоваться человек, а с другой стороны без каких-либо трудностей они могут использоваться для взаимодействия между приложениями. Также стоит отметить, что приложениям командной строки не нужен какой-либо графический интерфейс, только окно терминала.

Для того, чтобы заниматься непосредственным проектированием интерфейсов, необходимо понять задачу, которые они будут решать.

Постановка задачи

Необходимо разработать приложение, которое выполняет генерацию списков литературы для учебных курсов в формате BibTeX. Для этого приложение должно иметь следующие функции:

1. Поиск информации о книгах;
2. Хранение и модификация информации о книгах;
3. Создание и модификация данных об учебных курсах;
4. Генерация списка литературы.

Разработка программного интерфейса

При рассмотрении программных интерфейсов была описана архитектура REST. Согласно этой архитектуре каждый метод должен принимать в себя всю необходимую информацию для выполнения запроса, а все методы должны быть унифицированы. Таким образом, для каждого вида данных был реализован следующий набор методов:

- add%Вид данных% – POST запрос, содержащий данные для добавления в теле.
- get%Вид данных% – GET запрос, запрашивающий данные от приложения
- modify%Вид данных% – // Более подробно после реализации
- delete%Вид данных% – // Более подробно после реализации
- //Описать дополнительные команды вроде migrate и generate;

Разработка интерфейса командной строки

Как уже было сказано выше, для интерфейсов командной строки крайне важна автоматизируемость. Это делает невозможным использование так называемого интерактивного ввода. Другими словами, любое действие пользователя должно совершаться за один вызов приложения. В результате было решено использовать следующий подход к проектированию интерфейса: для каждого вида данных, с которыми будет работать приложение, будет реализован следующий набор методов:

- `get%Вид данных%Prototype` – данный метод добавляет новый файл в файловую систему, который содержит в себе прототип для нужного вида данных. После чего пользователь должен заполнить этот прототип информацией, которую хочет добавить;
- `add%Вид данных%` – сохраняет данные в приложение;
- `get%Вид данных%` – позволяет получить данные из приложения, можно конфигурировать флагами;
- `modify%Вид данных%` – позволяет модифицировать данные в приложении;
// Более подробно после реализации
- `delete%Вид данных%` – позволяет удалять данные в приложении; // Более подробно после реализации

Также отличительной чертой хорошего приложения командной строки является грамотно оформленная справка. Рисунок 1 показывает результат выполнения команды `help`.

Также для каждой отдельной команды реализован отдельный флаг `-help`, который показывает справку для конкретной команды, что можно видеть на рисунке 2.

//Описать дополнительные команды вроде `migrate` и `generate`; сделать скриншоты работы программы

Разработка графического интерфейса

//Написать, если/когда дело дойдет до написания

Проектирование базы данных

База данных является неотъемлемой частью любого приложения, которое выполняет хранение и обеспечивает работу с информацией. Так что выбор правильной технологии хранения данных является чрезвычайно важной задачей.

На текущий момент существует две различные ветви развития систем управления базами данных(СУБД): реляционная и нереляционная.

Отличительной чертой реляционных баз данных является понятие отношения или таблицы. Каждая сущность, хранимая в базе данных, должна представлять собой строку таблицы со строго заданным типизированным набором столбцов. Также реляционные СУБД гарантируют выполнение так называемых свойств ACID к транзакционной системе, где под транзакцией понимается последовательность команд, представляющая логическую единицу работы с данными. Опишем свойства ACID:

1. Атомарность – транзакция либо будет выполнена целиком, либо не выполнена совсем;
2. Согласованность – после выполнения транзакции в базе данных находятся корректные значения;
3. Изолированность – на транзакцию не могут оказать влияния другие транзакции, выполняемые параллельно;
4. Устойчивость – если транзакция была завершена, то даже при сбое системы изменения будут зафиксированы.

Данные свойства накладывают довольно серьезные ограничения на производительность, что послужило поводом для появления нереляционных СУБД. Перед ними стояло требование обеспечить хранение данных для высоконагруженных приложений. В противовес свойствам ACID, нереляционные базы данных гарантируют выполнение свойств BASE (Источник: What NoSQL is and what it is not.):

1. Доступность – каждый запрос будет выполнен;
2. Гибкость – состояние системы может меняться со временем даже без ввода новых данных;
3. Согласованность в конечном счете – данные могут быть несогласованны в некоторые моменты времени, но в итоге приходят в согласованное состояние.

//Проверить точность формулировок в первоисточнике

Стоит отметить, что существует множество видов нереляционных баз данных, перечислим основные:

1. документоориентированные;
2. графовые;
3. ключ-значение;

Графовые базы данных не дадут особого выигрыша из-за относительной простоты хранимых данных.

В произведенном далее сравнении все замечания, относящиеся к документоориентированным базам данных в равной степени относятся и к базам данных вида ключ-значения, так что ниже речь будет идти только о реляционных и документоориентированных СУБД.

Заключение

Список использованной литературы

- [1] Р.Т. Филдинг. *Representational State Transfer*. 2000.