

Sistem de gestionare a cererilor de despăgubire
pentru o societate de asigurări

Rareș-Neagu Florian

16 iunie 2017

Cuprins

1	Introducere	3
1.1	Condițiile preexistente	3
1.2	Servicii prestate clienților	3
1.3	Detalii despre dezvoltarea aplicației	4
1.4	Despre aplicație	5
2	Tehnologiile folosite	7
2.1	PHP 5.6	7
2.2	Laravel 5.3	7
2.2.1	Directive Blade	8
2.2.2	Laravel Forms / HTML	9
2.2.3	Consola Artisan	10
2.2.4	Eloquent ORM	10
2.2.5	Migrări	11
2.3	Baza de date - MySQL	11
2.3.1	Relații	12
2.3.2	PhpMyAdmin	13
2.4	GitHub	13
2.5	Certificat SSL	14
2.5.1	StartCom	15
2.5.2	CloudFlare	15
2.6	jQuery & jQuery UI	16
2.7	Knockout.js	17
2.8	Mențiuni speciale	18
2.8.1	Google Analytics	18
2.8.2	Găzduire partajată	19
2.8.3	PhpStorm IDE	20
2.8.4	Heroku	21
2.8.5	Amazon Web Services	22
2.8.6	Composer	22
2.8.7	Laravel Elixir și npm	23
2.8.8	LaTeX și Sublime Text	25
3	O scurtă istorie a dezvoltării aplicației	26
3.1	Primul modul	27
3.2	Problema datelor reale săptămânale introduse în sistem	28
3.3	Modulul de rapoarte și decizii	29
3.4	Decuplarea deciziilor de vânzări	29

3.4.1	Modificări în viitorul apropiat	31
3.5	După planul inițial de dezvoltare	31
3.5.1	Introducerea datelor și rapoartele avansate	32
3.5.2	În continuare	32
4	Structura aplicației	33
4.1	Un exemplu de cerere	33
4.2	Baza de date	34
4.3	Laravel MVC	36
4.3.1	Controlllers	36
4.3.2	Models - Eloquent ORM	43
4.3.3	Views	45
4.3.4	functii ajutatoare - Helpers	46
4.3.5	Request-uri	47
4.3.6	.env ironment-ul	47
4.3.7	Logging	47
4.3.8	Event - Notification - Mail system	47
4.3.9	Excel	47
5	Manual de utilizare	48
5.1	Administrative interface	48
5.1.1	Claims view	48
5.1.2	Import	48
5.1.3	Sales	49
5.1.4	Decisions	49
5.1.5	Reports	49
5.2	Registering a claim	49
5.3	Responding to messages	49
5.4	Settings	49
5.5	Uploading photos	49
6	Concluzii	50
6.1	Business Continuity Plan	50
6.2	Teste automate	50
6.3	Modularizarea tabelor	50
6.3.1	Modificări necesare asupra structurii bazei de date	50
6.4	Sistem modular de rapoarte	50

Capitolul 1

Introducere

1.1 Condițiile preexistente

În momentul în care am interacționat prima oară cu Fandu, doreau o redirectare simplă a paginii de internet <http://www.fandu.uk/claims>[1] către <http://wsgp.co.uk/claims/>[2].

Proiectul era administrat pe server-ul companiei angajate să scrie codul. Pagina principală încânta utilizatorul cu o avertizare în engleză ce spunea că sistemul ales de gestionare a bazei de date va fi în curând scos din limbajul de programare ales de ei. Nu aveau validări a datelor, nu scoteau rapoartele necesare. Sistemul de gestiune a cererilor de despăgubire era centrat în jurul unor fișiere Excel, ținute de angajați și distribuite între ei.

Astfel, Fandu și-a dorit să poată să scoată rapoartele dintr-o aplicație. Fără să treacă cineva prin fiecare daună înregistrată. Fără să copieze informațiile dintr-un mail trimis automat. Au dorit să automatizeze o mare parte din munca asiduă a angajaților Fandu. De a putea scoate oricând rapoartele necesare pe orice perioadă de timp, fie ea o lună, un an, sau de la prima cerere de despăgubire.

Soluția a venit din partea mea. Dorind să mă afirm și să am experiență în domeniu, m-am oferit ca în timpul liber să ajut Fandu. Să scot problema umană din ecuația rapoartelor, să trimit automat mail și să ofer o soluție completă, eficientă, construită de jos în sus pentru fiecare parte a dorințelor lor. Ei au fost sceptici că pot, așa că de menționat ar fi că metoda „rudimentară” de a păstra datele în fișierele Excel a fost activă pe perioada dezvoltării aplicației, pentru a se asigura exactitatea rapoartelor scoase de sistem cu cele „manuale”. Și asta a ajutat enorm. Multe probleme mici au apărut în timpul dezvoltării, ce au fost reparate o dată ce au fost comparate datele.

1.2 Servicii prestate clienților

Utilizatorii primesc în regulamentul de „Mobile Protect”, valabil online și la <https://mediagalaxy.ro/regulament-mobile-protect>[3], în momentul achiziției unui telefon sau unei tablete, indicațiile de a se uita la www.fandu.uk/claims pentru cererile de despăgubire. Pot să trimită la adresa respectivă și documentele relevante pentru a soluționa cererii de despăgubire.

Sunt rugați de a completa cât mai complet și a da cât de multe detalii posibile pentru soluționarea mai rapidă a cererii.

Regulamentul mai avertizează repercursiunile legale posibile în cazul falsificării informațiilor (și automat respingerea cererii). Important de menționat, pentru victimele furtului agravat, este necesitatea raportului poliției în cazul furtului.

Societatea „Fandu Holdings Ltd.” cu sediul în Zinonos Kitieos nr. 8, Kato Lakatamia P.C. 2322, Nicosia, Cyprus[1] este o societate ce se ocupă cu cererile de despăgubire pentru Altex și Media Galaxy[3].

Aceasta răspunde în numele lui „AmTrust International Underwriters Limited”. [3].

1.3 Detalii despre dezvoltarea aplicației

Dezvoltarea aplicației a început cu prima întâlnire între fondatorii companiei, cei ce aveau grijă de sistemul de rapoarte în Excel și mine. Ne-am așezat la masă și astfel am început să discutăm despre cerințele aplicației.

Accentul s-a pus pe dorința de a scoate rapoarte mai ușor, fără a putea interveni eroarea umană. Să nu se mai verifice manual câte asigurări s-au vândut într-o perioadă de timp determinată. Eliminarea nevoii de a căuta în fiecare fișier trimis săptămânal de Altex / Media Galaxy.

Pe tot parcursul dezvoltării aplicației, am fost singurul ce s-a ocupat de aranjarea sistemului informatic, migrarea spre o soluție de găzduire partajată, construirea bazei de date, relațiilor, securitatea datelor și interacțiunii utilizatorului cu aplicația.

Structura bazei de date a fost gândită prima oară a fi rigidă, a forța utilizatorul și persoanele ce se ocupă de gestiunea lor să introducă datele corecte, a nu avea probleme ulterioare. Ideea a fost întâmpinată cu rezistență, datorită libertății oferite de Excel, dar într-o scurtă perioadă de timp, rigiditatea a dat roade. Rapoartele erau exacte și erorile ne-existente.

Interacțiunea cu utilizatorul de rând a fost gândită a fi cât mai rapidă. Atunci când intră pe pagina aplicației, el poate deja să completeze cererea de despăgubire, așa cum se poate observa în poza 1.1. Utilizatorul este îndrumat pentru a completa cât mai detaliat detaliile despre cererea de despăgubire și este avertizat atunci când apare o eroare sau a uitat să completeze un câmp necesar.

Am ales să salvez toate datele utilizatorului în baza proprie de date, la o companie de încredere ce oferă soluții de găzduire partajată <https://xServers.ro>[4]. Dar pozele și spațiul de stocare a pdf-urilor încărcate de utilizatori sunt găzduite de Amazon Web Services[5], pentru a beneficia de prețul redus și valabilitatea extinsă a fișierelor pe „cloud”.

Revenind la soluția de găzduire partajată, am ales xServers.ro[4] pentru că aplicația se încadrează lejer în oferta lor. Cel mai important atu este traficul de internet necontorizat și spațiu de stocare suficient.

Soluția de backup, oferită de cei ce găzduiesc aplicația, salvează baza de date în fiecare zi.

De asemenea, mă ocup personal pentru a asigura un backup săptămânal a bazei de date pe un volum encryptat cu „VeraCrypt”[6], un utilitar gratuit ce construiește un disc virtual securizat într-un simplu fișier.



Figura 1.1: Pagina principală a <https://fandu.info>

Cele două soluții complementare asigură securitatea datelor și rezolvarea instantanee a problemelor bazei de date, cheia aplicației.

Codul sursă este ținut într-un proiect „git”, un sistem de gestionare și versionare a codului de programare, încărcat pe GitHub, un aliat de încredere oricărui programator.

1.4 Despre aplicație

Pentru a putea reduce costurile aplicației, am optat pentru o metodă tradițională de găzduire partajată, ce oferă PHP și o bază de date MySQL inclusă în pachet.

Chiar dacă experiența mea unde lucrez își spune cuvântul în alt limbaj de programare (C#), am descoperit plictisindu-mă Laravel[7], o platformă modernă de a scrie cod PHP, inspirată din arhitectura sistemului „Ruby on Rails”.

Înainte să interacționez cu persoanele de la Fandu, aveam deja mai multe proiecte ușoare terminate. Știam cât de important este să nu te avânți cu capul înainte, fără a ști un nou cadru în care să programezi, pentru că rezultatul ar fi deplorabil.

Nu folosisem până acum într-un mediu de producție Laravel, dar eram încrezător că nu mi-ar oferi surprize neplăcute. De asemenea, văzusem oportunitatea de a folosi cele mai ridicate standarde de programare pentru PHP, și până la urmă am ales să merg el.

Astfel, am învățat cum este să gestionezi de unul singur dezvoltarea unei aplicații de la concept la problemele de memorie când nu poți să scoți rapoarte cu peste 30000 de linii, cu baza de date de pe producție.

Alt avantaj este încercarea minimizării complexității ascunse[8], ce face codul mult mai ușor de întreținut și permite dezvoltarea mai rapidă, fără a petrece mult timp înțelegând arhitectura sau codul scris anterior.

Sintaxa ușor de înțeles și ambiguitatea redusă fac din Laravel, în opinia mea, un bun provocator chiar și pentru „ASP.NET MVC”[9], liderul pe piață în momentul actual. Ambele platforme oferă soluții de la modele, la gestionarea bazei de date, la rularea migrațiilor, la salvarea stării și chiar și integrarea automată a unui sistem de utilizatori.

Dar spre diferență de soluția Microsoft, toată platforma necesară construirii și distribuirii aplicației nu este blocată pe sistemul de operare Windows (cu

.NET Core situația se schimbă, dar în acest moment nu a fost adoptată la scară largă), ci poate să funcționeze pe orice sistem de operare.

Capitolul 2

Tehnologiile folosite

2.1 PHP 5.6

Când a apărut internet-ul, toate paginile erau statice. Nu puteai să interacționezi cu conținutul paginii. Dar apoi Netscape a revoluționat paginile, construind limbajul de programare LiveScript (redenumit ulterior JavaScript). În puțini ani, Netscape a revoluționat și modul în care paginile sunt distribuite utilizatorilor prin conceptul de JavaScript pentru aplicațiile ce serveau paginile. Astfel, s-a construit primul scenariu de cod folosit de servere. [10]

În continuare, s-a definit „Common Gateway Interface” (CGI), ce oferă un protocol pentru serverele web de a executa programe pentru a genera pagini de web dinamic atunci când este nevoie de o pagină de internet. Serverul web permite administratorului să seteze ce URL-uri vor fi folosite de ce programe CGI prin setarea unui folder cu scripturi. În loc să trimită fișierul respectiv, serverul HTTP apelează script-ul și trimite orice ar fi afișat ca și rezultat pentru client. [11]

Un astfel de program a fost și invenția lui „Rasmus Lerdorf”. Și-a extins programele ce gestionau pagina lui personală pentru a interacționa cu baze de date și formulare, dând numele implementării „Personal Home Page/Forms Interpreter” (sau pe scurt, PHP/FI). Nu a avut o viziune clară asupra limbajului de programare, a continuat să adauge ceea ce considera a fi următorul pas logic. [12]

Printre îmbunătățirile aduse limbajul se numără „superglobalele” (o metodă ușoară de a accesa parametri trimiși de formularele paginilor HTML) în versiunea 4.1, metode de gestiune a codului orientat pe obiecte, o interfață standardizată pentru a accesa bazele de date. Ulterior, adăugându-se pe parcursul dezvoltării limbajului suport pentru „namespace”-uri, generatoare, funcții anonime, extinderi, pe 28 August 2014, a fost lansat PHP 5.6, ce va fi întreținut până pe 31 Decembrie 2018. [13]

2.2 Laravel 5.3

Laravel este o librărie gratuită de PHP. Pentru Laravel 5.3, minimul necesar librăriei este PHP 5.5.9 sau mai nou. Librăria a fost concepută de „Taylor

Otwell”, pentru a construi aplicații web bazate pe arhitectura „Model-View-Controller”. Printre numeroasele avantaje de a folosi Laravel se află sistemul modular de pachete, cu propriul său sistem de gestionare, moduri diferite de a accesa bazele de date relaționale, utilitare pentru scrierea și menținerea aplicației și orientarea spre expresivitatea codului.[14]

Arhitectura „Model-View-Controller” se bazează pe cele trei componente inter-conectate slab ale unei aplicații: Modelul, Controller-ul, respectiv View-ul. Modelul este componenta centrală a șablonului, pentru că se ocupă de datele, logica și regulile aplicației. Acest model este gestionat de Controller, ce acceptă datele de la utilizator și le transformă în comenzi pentru model și/sau View. View-ul este orice metodă de vizualizare a informației unui Model.[15]

Avantajele arhitecturii, mulțumită separării conceptuale, ajută dezvoltarea simultană și ușurința modificărilor. Astfel, mai multe persoane pot lucra simultan la o parte a aplicației. Dar din păcate, trebuie studiată în detaliu, pentru că nu este ușoară de folosit pragmatic.

2.2.1 Directive Blade

Un mare avantaj al librăriei este un simplu, dar foarte puternic și eficient sistem de șablonare — Blade. Spre deosebire de alte sisteme de șablon, Blade nu inhibă dezvoltatorul a folosi cod PHP în View-uri. De fapt, toate View-urile Blade sunt traduse în cod simplu PHP și salvate până ce sunt modificate. Astfel reușește să adauge aproape zero logică în plus aplicației.

Pentru a afișa ceva pe ecran folosind PHP în mijlocul codului HTML, ar trebui să scrii:

```
<?= $variabila ?>
```

Dar asta te face vulnerabil la „XSS”.

XSS (Cross Side Scripting) este o vulnerabilitate a securității unei aplicații, des întâlnită în aplicațiile web, ce permite adăugarea oricărui cod, fie el malițios sau inocent, paginilor vizualizate de clienții normali.

Astfel, pentru a preveni exploatarea datelor trimise de la Controller, pentru a afișa valorile variabilelor trimise, directivele Blade indică folosirea sintagmei:

```
{{ $variabila }}
```

Desigur, nu ești limitat la doar nume de variabile, ci la orice s-ar putea considera parametrul unei funcții, deoarece sunt trimise prin metoda `htmlspecialchars` a PHP-ului.

Printre cele mai folositoare beneficii folosind Blade se află și construirea fișierelor ce definesc structura HTML-ului aplicației. Nu se definește practic o pagină principală, doar se specifică pentru paginile existente deja a se folosi structura găsită în pagina specificată prin comanda:

```
@extends('layouts.app')
```

unde în acest caz în folderul „layouts” găsim fișierul „app.blade.php”.

Pentru a introduce conținutul paginii ce extinde șablonul, Blade folosește secțiuni. Declarate în pagina principală, acestea indică locul unde se așteaptă conținut, putând fi denumite după nevoile șablonului. De asemenea, în cazul definirii unei secțiuni, se poate folosi și o valoare implicită. Cel mai des e folosit

un șablon în definirea titlului, cu o valoare implicită a numelui proiectului. În cazul acestui proiect, am folosit ca sufix numele configurat în fișierul mediu, lăsând la dispoziția fiecărei pagini a seta titlul.

Folosind secțiuni, am descoperit o problemă la re folosirea unor componente vizuale. Blade adaugă precum PHP conținutul fișierului ce trebuie să existe unde ai scris instrucțiunea respectivă folosind comanda:

```
@include('decisions.includes.search')
// ce adaugă fișierul
// resources/views/decisions/includes/search.blade.php
```

Continuând șirul dezvoltării, descopăr o altă problemă la introducerea a mai multor segmente de cod JavaScript în aplicație, din fișiere Blade separate. Pentru a rezolva și această problemă, Blade se folosește de:

```
@push('scripts')
```

pentru a adăuga informații într-o stivă, ce va fi afișată în pagina ce definește structura HTML prin simpla comandă:

```
@stack('scripts')
```

Printre marile îmbunătățiri aduse de Blade, folosite în acest proiect, se numără și directivele. Acestea sunt propriile comenzi, definite de programator, ce extind limbajul. Sunt traduse în simple instrucțiuni de cod PHP. Am scris astfel propria directivă de a construi automat codul necesar afișării, folosind HTML și librăria vizuală „Bootstrap”, a unui câmp dintr-un formular, cu nume, tip și validare proprie:

```
@input(['eveniment_strada', ['Strada', false]])
// unde 'eveniment_strada' - id-ul câmpului.
// unde 'Strada' - denumirea câmpului.
// unde 'false' - necesitatea completării câmpului.
```

2.2.2 Laravel Forms / HTML

O mare parte a oricărei aplicații web este interacțiunea cu clientul. Pentru asta, există formulare ce sunt trimise către calculatorul aplicației. O fostă librărie inclusă în Laravel, dar acum extinsă și desprinsă este librăria ajutoare pentru formulare și HTML. Este întreținută de „Laravel Collective”, o comunitate ce se ocupă de menținerea componentelor scoase din Laravel de „Taylor Otwell”. Astfel, el are prilejul de a se concentra pe munca sa (Laravel) și comunitatea susține componentele îndrăgite de programatori în viață, independent.[16]

Un astfel de proiect este „Forms & Html” [17], ce simplifică codul ce trebuie scris de un programator Laravel. În loc de a scris de fiecare dată ce câmp are ca referință ce obiect din model, se definește în schimb în momentul construirii formularului modelul de referință. Când se construiește un câmp, trebuie doar să fie bine specificat identificatorul câmpului, iar când va fi trimis către client, va fi completat automat cu valoarea din model. De asemenea, un al treilea parametru lasă loc programatorului să completeze celelalte atribute ale nodului HTML printr-un vector unde cheia reprezintă numele atributului și valoarea reprezintă conținutul.

Nu doar metode ajutătoare, „Forms & Html” acceptă și componente specializate, definite de programator, ca șabloane Blade. Prin definirea lor într-un folder special, acestea pot fi folosite precum cele deja definite, pentru a ușura clasele și atributele necesare pentru dezvoltatorii ce folosesc „Bootstrap”. Cum acest proiect se folosește de Bootstrap și „Forms & Html”, vă pot da un exemplu de două componente des folosite în aplicație:

```
{{Html::panel_begin('Delete Assurance', 'in')}}  
    // aici scriu cod...  
{{Html::panel_end()}}  
// unde 'Delete Assurance' - numele panoului  
// unde 'in' - starea panoului: de a fi deja deschis
```

2.2.3 Consola Artisan

Degeaba poți avea o soluție elegantă a unei probleme, dacă pentru a crea un Controller nou ai nevoie de a scrie o grămadă de linii de cod. Este adevărat, poți să scurtezi mult din timpul prețios folosind șabloanele unui mediu inteligent de programare. Dar poate uiți dacă trebuie să modifice în mai multe locuri.

Aici intervine consola „Artisan”, o interfață prietenoasă pentru programatorii obișnuiți cu liniile de comandă din „Ruby on Rails”. Ajută programatorul la a construi mai rapid aplicația, bazată pe arhitectura „Symfony”. Printre cele mai des folosite opțiuni se numără:

- Construirea rapidă a mai multor tipuri de clase (Migrare, Controller, Model, Request, Event).
- Gestionarea migrărilor bazei de date.
- Curățarea fișierelor precompilate sau aflarea rutelor definite.
- Generarea codului necesar unui sistem rudimentar de înregistrare, intrare și resetare parolă, cât și filtrarea accesului utilizatorului în aplicație.

De menționat ar mai fi extensibilitatea consolei prin pachetele salvate, care pot adăuga funcții vitale pentru mediul de dezvoltare ales. Aici mă refer la „Laravel PhpStorm IDE Helper” ([barryvdh/laravel-ide-helper](#)), despre care voi discuta în subcapitolul despre PhpStorm.

2.2.4 Eloquent ORM

Un ORM („Object-relational mapping”) este o tehnică de programare care traduce datele incompatibile (tabelele unei baze de date) în obiecte PHP, care pot fi folosite în cadrul aplicației. Spre diferență de tehnicile tradiționale de a transforma un obiect dintr-un limbaj orientat pe obiecte într-o linie dintr-un tabel al unei baze de date relaționale, ORM-ul adesea reduce numărul liniilor de cod scrise.[18]

Folosit în conjuncție cu un ORM, șablonul de linie activă („active record pattern”) este folosit pentru a salva în memorie datele obiectului dintr-o bază de date relațională. Interfața obiectului conceput care se conformează șablonului va avea metode de a adăuga, modifica, șterge linii din baza de date, dar și câmpuri care corespund mai mult sau mai puțin coloanelor tabelului care stă la

baza obiectului. Acest șablon arhitectural a fost denumit de „Martin Fowler” în 2003. [19]

Eloquent ORM, inclus cu Laravel, oferă programatorului o elegantă implementare a șablonului „Active Record”. Fiecare tabel are un Model corespunzător, ce este folosit pentru a interacționa — a adăuga sau modifica — baza de date.

Laravel diferă de alte librării și se aseamănă cu ASP.NET cu puternica sa preferință a convențiilor împotriva configurației. Este recomandat deci de a denumi tabelele cu litere mici cu sublinie (e.g: „`test_cases`”), în cazul în care nu se specifică explicit tabelul folosit pentru model. Numele modelului ar trebui să urmeze ghidul de denumire a claselor conform standardului PHP PSR-1 [20] (i.e.: „`TestCase`”).

2.2.5 Migrări

Pentru a simplifica munca programatorilor, Laravel a ales să folosească un sistem de migrare a bazelor de date. Asigura la pornirea aplicației că versiunea bazei de date corespunde ultimelor modificări aduse codului prin tabela numită „`migrations`”. Avantajul gestionării incrementale și reversibile a schimbărilor a schemei unei baze de date relaționare asigură pierderi minime a datelor de pe calculatorul de producție. În avantajul programatorului mai există și ușurința de a reveni la varianta originală a bazei de date, când se dezvoltă o migrare nouă, în cazul în care aceasta are lipsuri sau se încearcă altă abordare.

Pentru a construi o migrare, se apelează comanda Artisan:

```
php artisan make:migration create_users_table --create=users
# sau, o variantă ce construiește și migrarea și modelul asociat
php artisan make:model --migration User
```

Comanda construiește un nou fișier în folder-ul special pentru migrări și scrie în interiorul lui o clasă nouă `CreateUsersTable`.

Se observă că această nouă clasă respectă principiul gestionării incrementale și reversibile a schimbărilor schemei bazei de date pentru că are două metode denumite „`up`”, „`down`”, pentru când se va aplica, respectiv scoate migrarea respectivă.

Clasa ce se ocupă de construirea tabelului are majoritatea funcțiilor ajutoare pentru a construi orice schemă dorită de programator. Păstrează în spatele sintaxei ușor de folosit abilitatea de a se putea aplica asupra oricărui sistem relațional de baze de date. Avantajul programatorului este că nu trebuie să se mai complice cu duplicarea codului și testarea pe mai multe baze de date a migrării. Totul este asigurat de Laravel.

2.3 Baza de date - MySQL

Baza de date relațională cu sursa sa deschisă MySQL este un sistem de gestionare a unei baze de date relaționale. Numele provine de la numele fiicei fondatorului „Michael Widenius”[21] și abrevierii SQL („Structured Query Language”). Dezvoltarea sa, cu codul sub termenii licenței GNU GPL, a fost sponsorizată și proprietatea companiei suedeze „MySQL AB”. În momentul actual, compania nu mai există, fiind cumpărată de corporația Oracle.

Această componentă vitală face parte din platforma cu codul deschis pentru dezvoltarea aplicațiilor web LAMP:

- Linux
- Apache
- MySQL
- PHP/Perl/Python

Multe aplicații, de la cele pentru amatorii paginilor personale, a buletinelor de știri sau a canalelor de discuție, se bazează pe MySQL. Printre marile companii ce folosesc MySQL, se numără:

- Google
- Facebook
- Twitter
- Flickr
- YouTube

2.3.1 Relații

În Octombrie 2005, corporația Oracle a achiziționat „Innobase OY”, o companie finlandeză ce a dezvoltat InnoDB. [22] Sistemul dezvoltat de salvare permite bazei de date MySQL a oferi tranzacții și „chei străine”. După achiziție, Oracle a confirmat prelungirea contractului ce permite folosirea lui de către „MySQL AB”.

Cheile străine, în contextul bazelor de date relaționale, se referă la un câmp sau mai multe ce identifică unic o coloană sau o linie a unui tabel de alt tabel[23]. De asemenea, un tabel poate să aibă una sau mai multe referințe, ce se pot referi la alte tabele părinte, dar chiar și la el însuși (numindu-se „cheie străină recursivă”). Pentru a păstra legăturile între tabele, atunci când se modifică date sau se șterg, se oferă următoarele opțiuni:

- **CASCADE** - se șterge și referința.
- **RESTRICT** - nu se poate șterge linia atâta timp cât există o referință spre el.
- **NO ACTION** - asemănătoare **RESTRICT**, ce se verifică în schimb la finalizarea tranzacției.
- **SET NULL** - referința se va transforma în **NULL**.
- **SET DEFAULT** - referința se va transforma în variabila cu care este inițializat câmpul în mod implicit.

2.3.2 PhpMyAdmin

PhpMyAdmin este un sistem gratuit și cu codul liber de administrare a bazelor de date MySQL și MariaDB. Ca o aplicație portabilă scrisă majoritar în PHP, a devenit una dintre cele mai populare sisteme de administrare, mai ales pentru serviciile de găzduire, precum xServers și nu numai.

A început dezvoltarea „Tobias Ratschiller”, un consultant IT și mai târziu fondator a companiei Maguma, a unei interfețe bazate pe PHP a bazei de date MySQL în 1998. În anul 2000, din cauza lipsei de timp, a renunțat la proiect, dar până în acel moment, devenise deja una dintre cele mai populare aplicații administrative. Având o comunitate mare, un grup de trei dezvoltatori, pentru a coordona mai bine numărul care tot creștea de modificări, înregistrează la SourceForce „The phpMyAdmin Project” și preiau dezvoltarea în 2001. [24]

În continuare, principalul website a migrat spre un sistem distribuit și au mutat ulterior urmărirea problemelor pe GitHub. Înainte de versiunea 4, ce folosește apeluri asincrone pentru a optimiza folosința, se foloseau cadre HTML.

În afară de a gestiona bazele de date și a oferi o interfață web, mai poate să:

- importe datele din CSV și SQL.
- să salveze într-o multitudine de formate, printre care și CSV, SQL, XML, Excel.
- caute orice date dintr-un context global sau local.
- transforme orice „blob” într-un format predefinit.
- ofere grafice actualizate în timp real pentru monitorizarea:
 - conexiunilor
 - memoriei
 - consumului procesorului

2.4 GitHub

Trebuie să ne asigurăm că păstrăm undeva codul sursă al aplicației, pentru a fi siguri că nu se vor corupe datele. De asta am ales să folosesc un program de gestionare a codului.[25]

Sistemul de gestiune a codului se ocupă cu organizarea și aflarea modificărilor fișierelor cu cod, construind revizii pentru fiecare modificare în parte, ușoare de identificat. De asemenea, comunică cu un server ce păstrează codul sursă și lasă programatorii să aibă o variantă ce funcționează pe mașina locală.

Funcționând pe un modelul tranzacțional, ajută enorm lucrului în echipă pentru că păstrează pentru cele mai des folosite operații (salvare, vizualizare istoric, revenind la modificări anterioare) sunt optimizare și deci rapide. Modelul tranzacțional asigură și că nu vor apărea probleme la modificări concurente de două sau mai multe persoane asupra aceluiași fișier.

Un astfel de sistem de gestiune a versiunii (VCS), pentru a urmări schimbările fișierelor și coordonarea lucrului în echipă, este „Git”. [26] A fost conceput de „Linus Torvalds” în 2005 împreună cu alți dezvoltatori ai kernel-ului Linux

pentru dezvoltarea kernel-ului. Se concentrează asupra vitezei, integrității datelor și susținerea unui mod de lucru distribuit și neliniar. Astfel, fiecare folder „Git” pe fiecare calculator conține istoricul complet al proiectului, independent de accesul la rețea. Este cel mai folosit sistem, mulțumită multiplelor garanții împotriva corupției datelor, iar conform unui studiu făcut în 2015, 69.3% dezvoltatori folosesc activ „Git”.

Pentru că un sistem de gestiune a versiunii se folosește de un server, am ales varianta online și bazată pe web „GitHub”, ce folosește „Git” și adaugă și funcționalitate pentru lucrul în echipă, precum [27] :

- „bug tracking” - gestionarea problemelor în cod.
- „feature requests” - gestionarea propunerilor pentru funcționalitate nouă.
- „task management” - cine, ce, când are de modificat în cadrul proiectului.
- „wiki” - un loc comun despre tot ce ține de documentația proiectului.

GitHub valorifică securitatea informațiilor confidențiale și asigură de furtul intelectual sau de majoritatea problemelor de natură fizică, distrugerea laptop-ului, spre exemplu.

Fandu folosește de la prima variantă a codului de programare „git” și „GitHub”, în modul privat. Sunt singurul ce are acces la codul sursă pentru că sunt și singurul dezvoltator. Pentru a fi extra precaut, tot codul este salvat pe un disc virtual encryptat cu VeraCrypt. Pentru a fi pus pe serverul de producție, se folosește doar FTP encryptat. La fel și pentru mediul de testare. Consider că astfel șansa de furt intelectual este infimă.

2.5 Certificat SSL

Certificatele SSL sunt fișiere mici ce leagă digital o cheie criptografică de detaliile unei organizații. Atunci când este instalat pe un server web, activează protocolul HTTPS și permite legăturilor encryptate de la server la clienți. De obicei, SSL este folosit pentru a securiza tranzacțiile cu cărțile de credit și transferul de date sau de înregistrări. Dar mai nou, este normal să fie folosit la orice, de la media la paginile personale.[28]

Certificatele SSL leagă împreună:

- Un nume de domeniu sau server.
- O identitate organizațională (i.e: numele companiei) și locația sa.

O autoritate de certificate este o entitate ce distribuie certificate digitale SSL. Acesta acreditează deținătorul asupra unei chei publice cu numele său. Astfel se asigură prin semnături digitale anumite presupuneri despre cheia privată. Autoritatea de certificate are aici rolul de terță de încredere, pentru deținător și nu numai.

O astfel de autoritate de certificate este StartSSL. StartSSL face partea din compania StartCom, fondată de „Eddu Nigg” în Israel. Aceasta oferă gratuit certificate SSL clasa 1, ce funcționează pentru un singur domeniu al unui web-site.

Mai nou se promovează „Let’s Encrypt”, o altă autoritate de certificate, ce oferă gratuit certificate HTTPS (SSL/TLS), pentru a opri terțele din a vedea traficul de la client la server. Dar din păcate, pentru sistemele găzduite la comun, în acest caz xServers, această opțiune nu este valabilă și nici preferată. Pentru că oricine poate să semneze un certificat, se pune problema legării acelui certificat la identitatea organizațională.

În concluzie, am preferat să mergem cu StartCom.

2.5.1 StartCom

La începutul dezvoltării aplicației, o mare necesitate era o puternică securitate a paginilor. Pentru că mai folosisem înainte StartCom și aveam o oarecare încredere în ei, am ales pentru a activa rapid modulul HTTPS pe gazda de producție un certificat de la ei.

StartCom a fost achiziționat în secret de „WoSign Limited” (Shenzen, China), o altă autoritate de certificate. Din cauza numeroaselor probleme cu ei, Mozilla, Apple și Google au anunțat retragerea încrederii în certificatele după 21 octombrie 2016 (Mozilla, Google), 30 septembrie 2016 (Apple). În continuare, Google Chrome 57 va avea încredere în certificatele website-urilor în topul Alexa 1M, iar Chrome 58 va avea încredere în cele în topul 500000. [29]

Din păcate, acest proiect de gestionare a cererilor de despăgubiri a fost prins la mijloc, pentru că aveam o oarecare încredere în această autoritate de certificate. Apăruse astfel problema că după o perioadă de timp nu o să mai funcționeze sistemul HTTPS.

2.5.2 CloudFlare

Din fericire, știam o soluție temporară, ce după multe dezbateri cu personalul de la Fandu, a intrat în funcțiune cât de curând posibil.

CloudFlare este o companie în Statele Unite ale Americii. Oferă un sistem de livrare al conținutului și un sistem distribuit de nume de domeniu. Sistemul distribuit de nume de domeniu stă între serverul administratorului aplicației și aplicația mobilă a clientului. Astfel, nu numai că poate să prevină orice atac malițios, dar poate să și optimizeze paginile trimise.

Un alt mare avantaj pentru CloudFlare, introdus recent, este un sistem de gestiune a certificatelor SSL. Astfel, am putut folosi certificatul ce nu mai putea fi folosit pentru a face o legătură „Full SSL”:

- Se asigură legătura client – CloudFlare prin certificatul lor. Apare iconița ce indică transmisia criptată a datelor către server (lacătul verde).
- Se asigură legătura CloudFlare – server prin certificatul deja existent pe Fandu. Nu se trimite nicio informație nesecurizată prin Internet.

De asemenea, mai oferă și redirectarea automată a website-ului către domeniul securizat, dar deja se ocupă de asta Laravel.

Principalul motiv pentru care CloudFlare este în momentul actual indispensabil pentru Fandu este protecția de atacurile DDoS. Un atac DDoS („Distributed Denial of Service”) poate să aducă în genunchi întreaga arhitectură. Cum CloudFlare oferă o opțiune de „sunt sub asediu”, ce poate fi activată cât mai repede, poate să blocheze orice om frustrat.

Mulțumită juxtapoziției între server și client, se mai poate optimiza orice resursă trimisă. Se poate renunța la spațiile inutile din stilul sau codul interactiv JavaScript. Dar nu este nevoie de optimizarea la nivel de CloudFlare, deoarece se face la nivelul dezvoltării aplicației de Laravel.

Mulțumită „Laravel Mix”, se optimizează, concatenează și minimizează tot codul și stilul afișat utilizatorului. Cu cât mai puține dependențe externe, cu atât mai bine pentru securitatea aplicației.

2.6 jQuery & jQuery UI

Orice programator ce dorește o pagină interactivă o să interacționeze o dată măcar în viața lui cu jQuery.[30]

jQuery este o librărie de JavaScript ce ajută la:

- navigarea DOM-ului („Document Object Model” — toate componentele ce formează pagina)
- găsirea ușoară a elementelor relative, precum a părinților sau a unor copii a unor noduri, folosind sintaxa similară CSS („Cascading Style Sheet”).
- construirea ușoară a animațiilor și gestionarea ușoară a anunțurilor rezultate (și nu numai)
- ușoara integrare a elementelor preluate dinamice din altă parte, folosind metodologia asincronă de a trimite și recepționa informații.

De asemenea, mulțumită arhitecturii, jQuery permite dezvoltatorilor a construi „plug-in”-uri, pentru a extinde funcționalitatea. O astfel de librărie ce extinde jQuery este „jQuery UI” [31].

jQuery UI este o colecție de elemente vizuale, animate, testate, ce permit dezvoltatorilor un timp mai scurt de a pune produsul pe piață. Oferă efecte profesionale și „widget”-uri (elemente vizuale predefinite), precum un modul de a putea selecta data dintr-un calendar vizual.

Pentru sistemul de gestiune a cererilor de despăgubire, am folosit „jQuery” și „jQuery UI” pentru majoritatea interacțiunilor specifice paginilor. Am și extins platforma, prin trei metode, pentru a trimite și primi mai ușor informațiile de la Laravel.

Spre exemplu, logica de a încărca vânzările săptămânale se bazează pe această platformă. Utilizatorul o dată ce adaugă fișierul dorit de a fi încărcat în sistem, nu navighează de la pagina curentă, ci este întâmpinat cu o bară a progresului. În acest moment, fiecare fișier este încărcat separat și preluat de sistem. Se salvează rezultatul pentru fiecare fișier și la final se combină toate rezultate într-o interfață ce ajută persoana ce folosește sistemul de a înțelege ce a funcționat și ce nu.

Mai este folosit jQuery exhaustiv pentru a construi legătura dintre o vânzare și o cerere de despăgubire. Sistemul astfel refolosește codul deja existent prin intermediul cadrelor HTML („iframe”) pentru a selecta vânzarea. La final, reies mai multe câmpuri obligatorii, ce se completează automat dacă a fost ales o cerere de vânzare. Din cauza problemelor rapoartelor de vânzare, această abordare oferea cea mai mare flexibilitate și un număr minim de linii de cod scrise.

O altă bună integrare cu „jQuery” vine din partea librăriei „Bootstrap Validator”, un „plug-in” simplu de folosit pentru a adăuga elemente de validare pentru formulare. [32] Mulțumită directivelor Blade, am integrat ușor construirea unor câmpuri cu validare necesară, pentru a ajuta utilizatorul să completeze cât mai corect formularul de despăgubire.

Am reușit astfel de a scurta timpul de dezvoltare și de a asigura o interfață unificată în modul de abordare a înfățișării aplicației, mulțumită acestor trei platforme.

2.7 Knockout.js

Knockout este o implementare de sine stătătoare a structurii șablon de „Model-View-ViewModel”. Structura se referă la o separare clară a datelor primite din exterior, a componentele și a datelor ce vor fi folosite pentru a fi afișate, dar și la prezența unui cod specializat de a gestiona relațiile dintre cele două (componente și interfață). [33]

A fost concepută de „Steve Sanderson”, un angajat Microsoft, drept un proiect cu codul distribuit gratuit. [34] Mulțumită arhitecturii, Knockout simplifică relațiile complexe dintre componentele vizuale, ce ajută aplicația de a fi mult mai echilibrată și rapidă.

Am folosit Knockout pentru a rezolva problema codului duplicat. În momentul actual, este folosit pentru a gestiona pozele încărcate de utilizator și de a salva extern baza de date. Am ales tocmai în această arie cu probleme majore, pentru că dacă o componentă nu ar fi mers, tot sistemul ar fi fost inutilizabil. Dar mulțumită codului modular și a folosirii șabloanelor ce repetă același element cu alte modele legate în spate, Knockout asigură funcționalitatea identică pentru toate modulele folosite.

Sistemul de gestiune a pozelor este împărțit în cele patru categorii:

1. Facturi.
2. Pozele cu produsul avariata.
3. Foile cu termenii și condiții.
4. Raportul poliției, în caz de nevoie.

Pentru fiecare element, se construiește o funcție nouă, pentru că JavaScript nu are clase. Funcția respectivă gestionează identic modelul și vizualizarea acestuia prin păstrarea detașată de celelalte modele a datelor proprii.

Pentru a putea fi încărcate asincron, câte o poză pe rând spre soluția distribuită de stocare a datelor, combin Knockout.JS cu jQuery. Astfel, datele sunt primite de la server, în format JSON, folosind o cale specială, determinată la momentul construirii rutelor.

Knockout fiind o librărie de sine stătătoare, nu oferă o legătură strânsă între datele primite de la server și reprezentarea internă a structurii, dar permite extensibilitatea cu orice alt limbaj, pentru că se folosește doar de spațiul de nume („namespace”) ko. Dar mulțumită librăriei ajutătoare jQuery și a metodelor scrise de mine, asigur o performanță și un număr redus de probleme ce pot apărea, pentru orice sistem al oricărui client, ce poate vizita website-ul.

Un alt exemplu pentru aplicație este metoda de a salva baza de date. Primește de la server atunci când se încarcă o listă cu toate tabelele bazei de date. Nu am specificat clar ce tabele sunt folosite, pentru a asigura independența codului de structura bazei. În cazul în care apare o modificare, algoritmul va funcționa identic, incluzând și noul tabel.

După ce primește de la server o listă cu toate tabelele, atunci când utilizatorul dorește să scoată toate datele din sistem, pornește un contor. Pentru fiecare tabel în ordine, se face o cerere sistemului de a salva tabelul respectiv într-o locație temporară. La final, se face o cerere separată, cu toate numele fișierelor rezultante, pentru a concatena și trimite arhiva rezultantă utilizatorului sistemului.

Este accesibilă pentru oricine are nevoie de ea, atâta timp cât este un utilizator înregistrat, deci un membru al echipei Fandu. Nu strică să ai o variantă actualizată înainte de a importa date în aplicație, decât o dată pe săptămână.

2.8 Mențiuni speciale

Fără părinți nu ajungeai cea mai bună variantă a ta. Eu n-aș fi putut să obțin tot ceea ce mi-am propus, în timpul alocat, dacă n-ar fi existat aceste utilitare.

Așa cum pentru Laravel există consola Artisan, pentru gestionarea proiectului am folosit PhpStorm, un mediu de dezvoltare integrat oferit de cei de la JetBrains.

Pentru a gestiona cunoștințele dobândite despre acest proiect în particular, mai ales ce pași trebuie respectați în momentul în care încarc pe server-ul partajat ultima variantă a codului, fără să uit ceva și ulterior codul pentru a face asta automat, am folosit o tablă Kanban.

Pentru a testa, am folosit Heroku, iar pentru a asigura salvarea eficientă a datelor am folosit AWS („Amazon Web Services”).

Pentru a include diverse mici proiecte, scrise de alți oameni puși în aceeași situație, am folosit Composer împreună cu npm.

Iar pentru lucrarea de licență am folosit Sublime Text 3 și L^AT_EX.

2.8.1 Google Analytics

Pentru a înțelege traficul venind, am ales să folosesc analizatorul gratuit (cu elemente premium) oferit de Google. Oferă o sumedenie de detalii despre cum interacționează utilizatorul cu aplicația, de la cât timp petrece un client web pe o anumită pagină, la cele mai des folosite butoane sau cele mai des folosite drumuri (legături între mai multe pagini). [35] De asemenea, poți vedea ce a declanșat o eroare, ceea ce pentru un dezvoltator ajută la identificarea și rezolvarea problemelor din momentul în care apar, nu după ce primești un apel furios de la unul dintre fondatorii companiei.

Am descoperit, urmărind traficul pentru o săptămână, că punctul sensibil și cel mai des folosit era în momentul în care se căuta o cerere de despăgubire. De cele mai multe ori, se știa deja numărul cererii, trebuia doar să se acceseze panoul de căutare și să se introducă numărul în căsuță.

Astfel am realizat o mică modificare a panoului de navigare principal. Se regăsește mulțumită structurii Laravel de organizare a unei aplicații, pe fiecare pagină. Modificarea constă în includerea unui câmp completabil rapid. După

ce s-a completat și utilizatorul a validat codul, se apelează aceeași funcție de căutare în spate, precum accesare panoului de căutare și introducerea sa în casuță.

S-a mai observat durata lungă petrecută de clienți în momentul introducerii datelor cererii de despăgubire. Din fericire, Laravel a fost conceput cu un sistem avansat de „uitare” a sesiunii, pentru a preveni abuzurile. Dar acesta interfera cu durata lungă în care clienții își completeau probabil informațiile și apăsarea des o eroare a expirării sesiunii. Am reușit să previn această problemă apelând constant, prin jQuery, un punct al aplicației ce avea singurul rol de a actualiza sesiunea pentru Laravel, declarând-o activă. Utilizator putea în final să stea liniștit și să completeze toate datele, indiferent de cât i-ar fi luat.

2.8.2 Găzduire partajată

Găzduirea partajată se folosește pentru a pune un web server conectat la internet valabil pentru mai multe persoane. Partajându-se mai multor clienți, se amortizează costul îngrijirii și astfel prețurile sunt reduse.

Am ales pentru Fandu soluția oferită de xServers[4] pentru că nu era doar convenabilă și aveam încredere în ei, pentru că mai găzduisem înainte propria mea pagină, ci pentru certificatele ce asigură calitatea și securitatea.

Aplicația se mișcă rapid, totul fiind salvat pe servere virtuale cu SSD-uri („Solid State Drive”).

Un mare avantaj, dar în același timp și dezavantaj este oprirea comenzii de interpretare și executare a codului PHP, `eval`. Din păcate, este problematic pentru consola Artisan, pentru că nu poate să aplice în momentul actualizării bazei de date tot codul de migrare.

Soluția, la care s-a ajuns drept compromis în urma dezbaterilor cu departamentul tehnic, ce migrează codul și baza de date a server-ului, este:

1. Se salvează toate datele existente, folosind utilitarul oferit de xServers.
2. Se introduce un fișier nou în directorul aplicației la:

```
storage/framework/down
```

Se închide astfel accesul la server cât timp se migrează baza de date și conținutul aplicației în sine.

3. Se află codul necesar migrării bazei de date prin comanda:

```
php artisan migrate --pretend -vvv
```

Ce reiese va fi cod SQL ce va fi copiat cu ușurință în phpMyAdmin-ul de pe server.

4. După ce s-a migrat cu succes baza de date, se copiază următoarele foldere:
 - **app** - tot codul important al aplicației.
 - **bootstrap** - sistemul de încărcare a platformei Laravel.
 - **config** - setările implicite Laravel, în lipsa valorilor în fișierul mediului curent (`.env`).

- **database** - migrările bazei de date
- **public** - pentru că folosim „Laravel Elixir”, ce se ocupă de gestiunea variantelor codului JavaScript și CSS, se vor copia și în calea publică **public_html**, pentru că acestea vor fi servite clienților și trebuie să poată să fie accesibile.
- **resources** - directivele Blade, codul JavaScript și SASS.
- **routes** - rutele ce determină Controller-ul apelat.
- **storage** - doar structura, pentru că va conține fișierele temporare traduse din Blade în PHP.
- **tests** - se poate sări, pentru că nu afectează rezultatul final.
- **vendor** - dacă s-a modificat **composer.json**, adăugând sau modificând sau ștergând pachete.

5. Se va șterge fișierul nou creat:

```
storage/framework/down
```

și astfel migrația va fi completă.

În cazul unor migrări minore, ce nu implică baza de date, se pot suprascrie direct fișierele modificate în cadrul aplicației. PhpStorm ajută aici prin opțiunea de a încărca prin FTP (encriptat) fișierele modificate.

Observație: Se copiază directorul **public** de două ori, când se fac modificări la stil sau la codul JavaScript: o dată în cadrul directorului ce conține întregul proiect Laravel și o dată în directorul **public_html**.

„Laravel Elixir” funcționează bazându-se pe un fișier JSON, ce spune ce versiune de stil și cod să folosească, aflat la:

```
/public/build/rev-manifest.json
```

Această cale nu este valabilă clienților, pentru că aplicația nu se află în directorul public. S-au făcut deci mici modificări asupra fișierului **index.php**, aflat tot în directorul public, pentru a arăta calea corectă.

Trebuie să se copieze, în concluzie, codul și stilul și în acest director.

2.8.3 PhpStorm IDE

Chiar dacă Laravel a fost gândit cu cât mai puține referințe, cu cât mai mult cod ajutător pentru dezvoltator și o grămadă de resurse valabile pe diverse site-uri, nu se poate compara cu un mediu de dezvoltare avansat, ce se ocupă de fișierele dependente, regulile de scriere și formatare a codului.

PhpStorm este un mediu de dezvoltare comercial, oferit de JetBrains. Suportă completarea avansată a codului PHP 5.6 (și mai nou 7.0), dar și analiza sintactică, prevenirea erorilor. Suportă oficial și sistemul relațional de bază de date MySQL. Chiar și directivele Blade sunt înțelese de analizatorul sintactic. Stilul și codul scris în JavaScript, cunoștințele despre cum poți să rescrii mult mai ușor codul PHP. Integrarea cu modul de depanare „XDebug” îl ajută să ajungă în fața multor simple editoare de text. Pentru mine, este cel mai de nădejde prieten în bătălia cu codul dezorganizat și inabordabil.

Pentru a profita din plin de cunoștințele sintactice acestui mediu de dezvoltare, un pachet des întâlnit în PhpStorm când se construiește o aplicație folosind platforma Laravel este:

„Laravel PhpStorm IDE Helper” (`barryvdh/laravel-ide-helper`)

Mulțumită „Eloquent ORM”, de cele mai multe ori PhpStorm nu poate înțelege de ce a fost apelată o metodă ce nu există - pentru că se va interpreta codul scris în metoda magică `__callStatic`, ce va traduce numele metodei statice într-un text, iar apoi într-o clasă ce va construi o cerere SQL. Dar aici intervine „phpDoc”, sistemul preferat de adnotare a funcțiilor, metodelor și variabilelor PHP. Pachetul astfel introduce trei funcții ce pot fi apelate de dezvoltator prin intermediul consolei:

- `php artisan ide-helper:generate` - generare cod „phpDoc” pentru fațade.
- `php artisan ide-helper:models` - generare cod „phpDoc” pentru modele.
- `php artisan ide-helper:meta` - generare cod „phpDoc” pentru structura aplicației.

De asemenea, se integrează cu sistemul de gestiune a versiunii codului. Poate să și încarce automat modificările făcute pe server-ul de producție, folosind protocolul FTP (encriptat, desigur).

Asigură deci rapiditatea și fluența necesară reparării unor probleme critice și a dezvoltării codului concis, după ghidul dorit de stil.

2.8.4 Heroku

N-ar trebui niciodată să scrii cod direct pe mediul de producție. Dacă ceva nu merge de prima oară, ai clienți și operatori nemulțumiți. Dar poate că nu ai testat destul pe mediul tău local schimbările făcute. Nu ai avea de unde să-ți dai seama de toate scenariile posibile.

Pentru a minimiza impactul unei migrări de asemenea proporții, se recomandă un mediu de testare. Heroku este o platformă distribuită ce oferă platforma sa ca un serviciu („PaaS”). Oferă servicii pentru mai multe limbaje de programare, printre care și PHP.

Un mare avantaj al platformei Heroku nu este doar modelul gratuit (până la un punct) de implementare. Este implementarea ultimelor modificări prin intermediul proiectului aflat în sistemul de gestiune a codului. Preluând ultimele modificări, se pot verifica ultimele modificări aduse codului înainte de a fi urcate pe serverul de producție.

Oferind și acces în cadrul aplicației la consola Artisan, se pot verifica mai multe sisteme deodată, inclusiv testele automate. Testele automate pot fi rulate înainte de a se schimba versiunea activă a mediului de testare pe ultima versiune, pentru a se asigura că nu s-a stricat nimic critic în aplicație.

Toate aceste motive fac din Heroku mediul meu de testare favorit, ce și-a văzut folosința în cadrul acestui proiect de gestionare a cererilor de despăgubire. Mulțumită ușurinței de a schimba variabilele de mediu, am putut să testez de fiecare dată când modificam codul sursă al aplicației schimbările. Folosesc în momentul actual o bază de date de test, inclusă gratuit în pachet.

Doresc să mai investesc timp și să înțeleg mai bine platforma de teste automate, pentru a mă asigura că majoritatea funcționalității existente, la o schimbare, va continua să funcționeze.

2.8.5 Amazon Web Services

Inițial, tot proiectul ar fi fost într-o platformă distribuită. Dar problema datelor tot rămânea. Trebuia să asigur existența și valabilitatea lor pentru o perioadă de minim doi ani. Pentru asta, îmi trebuia un sistem distribuit de salvare a datelor.

Inițial, mă gândeam să aleg soluția oferită de Azure, pentru că mai interacționasem cu ei. Dar după ce am mai prospectat piața, am ajuns la concluzia că ar fi mult mai benefic din punctul de vedere al costului întreținerii și a numărului mare de date să aleg „Amazon Web Services” — S3.

2.8.5.1 Integrarea cu Laravel

Integrarea cu Laravel s-a făcut aproape instantaneu, mulțumită fișierului:

```
config/filesystems.php
```

ce se ocupă cu gestionarea fișierelor aplicației.

Tot ce a trebuit să se modifice a fost valoarea implicită pentru „cloud” și să se introducă în fișierul de mediu cheia (publică și secretă), precum și regiunea server-ului S3 oferit de AWS.

Inițial gândisem un sistem de construire a unei imagini cu o rezoluție mult mai mică și a unei imagini normale ca dimensiuni, pentru a păstra cât mai mică dimensiunea imaginilor transferate.

După o scurtă perioadă de dezvoltare, după ce s-a ajuns la o variantă finală a algoritmului, descoperisem că până la urmă, problema era constrângerea de 5000 de acțiuni de a pune în sistemul de date. Optimizasem prematur o problemă inexistentă. Astfel am renunțat la construirea imaginii cu rezoluție mult mai mică și nu mai modific imaginea normală. Cu această modificare a crescut imens și numărul de tranzacții posibile de server-ul găzduit, pentru că nu mai trebuia să modifice fiecare imagine în parte.

Dar eram limitați și de numărul de „GET”-uri (i.e. afișarea unei poze de către un client web). Am setat ca fiecare obiect încărcat să fie agresiv salvat în memoria clientului web. Atunci când se redeschide cererea de despăgubire, se află deja salvat în „cache” și nu numai că nu mai face o cerere sistemului de date, dar se și încarcă instantaneu, ca prin magie.

O problemă ușor rezolvabilă este ștergerea datelor vechi. Am propus și încă aștept un răspuns din partea firmei ca atunci când o cerere de despăgubire nu va mai fi valabilă, să poată să fie salvate pe calculatorul unei persoane autorizate din firmă datele încărcate de client și șterse din sistemul distribuit.

2.8.6 Composer

Composer este un utilitar pentru a gestiona referințele externe într-un proiect PHP. Permite dezvoltatorului să declare librăriile de care depinde proiectului tău și le va gestiona (instala sau actualiza) pentru tine. Spre diferență de un sistem de gestionează pachetele pentru un sistem de operare bazat pe Linux

(precum „Yum” sau „Apt”), acesta instalează pachetele în folderul proiectului numit „vendor”, dar permite restrângs instalarea într-un spațiu „global”, a unor referințe. [36]

Laravel depinde de Composer pentru a gestiona referințele. Pentru a porni un nou proiect de Laravel, trebuie să-l descarci folosind comanda:

```
composer global require "laravel/installer"
```

Am vorbit despre extensia mediului de dezvoltare PhpStorm prin pachetul „Laravel PhpStorm IDE Helper”. Lista completă a pachetelor folosite, în detaliu, în afară de Laravel, a acestui proiect este:

- **barryvdh/laravel-ide-helper** - extensia mediului de dezvoltare, vezi secțiunea în care prezint mediul de dezvoltare PhpStorm.
- **doctrine/dbal** - extensie ajutătoare pentru „Laravel PhpStorm IDE Helper”, pentru a afla toate interacțiunile cu modelele Eloquent.
- **laravelcollective/html** - extensia „Laravel - Forms & Html”, întreținută de „Laravel Collective”.
- **phpoffice/phpexcel** - extensie ce ajută citirea și scrierea fișierelor în Excel.
- **guzzlehttp/guzzle** - extensie ajutătoare pentru AWS S3
- **league/flysystem-aws-s3-v3** - principala extensie pentru integrarea Laravel – AWS S3
- **gonlonka/bbcodeparser** - librărie ce se ocupă de traducerea „BBCode – HTML” și viceversa.

Composer mai are opțiuni de a porni mai multe aplicații după ce se asigură existența celor mai nou pachete, prin adăugarea următorului câmp obiect în `composer.json`:

```
"post-update-cmd": [  
    "Illuminate\\Foundation\\ComposerScripts::postUpdate",  
    "php artisan ide-helper:generate",  
    "php artisan ide-helper:meta",  
    "php artisan ide-helper:models -W"  
]
```

După cum observați, comenzile adăugate generează codul ajutător pentru mediul meu de dezvoltare, asigurând un mediu gata de dezvoltare.

2.8.7 Laravel Elixir și npm

„npm” este un utilitar de gestionare a librăriilor pentru limbajul de programare JavaScript. De asemenea, este utilitarul folosit implicit de mediul de dezvoltare „Node.js”. Este compus dintr-un client accesibil prin linie de comandă și o bază de date pe internet formată din pachete publice, numit „npm registry”. Registrul este accesat de client, iar pachetele valabile pot fi găsite și accesate prin intermediul website-ului npm.[37]

„gulp” este un utilitar găsit pe platforma „npm” ce are ca scop automatizarea elementelor ce necesită mult timp, precum compilarea și mutarea fișierelor dintr-o parte în alta. Acesta preferă codul peste configurație, ce asigură un sistem rapid de dezvoltare, fără a scrie în fișiere intermediare pe disc.

Laravel a extins interfața sa ușoară de folosit și atunci când vine vorba despre treburile legate de „gulp”. Elixir astfel știe despre cele mai des folosite procesoare de „CSS” (i.e: „SASS”) și JavaScript (i.e: „Webpack”). Folosind sintaxa de a concatena metode una după alta, Elixir ajută dezvoltatorul a defini propria structură.

De asemenea, împreună cu Laravel, poate gestiona foarte ușor versionare fișierelor. Asigura de fiecare dată când un client vizitează orice pagină că fișierele de stil și cod sunt actualizate.

În cadrul aplicației, am transformat simplul fișier dat implicit de Laravel „gulpfile.js” într-o platformă elegantă. Algoritmul constă în următorii pași:

1. Citesc toate fișierele aflate la calea:

```
resources/assets/js/pages/*
```

2. Construiesc pentru fiecare fișier în parte o variantă a sa minimizată și cu propriul nume (i.e: numele concatenat cu versiunea). De asemenea, construiesc pentru principalul stil (`app.scss`) și librăria de cod a aplicației (`app.js`) la fel varianta minimizată cu propriul nume.
3. La final, Laravel Elixir se ocupă de mutarea lor în fișierul public și modificarea referințelor prin fișierul JSON aflat la calea:

```
/public/build/rev-manifest.json
```

Folosesc „Webpack”, un utilitar ce combină mai multe fișiere JavaScript într-unul singur. Prin intermediul „npm”, am instalat componentele necesare validării timpului, a afișării soluțiilor posibile și a diagramelor prin simplele comenzi:

```
// pentru sistemul vizual
require('./bootstrap');

// pentru validarea timpului
require('./components/timepicker.min');

// pentru afișarea soluțiilor posibile
require('./components/typeahead.min');

// pentru diagrame
require('chart.js');

// extensiile proprii
require('./extensions');
```

2.8.8 LaTeX și Sublime Text

Din momentul în care m-am apucat să scriu licența, mi-am dat seama de importanța unui sistem ce îmi asigură legătura între tabelul de conținut și bibliografia. Dar în același timp, trebuie să-mi ofere flexibilitatea de a putea modifica ordinea instantaneu și de a nu duplica informațiile. Astfel am ajuns la concluzia că cel mai bun mod de a-mi scrie documentația este să folosesc \LaTeX .

TeX este un program de calculator pentru a redacta documente, conceput de „Donald Knuth”. Programul preia un fișier pregătit și-l transformă într-un format ce poate fi tipărit în diferite moduri, cu diferite imprimante.

LaTeX este un set de macro-uri pentru TeX ce ținesc a reduce din treburile utilizatorului, pentru a se concentra pe scrisul propriu-zis. [38]

Știam că puteam să folosesc conceptele de la programarea „DRY” („Don’t Repeat Yourself” - „Nu Te Repeta”) și astfel am împărțit fiecare capitol în fișierul său separat, cu fiecare fișier având la nevoie sub-directoare cu secțiunile importante.

Am ales să folosesc „Sublime Text 3” pentru că este unul dintre cele mai versatile editoare de text în momentul actual. Folosind o extensie, m-a ajutat să pot compila întregul proiect, oriunde m-aș afla în cadrul lui, în formatul PDF („Portable Document Format”), ce poate fi deschis pe orice calculator, cu orice sistem de operare.

Folosind gândirea de proiect, am setat în „Sublime Text 3” folosirea unui font cu diacritice. De asemenea, am activat și descărcat un dicționar gratuit pentru Română.

Asigurându-mă că văd doar ceea ce-mi trebuie în afișajul proiectului, am pornit la scris și nu m-am mai oprit până când nu am vrut să-mi salvez datele. Știind cât de important este să ai mereu salvat documentele importante, am decis să-mi țin toată licența pe GitHub, pentru a-mi putea analiza modelul de lucru și orele cele mai productive.

Codul sursă \LaTeX și setările proiectului „Sublime Text 3” se pot găsi la https://github.com/xiodine32/licenta_unibuc.

Capitolul 3

O scurtă istorie a dezvoltării aplicației

Dezvoltarea a început în Septembrie 2016, când s-au stabilit primele module.

Conform metodologiei de lucru „Agile”, ce se concentrează pe modificări incrementale a cerințelor și a livrării rapide unei baze funcționale. [39]. Chiar dacă am fost singurul dezvoltator al aplicației și nu am avut un lider de echipă sau o echipă, am vrut să câștig experiența lucrului rapid și să mă folosesc de un canal deschis de discuții cu persoanele cărora le voi dezvolta aplicația.

Doresc să fac acum distincția între cele trei obiecte în jurul cărora a fost gândită baza de date, înainte de a vorbi despre structura aplicației, pentru a familiariza cititorul cu aceste noțiuni importante pentru istoria dezvoltării aplicației.

Baza de date a fost gândită în jurul a trei obiecte: cererea, decizia și vânzarea.

Cererea este scrisă de clientul ce are produsul avariât și îl dorește înlocuit sau reparat. Constă din detaliile despre sine, obiect, circumstanțe, locație. Este legată conceptual și relațional de pozele pentru:

- Paginile contractului.
- Raportul poliției în caz de furt agravat.
- Copia bonului cu ștampilă.
- Copia actului de identitate.
- Pozele produsului.

Aceasta poate să fie ori respinsă, ori acceptată, construindu-se astfel o decizie.

Decizia este construită în momentul acceptării cererii de despăgubire. Conține datele relevante pentru rapoartele de vânzare, precum:

- Prețul reparației.
- Fostele decizii asociate. (i.e: foste reparații)
- Franciza.

- Data livrării produsului în service.
- Costul inspecției și a curierului.

Aceasta, pentru o bună perioadă de timp, era legată obligatoriu de o decizie și de o vânzare.

De la un punct, când trebuia să se importe toate vechile vânzări din raportul păstrat în Excel, s-a luat decizia de a se decupla aceste două entități. Se construiau până în acel moment vânzări generice, ce nu existau. Practic, existau într-un raport vânzările respective, dar nu puteau fi găsite din cauza lipsei informațiilor din partea rapoartelor de la Altex / Media Galaxy. Nu se putea lega IMEI-ul sau numărul facturii, din cauza modului de organizare a organizației. Aveau nevoie urgentă de rapoartele de vânzare, așa că am fost anevoios de acord să decuplez legătura dintre decizie și vânzare.

Mai nou decizia conține numele produsului, prețul, data achiziționării și perioada asigurată, deși informațiile tot se citesc din tabelul de vânzări.

Vânzarea conține:

- Numele produsului.
- Prețul produsului.
- Data achiziționării.
- Perioada de asigurare.
- Numele clientului (ce poate lipsi)

O vânzare poate conține una sau mai multe asigurări, precum unul sau mai multe produse.

3.1 Primul modul

Primul modul și cel mai important era cel de înregistrarea a cererilor de despăgubire. Am discutat despre soluția actuală, ce probleme are, ce câmpuri ar trebui să fie obligatorii și unde am putea optimiza interacțiunea clientului cu pagina web.

Un bun exemplu de modificări iterative asupra primului concept este la descrierea evenimentelor, după cum puteți observa în figura 3.1.

Inițial fusese vorba despre un simplu câmp text ce va fi la latitudinea utilizatorului spre a fi completat, dar mulțumită experienței în domeniu, cele mai des folosite motive au fost puse în schimb în această listă. În cazul în care s-a selectat „Altceva”, detaliile despre descrierea evenimentului devine obligatorie, pentru a ajuta clientul să identifice câmpurile ce trebuiesc completate.

De asemenea, data și ora au un format ușor de înțeles și respectat, iar atunci când se selectează câmpul respectiv, apare un element vizual ajutător pentru a introduce corect data și ora.

Pentru acest modul, trebuia să fie funcțională partea din spate de încărcare poze și gestionare a cererilor, dar și mai important, trebuia să fie gândită deja structura bazei de date, pentru modulele ulterioare.

Am gândit ca fiecărui utilizator să-i atribui un identificator unic, format din 64 caractere, pentru a nu putea fi abuzat sistemul de încărcare a pozelor.

Descrierea detaliata si corecta a intregului curs al evenimentelor

Descriere evenimente:*

Descriere evenimente detalii:

Data:*

Ora:*

Ce este deteriorat la aparat?

Figura 3.1: Descriere evenimente

Avantajul clar abordării generării unui „token” unic asigură și metoda ulterioară de comunicare client - corespondent al companiei prin construirea unei platforme de a trimite și primi mesaje în Octombrie 2016.

Secțiunea de rapoarte nu exista, dar puteai să cauți în sistemul de cereri în funcție de:

- Nume.
- Prenume.
- Număr de telefon.
- Numele aparatului.
- Email.
- Id-ul cererii de despăgubire.

3.2 Problema datelor reale săptămânale introduse în sistem

Sistemul de importare al datelor săptămânale, primite de la Altex / Media Galaxy se face printr-un fișier Excel. Din păcate, nu știam și nu aveam experiența să întreb despre ce format de raport trebuia aplicația mea să suporte, deci din punctul lor de vedere îmi luasem angajamentul de a importa cu succes toate tipurile de rapoarte existente de-a lungul timpului.

Când am început dezvoltarea, aveam un singur format ce trebuia respectat și am gândit baza de date astfel încât să nu mai păstrez câmpurile redundante, precum categoria și codul de bare al produsului. Din păcate, trebuia să revin asupra algoritmului de a introduce datele aproape pentru fiecare săptămână, când am primit toate vânzările anterioare. Acest modul a fost în dezvoltare

continuă, inclusiv pe perioada dezvoltării altor module, din cauza discrepanțelor datelor rapoartelor săptămânale.

În aceeași perioadă se termină sistemul de încărcare al pozelor spre Amazon Web Services și trimiterea clienților un email de confirmare în momentul înregistrării cererii de despăgubire.

Algoritmul final, finalizat în Ianuarie 2017, ținea cont nu de liniile și de coloanele prestabilite, ci de ce câmpuri se aflau pe prima linie în raport. Se normalizau și se foloseau pentru a determina ce coloane apăreau sau nu în raport.

Au fost puține rapoarte ce nu s-au putut importa din cauza lipsei unei coloane obligatorii — a numelui clientului. Au încercat șefii companiei să discute cu Altex / Media Galaxy și au primit confirmarea schimbării rapoartelor pe modelul vechi, dar nu au primit rapoartele modificate. S-a ajuns în final la un compromis de a pune numele clientului „GENERIC”, pentru că existența lor ca o vânzare în perioada respectivă era mai importantă decât legătura (ce în momentul compromisului nu mai exista) între decizie și vânzare.

3.3 Modulul de rapoarte și decizii

O dată ce a fost implementat modulul de vânzări săptămânale, într-o stare incipientă (după cum s-a explicat în secțiunea anterioară), s-a trecut la dezvoltarea modulului de decizii.

A fost conceput să se lege obligatoriu de o cerere de despăgubire și de o vânzare.

Inițial, s-au construit rapoarte în format „.csv” (valori delimitate prin virgule). Ulterior s-a adăugat opțiunea de a putea vedea într-un tabel, în josul paginii, a rezultatelor rapoartelor, precum în figura 3.2.

Gândirea pentru legătura dintre o vânzare și o decizie se învârtă în jurul imposibilității existenței unei cereri de despăgubire, fără a fi fost vândut, al unui produs.

Avantajul acestei abordări era ușurința aflării deciziilor multiple. Se putea afla ușor pentru că era aceeași vânzare, dar avea cereri multiple legate.

În această perioadă de timp s-au mai adăugat și culori pentru starea curentă a unei cereri de despăgubiri, după cum se poate observa în figura 3.3.

După ce s-a terminat modulul de rapoarte, s-a revenit asupra modulului de decizii pentru repararea micilor probleme numerice. Nu înțelesesem cum funcționează franciza, sau a sumei totale de plată.

În acest moment s-a lucrat la adăugarea unei verificări a IMEI-ului clienților ce salvau o cerere de despăgubire de a limita depunerea unei cereri la un interval de 24 de ore pentru același IMEI. O problemă des întâlnită de operatorii aplicației erau cererile multiple de la aceeași persoană, cu puține modificări între ele. Prin limita de 24 de ore pentru același IMEI se împiedicau abuzurile. A fost scrisă astfel încât să nu se afle mai multe informații decât necesare.

3.4 Decuplarea deciziilor de vânzări

La scurt timp după ce a intrat modulul de legare a deciziilor de vânzări în funcțiune, eleganța gândirii s-a izbit de prima problemă a lumii reale, datele

Decisions

Sales

Statistics

Type

VIEW

Date Start

yyyy-mm-dd

Date End

yyyy-mm-dd

Submit

Products

Yearly Statistics

Monthly Statistics

Claims: (- finished) =

* Waiting: (- finished) =

* Waiting Documents: (- finished) =

* Courier: (- finished) =

* Repairment: (- finished) =

* Replacement: (- finished) =

* Rejected: (- finished) =

* Service: (- finished) =

Decisions:

* Undecided:

* Denied:

* Repaired:

* Replaced:

Figura 3.2: Statistici

	Not edited	Waiting documents	Courier	Service	Repairment	Replacement	Rejected
ID	Name	Phone #	Email	Actiuni			
5655	UIYJhgRKD 2KUbiSerf	1087446106	XkKc1ncom0@yxWbPMFBRv2HXKE.3...	Decide	View	Edit	
5654	PAPhTr1bA0UUG9JtbVzDadAsehR6 ulppgXenON80iOal	1152091312	sgJinfgh2sl@sAYQU9fpWXmyRp.MFK...	Decide	View	Edit	
5653	sZVMsGYtb2vs 7QNuK2OuYH7ymatbUJH8zAWfORp	1655512842	G7YOIMinjKv@MpRvWQBjgJOv.PiaPr...	Decide	View	Edit	
5652	i3R0VUUh83VTIOP2wtgp le	1489980261	TGHojcsHnL2C7PVW@hNJik99xDwt42...	Decide	View	Edit	

Figura 3.3: Culori cereri despăgubire

incomplete sau lipsă.

Utilizatorii sistemului nu găseau vânzările asociate cererilor, din cauza incompatibilităților datelor săptămânale trimise de Altex / Media Galaxy. Problema aceasta a fost accentuată de adăugarea obligativității de a asocia decizia cu cererea de despăgubire. Înainte de a putea modifica orice câmp ce ținea de cerere, mulțumită dezvoltării treptate, trebuia astfel găsită asocierea, pentru a reduce din numărul cererilor fără decizie, pentru a recupera din datoria tehnică.

De la un punct, când trebuia să se importe toate vechile vânzări din raportul păstrat în Excel, s-a luat decizia de a se decupla decizia de vânzare.

Am încercat pentru un scurt moment de a modifica interfața de asociere a cererii și a vânzării pentru a forma o despăgubire, adăugând opțiunea de creare a unor vânzări generice. Problema apare când se dorește scoaterea unui raport de vânzare într-o anumită perioadă, deoarece nu se știe magazinul ce a vândut produsul.

Deci, într-un final, am decuplat decizia de vânzare. Am renunțat la abordarea elegantă de descoperire a deciziilor multiple în favoarea căutării manuale. Fiecare decizie acum conține detalii și despre produs și despre asigurare.

Altă soluție mai elegantă nu s-ar fi putut găsi, deoarece lipsa de informații ce n-ar putea să difere din cadrul cererii de despăgubire și a datelor primite nu există.

3.4.1 Modificări în viitorul apropiat

Din fericire, mai există speranță.

Doresc să reintroduc în viitorul apropiat soluția elegantă înapoi prin adăugarea unui câmp de factură la asocierea unei noi cereri de o vânzare.

Diferența acum, față de sistemul decuplat, este că pot să aflu ce decizii au fost legate înainte, mulțumită serviciului de backup, dar și a modului actual de legare a informațiilor, pentru că informațiile legate de vânzare nu au fost modificate până acum de mână.

Avantajul existenței opționale a câmpului de factură ajută la funcționarea algoritmului elegant de găsire a deciziilor, pentru că ar fi același număr de factură, adică aceeași vânzare. Normal că ar trebui să fie trecut prin prisma utilizatorului sistemului, deoarece s-ar putea referi factura la un alt produs și o altă asigurare. De aceea sistemul ar fi opțional, precum sistemul actual de IMEI duplicat.

3.5 După planul inițial de dezvoltare

În urma discuțiilor și finalizării modulelor inițiale, s-a finalizat dezvoltarea modulelor pe orizontală, dar s-a mutat pe verticală. A dezvoltă pe orizontală reprezintă dezvoltarea modulelor și a legăturii dintre ele, iar a dezvoltă pe verticală reprezintă aprofundarea unui domeniu (în cazul acesta, a construirii rapoartelor și a introducerii datelor).

După o întâlnire, s-a decis introducerea fostelor facturi plătite în sistem și ulterior posibile planuri pentru un sistem modular de rapoarte.

3.5.1 Introducerea datelor și rapoartele avansate

La fel ca în cazul datelor primite de la Altex / Media Galaxy, rapoartele primite (de data asta complete) au determinat o parcurgere completă a lor și modificarea coloanelor ce existau într-un raport, dar lipseau dintr-altul.

Mulțumită numărului redus de rapoarte dorite s-a reușit parcurgerea lor și asigurarea unui algoritm mai simplu din punctul de vedere al condițiilor posibile.

S-au mai descoperit probleme în momentul introducerii lor de două ori în baza de date – operație ce n-ar fi trebuit să mai arate diferențe între datele introduse și cele deja existente. Unele câmpuri se modificau de două ori. De vină a fost greșeala umană și după ce s-a discutat cu persoanele responsabile de rapoarte s-au mutat pe server-ul de producție.

3.5.2 În continuare

Chiar dacă s-a terminat dezvoltarea și pe verticală, mai există o mică problemă nu-mi dă pace: problema tabelelor prea mari. Tabela cu cele mai multe informații, a cererii, are în momentul actual 48 coloane.

Doresc să construiesc o migrare cu următoarele tabele:

- Persoană
- Eveniment
- Factură
- Produs
- Garanție veche

Aceste tabele vor avea o relație unu-la-unu cu tabela cererii. Se vor încărca din baza de date doar valorile necesare. Se va putea implementa mult mai ușor și statistici pentru fiecare persoană, eveniment sau factură.

Legat de statistici, se dorește după o scurtă pauză de dezvoltare implementarea unui sistem modular de rapoarte. S-ar defini prin intermediul unei interfețe grafice ce câmpuri să fie scoase, din ce tabele, cu ce legături între ele. Rapoartele vor fi salvate în Excel și se vor putea reutiliza șabloane pentru cele mai des folosite.

Practic, se dorește înlocuirea sistemului actual de rapoarte cu unul nou, modular.

Capitolul 4

Structura aplicației

4.1 Un exemplu de cerere

Pentru a recapitula tehnologiile folosite și pentru a putea intra în detalii despre cum funcționează aplicația per ansamblu, voi detalia cum interacționează un utilizator cu acest sistem de gestiune a cererilor de despăgubire, bazat pe Laravel. Cererea pornește de la premiza accesării paginii scrise în regulamentul contractului „Mobile Protect” și parcurge pașii unui client web (ceea ce nu se observă când se încarcă pagina).

1. Clientul navighează spre `www.fandu.uk/claims`.
2. El este redirectat spre `https://fandu.info`, prin intermediul „header”-ului, pagina livrată fiind goală.
3. Folosind un sistem distribuit de nume de domeniu, presupunând că domeniul nu a fost descoperit până acum de client, se face cererea către CloudFlare. Presupunem că nu este un atac malițios, altfel ar fi fost oprit în acest punct și ar fi fost posibil obligat să rezolve o serie de întrebări pentru a continua. Depinde de severitatea atacului.
4. Aplicația Laravel se încarcă. Își identifică astfel mediul de lucru și variabilele definite.
5. Se conectează la baza de date MySQL și încearcă să identifice sesiunea clientului, în funcție de „cookie”-ul denumit „laravel_session”. Pentru că presupunem că este un client nou, nu va găsi o sesiune deja existentă. Nu este un client înregistrat.
6. Laravel observă rutele predefinite și încearcă să găsească o rută ce se potrivește căii, reținând contextul.
7. În acest moment, Laravel deține numele Controller-ului, numele metodei ce va fi apelată și toate denumirile scurte ale claselor intermediare ce trebuie validate pentru a ajunge cererea la metoda clasei, aceste clase mijlocii fiind denumite „middleware”.

Un exemplu bun al unei clase middleware este „auth”, ce asigură un utilizator înregistrat, cu o sesiune activă.

8. Se construiește Controller-ul folosind calea determinată la pasul anterior și se actualizează (în cazul în care apare cod de adăugare unei clase „middleware” în interiorul metodei ce construiește obiectul) lista de „middleware”.
9. Se construiește și se validează fiecare clasă „middleware”, iar în cazul unui eșec, nu se va continua mai departe.
10. Se apelează metoda clasei asigurându-se prin intermediul unui obiect ce rezolvă legăturile dintre obiectele dorite și cele existente trimiși ca parametrii metodei Controller-ului. Se va primi un răspuns.
11. În cazul în care răspunsul nu este o directivă Blade, se va afișa sau va redirecționa clientul web. Altfel, se va compila directiva Blade dacă nu există fișierul deja compilat, sau dacă timpul ultimei modificări directivei e mai recent decât timpul ultimului rezultat al compilării.

4.2 Baza de date

Tabelele din baza de date sunt denumite cu pluralul obiectului la care se referă, folosind în loc de spații sublinia „_”. Puteți observa în detaliu diagrama bazei de date la figura 4.1

Aceasta este salvată o dată pe săptămână și conține datele despre:

1. **claims** - Cererile de despăgubire.
2. **sales** - Vânzări, cu legăturile de cheie primară (una-la-multe) la următoarele tabele:
 - (a) **products** - Produse
 - (b) **assurances** - Asigurări
3. **decisions** - Decizii, cu legătura circulară folosind tabelul **decisions_decisions**.
4. **chat_claims** - Mesajele trimise în cadrul cererilor între utilizatorii sistemului, ce depinde de tabelul de cereri.
5. **messages** - Mesajele trimise în cadrul cererilor între client și utilizatorii sistemului, ce depinde de tabelul de cereri.
6. **migrations** - Migrările schemei bazei de date, menținut de Laravel.
7. **users** - Utilizatorii aplicației, cu parola encriptată.
8. **photos** - Legăturile între locația pozelor și cererea, respectiv categoriilor lor, ce depinde de tabelul de cereri.

4.3 Laravel MVC

Revenind la definiția arhitecturii „Model-View-Controller” se bazează pe separarea puterii celor trei componente definitorii pentru o aplicație: Modelul, View-ul, respectiv Controller-ul.[15]

Modelul este componenta centrală a șablonului. Ea se ocupă de datele aplicației, iar mulțumită Laravel Eloquent, face legătura dintre baza de date și aplicație.

Modelele sunt gestionate de Controller, ce acceptă datele de la utilizator și le transformă în comenzi pentru model și/sau View.

View-ul este orice metodă de vizualizare a informației unui Model - în cazul nostru directivele Blade.

Laravel construiește astfel aplicații web bazate pe arhitectura „Model-View-Controller”. Deci și această aplicație respectă arhitectura.

În cadrul aplicației următoarele căi sunt notabile:

- Model - /app/
- View - /resources/views/
- Controller - /app/Http/Controllers/

4.3.1 Controllers

În afară de separarea conceptuală a arhitecturii MVC, Laravel se folosește și de un sistem de gestionare a rutelor aplicației. [40]

Spre deosebire de alte librării precum CakePHP, Laravel nu pune mult accent pe numele Controller-ului. Ci mai degrabă se folosește de un fișier principal unde se specifică legătura dintre un URL și un Controller, ce se regăsește în cadrul proiectului Laravel la:

`/routes/web.php`

În cazul proiectului de gestionare a cererilor de despăgubire, se pune foarte mult accent pe securitatea datelor. Din acest motiv, printre primele linii ale fișierului, regăsim

```
URL::forceSchema("https");
```

ce indică schemei de rutare Laravel rescrierea oricărui link a folosi HTTPS, pentru a menține legătura encriptată cu clientul. În cazul în care clientul cere varianta normală (HTTP) a unei pagini, el este redirectat automat spre varianta HTTPS. Din acest motiv nu am activat în cadrul „CloudFlare” opțiunea de „Automatic HTTPS rewrites” (rescrieri automate HTTPS), pentru că deja se ocupă de asta librăria Laravel. În cazul în care aș fi activat opțiunea respectivă, s-ar fi bătut cap în cap cu implementarea Laravel. Nu am descoperit cauza, dar încă investighez.

Un mare avantaj al sistemului de rutare este gruparea rutelor prin includerea automată a unor „middleware”, precum sistemul de asigurare a unui utilizator cu o sesiune activă, dar și scurtarea căilor Controller-ilor sau căilor. Se poate observa prin intermediul codului:

```
Route::group([
    'middleware' => 'auth',
    'prefix' => 'admin',
    'namespace' => 'Admin',
], function () {
    // funcții aici
});
```

- prefixarea căilor cu „admin”
- în numele spațiului claselor „Admin”
- ce sigur va conține „middleware”-ul „auth”

Laravel în afară de cererile simple poate combina mai multe dintre cererile simple într-o „resursă”. Cererile simple pot fi:

- GET - citește una sau mai multe informații.
- POST - salvează (de obicei prin adăugare) o informație (de obicei nouă).
- PUT / PATCH - modifică de obicei o informație deja existentă.
- DELETE - șterge informația.

O „resursă” în Laravel atribuie rutele „CRUD” (Create / Read / Update / Delete) unui Controller cu o singură linie de cod:

```
Route::resource('obiecte', 'ObiectController');
```

Și mulțumită consolei Artisan, se poate construi la fel de rapid și codul necesar unui astfel de Controller, prin simpla comandă:

```
php artisan make:controller ObiectController --resource
```

Următoarele acțiuni sunt definite și gata de a fi modificate de dezvoltator pentru a fi gestionate:

Verb	URI	Acțiune	Nume rută
GET	/obiecte	index	obiecte.index
GET	/obiecte/create	create	obiecte.create
POST	/obiecte	store	obiecte.store
GET	/obiecte/{obiect}	show	obiecte.show
GET	/obiecte/{obiect}/edit	edit	obiecte.edit
PUT/PATCH	/obiecte/{obiect}	update	obiecte.update
DELETE	/obiecte/{obiect}	destroy	obiecte.destroy

În cadrul proiectului, am următoarea structură a directoarelor controalelor:

- Folderul implicit:
 - **MessagesController.php** - gestionează mesajele trimise între client și operatorul cererii de despăgubire.
 - **HelperController.php** - ajută la testarea sistemului de mail și menținerea sesiunii clientului.

- `ClaimsController.php` - construiește cererea de despăgubire, afișează pagina principală și clauza de confidențialitate.
- Folderul `Json`:
 - `ImagesController.php` - gestionează încărcarea pozelor asincron de către client sau operator spre soluția distribuită de stocare a datelor — Amazon Web Services S3.
- Folderul `Admin`:
 - Folderul `Json`:
 - * `SearchController.php` - gestionează încărcarea rezultatelor parțiale asincron de către operator.
 - `ClaimsController.php` - gestionează vizualizarea, modificarea și finalizarea cererilor de despăgubire. În cazul în care se găsește în parametrul GET (ce urmează după „?” în cadrul URL-ului) `id`, se va încerca redirectionarea spre cererea de despăgubire cu acel `id`. Dacă este aplicată o căutare, afișează toate rezultatele, altfel paginează câte 100 cereri pe pagină folosind `Eloquent`.
 În momentul în care se salvează o cerere nouă de despăgubire, se trimite un mail cu datele create către căsuța principală a operatorilor sistemului și către client. El este rugat să-și verifice și căsuța de mail, iar cât mai curând să încarce toate pozele necesare completării dosarului său.
 Sistemul de căutare poate căuta în:
 - * Număr de telefon.
 - * Nume.
 - * Prenume.
 - * Model telefon.
 - * Email.
 - * O dată de început a facturii.
 - * O dată de sfârșit a facturii.
 - `DecisionController.php` - gestionează vizualizarea, modificarea și posibila ștergere a deciziilor cererilor de despăgubire. În cazul în care există o căutare, acesta caută și în cerere, și în decizie, folosind următoarele câmpuri:
 - * Număr de telefon.
 - * Nume.
 - * Prenume.
 - * Model telefon.
 - * Email.
 - * O dată de început a înregistrării cererii.
 - * O dată de sfârșit a înregistrării cererii.
 - * Numele produsului conform deciziei.

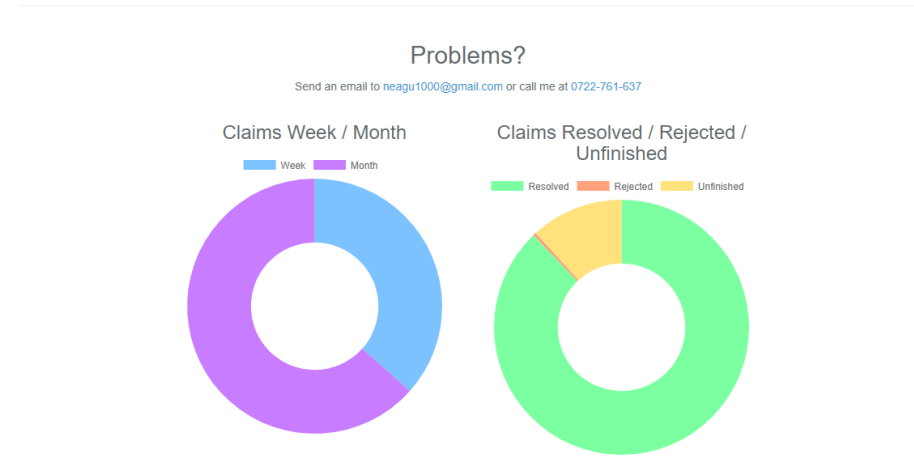


Figura 4.2: Pagina acasă

În cazul creării unei noi decizii în funcție de o cerere de despăgubire, se încearcă mai întâi găsirea automată a vânzării asociate după numărul facturii. Dacă căutarea nu reușește, atunci se va indica utilizatorului necesitatea unei construirii unei legături manuale.

Pentru a salva o legătură între o cerere de despăgubire și o decizie, trebuie să existe următoarele câmpuri completate valid, ce nu trebuie să fie vide:

- * `claim_id` - id-ul cererii de despăgubire.
- * `product_name` - numele produsului de pe factură.
- * `product_price` - prețul produsului de pe factură.
- * `product_premium_price` - prețul asigurării.
- * `product_sale_date` - data vânzării produsului.
- * `product_expire_date` - data expirării asigurării.

Dacă se salvează cu succes decizia, ea va apărea asincron, integrată în pagina de vizualizării a cererii de despăgubire, în josul paginii.

- `HomeController.php` - gestionează o interfață simplă cu două rapoarte, împreună datele de contact personale, în cazul în care apare vreo problemă.

Sistemul arată precum în figura 4.2.

- `ImportController.php` - gestionează sistemul de introducere de date prin fișierele Excel în sistem.

Acesta construiește automat un adaptor ce preia fișierul Excel și afișează un răspuns, de obicei printr-un View. Este împărțit în două categorii de fișiere — cele standard, despre care s-au discutat la momentul definitivării modulelor și cele personalizate pentru fișierele apărute pe parcursul dezvoltării.

Weekly sale import

File

Choose Files

No file chosen

Template

Select

▼

This field is mandatory!

Submit

Submit

Custom imports

File

Choose Files

No file chosen

Template

Select

▼

Select

Daily

Sales Import

Old

Submit

Figura 4.3: Sistemul de introducere a datelor

Această diferențiere apare mulțumită notificării trimise pe email în momentul salvării cu succes a datelor din fișierele standard.

Sistemul arată precum în figura 4.3.

- **ReportsController.php** - gestionează sistemul de rapoarte. Inițial scris astfel încât dintr-o singură metodă să reiasă un raport, acum funcționează modular și necesită cod asincron JavaScript pentru a scoate un raport.

Sistemul a fost conceput astfel din cauza numărului imens de date ce trebuia să treacă prin modulul ce transformă datele în fișierul de format Excel. Fiecare raport are o metodă ce decide dacă mai are nevoie de pași suplimentari și deci de încă o cerere asincronă, pentru a folosi apoi la final, la pasul de combinare, toate datele din fișiere pentru a scoate raportul în formatul dorit. Avantajul folosirii fișierelor temporare și a mai multor apeluri asincrone este de a face interfața cu utilizatorul mai plăcută și în același timp de a reduce din consumul de memorie.

Pentru a arăta interactiv că fișierul s-a descărcat cu succes, setez un „cookie” atunci când descarcă fișierul utilizatorul, iar în pagina de rapoarte aștept apariția acestui „cookie” pentru a semnaliza finalizarea descărcării. După ce l-am identificat, îl șterg setându-l să expire pe „1 Ianuarie 1970 00:00:01 GMT”.

Sistemul arată precum în figura 4.4.

Figura 4.4: Sistemul de rapoarte

Figura 4.5: Căutarea vânzărilor

- **SalesController.php** - gestionează existența, modificarea, afișarea și căutarea vânzărilor introduse în sistem.

Funcția de căutare, prezentă în figura 4.5 se referă la:

- * **Product** - Numele produsului căutat.
 - * **Customer** - Numele clientului ce a cumpărat produsul.
 - * **Date Start** - Data de început de când s-ar fi putut vinde produsul.
 - * **Date End** - Data de sfârșit de când s-ar fi putut vinde produsul.
 - * **Date Added** - Data când a fost importat fișierul (acest câmp, conform statisticilor Google Analytics, este degeaba și va fi scos într-o variantă ulterioară, cel mai probabil).
 - * **External ID** - Numărul facturii.
- **ProductsController.php** și **AssurancesController.php** - gestionează doar construirea și ștergerea produselor, respectiv asigurărilor, din interfața ce modifică vânzările. Nu au niciun alt rol.

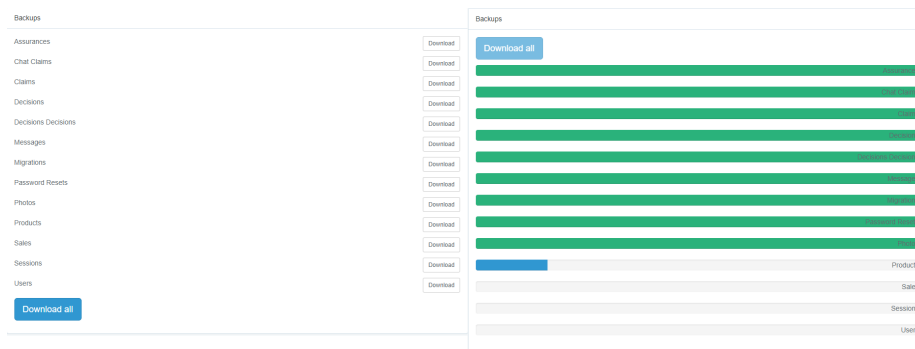


Figura 4.6: Sistemul de salvare a bazei de date

- **ExportController.php** - gestionează compunerea unor fișiere .CSV cu toate datele, fără a fi trecute printr-un filtru, a unui tabel din baza de date.

A fost folosit într-un moment de „criză”, unde era nevoie obligatoriu de a putea scoate datele din sistemul informatic pentru a trimite un raport rapid, când nu era gata sistemul de raportare.

Nu are interfață grafică.

- **BackupController.php** - gestionează sistemul actual de salvare a bazei de date de orice operator al companiei. Acest sistem necesită din cauza aceluiași probleme de memorie mai multe apeluri, pentru a construi arhiva cu toate datele tabelor bazei de date. Se folosește de punctul de colectare:

```
storage_path("app/*.sql")
```

și comprimă tot ce găsește obținut din apelurile asincrone din JavaScript anterioare pentru a compune o arhivă finală „.tar.gz”.

Pe serverul de producție este foarte lentă compunerea arhivei finale, așa că voi considera scoaterea comprimării arhivei și transmiterea folosind unei arhive „.zip”. Nu pot să folosesc și algoritmi de comprimare a datelor pentru arhivele „.zip” deoarece s-a adăugat abia în PHP 7 opțiunea.

În prima parte a figurii 4.6 este interfața ce permite salvarea individuală a tabelor. În momentul apăsării butonului de „Download All”, o să arate precum în a doua parte a figurii.

- **SettingsController.php** - gestionează

- Folderul **Auth** este cel construit implicit de Laravel atunci când construiește codul de autentificare utilizatorii.

O mică modificare ce s-ar putea să treacă neobservată este schimbarea controller-ului **RegisterController** de a fi folosit împreună cu grupul algoritmului 4.3.1, ceea ce indică puterea de a adăuga utilizatori aparține doar utilizatorilor de sistem.

De asemenea, singurul mod prin care se poate înregistra un utilizator nou este prin cunoașterea adresei specifice Controller-ului:

```

Route::get('register', [
    'middleware' => 'auth',
    'as' => 'register',
    'uses' => 'Auth\RegisterController@showRegistrationForm
]);
Route::post('register', [
    'middleware' => 'auth',
    'as' => 'register.post',
    'uses' => 'Auth\RegisterController@register'
]);

```

Pentru a nu fi blocați pe dinafară, se adaugă mereu un utilizator în baza de date printr-o migrare.

4.3.2 Models - Eloquent ORM

Baza noastră de date relațională conține multe relații. Spre exemplu, cererea de despăgubire poate că este legată la o decizie. Eloquent ORM ajută gestionarea și lucrul cu aceste legături foarte ușor și suportă majoritatea legăturilor, printre care:

1. One To One
2. One To Many
3. Many To Many

Relațiile Eloquent sunt definite ca metode în clasele noastre. Precum modelele în sine, acestea sunt folosite precum generatoare de sistem. Definind relațiile precum funcții ajută la propagarea metodelor și concatenarea mai multor constrângeri, precum pozele facturii determinate de această metodă aflată în clasa cererii:

```

public function factura_photos()
{
    return $this->hasMany('App\Photo')
        ->where('category', Photo::FACTURA);
}

```

În acest caz, pentru că fotografie se poate afla în oricare dintre cele patru categorii, se pune constrângerea ca ea să se afle în categoria facturii. Punându-se în legătură mai multe poze la un singur obiect, această relație „One To Many” are nevoie de câmpul `claims_id` să fie prezent în coloana tabelului de poze, conform convenției Laravel. [41]

Acum că putem să accesăm toate pozele unei cereri, putem defini și relația inversă. Schimbând registrul de la poze la decizii, putem accesa având decizia cererea din care provine. Pentru asta, se folosește următoarea metodă în clasa deciziei:

```

public function claim()
{
    return $this->belongsTo('App\Claim');
}

```

La fel, pentru că respectă convenției Laravel – se regăsește câmpul `claims_id` – se va completa și încărca modelul Eloquent a cererii, atunci când va fi apelată metoda.

De asemenea, toate metodele folosite sunt „puturoase”. Ele nu sunt interpretate și nu rețin rezultatul până când nu au fost chemate cel puțin o dată.

Presupunând că am dori să avem un număr rotund în loc de cel rotunjit cu virgulă mobilă cu o simplă precizie, am putea să definim un accesori. Un accesori cu numele `getFirstNameAttribute` va fi apelat în momentul apelării aflării valorii proprietății `first_name`. Cel mai bun exemplu este calcularea valorii de plată nete din modelul „Decision”:

```
public function getNetPayableAttribute()
{
    if ($this->resolution == Decision::REPAIRED) {
        return $this->repair_replace_cost - $this->franchise
            + $this->courier_cost;
    }
    if ($this->resolution == Decision::REPLACED) {
        return $this->payee_cost - $this->franchise
            + $this->courier_cost;
    }

    return "N/A";
}
```

O altă problemă delicată ce ar putea apărea într-un sistem de legare relațională între obiecte și reprezentările bazei de date constă în câmpurile ce pot fi atribuite „la grămadă”. O vulnerabilitate „la grămadă” apare atunci când un utilizator mai adaugă să spunem un câmp „Administrator” când se înregistrează și-l setează pe adevărat, ce este trimis apoi în metoda de creare a relației tabel – obiect, escaladându-și astfel drepturile.

Pentru a nu fi vulnerabili, putem specifica doar variabilele ce pot fi atribuite „la grămadă”. Asta împiedică atribuirea altor câmpuri existente, asupra modelului Eloquent. Funcționează incluzând următoarea linie:

```
protected $fillable = ['nume', 'elemente', 'tabel'];
```

Revenind la proiectul nostru, am mai definit o metodă numită `getReadable`, pentru a afla ce câmpuri sunt obligatorii a fi completate, pentru a construi un nou model.

Următoarele modele au cod propriu interesant:

- **Decision** - Se folosește de o metodă „Factory” (ce produce obiecte gata pregătite) pentru a construi obiecte din vânzări sau din elemente generice.

De asemenea se mai calculează prin intermediul metodelor „remaining” și „updateToPay” sumele rămase, respectiv de plătit.

- **Photo** - Se folosește o metodă „Factory” preia extensia și construiește un șir aleator din 32 de caractere, imposibil de ghicit.

După aceea se atribuie modelului categoria și cererea din care face parte.

În final, se încarcă pe S3 și se salvează în baza de date.

De asemenea, este extinsă metoda prin care se șterge modelul, asigurându-se ștergerea sa și de pe AWS S3.

- **Sale** - În afară de metoda ce compune un nou generic sale, ce nu mai e folosită, acest model mai oferă și două metode pentru calcularea prețului total al produselor și cantității lor.

De asemenea, mai oferă încă două metode pentru calcularea prețului total al asigurărilor și a cantităților lor.

4.3.3 Views

Gândirea pe care am urmat-o dezvoltând aplicația de gestiune a cereri de despăgubiri, când vine vorba de interfața grafică, a fost bazată pe module.

De menționat că multe directoare conțin un director numit „includes”. Acest director conține directive Blade parțiale ce sunt utilizate pe parcursul afișării, modificării sau interacțiunii cu paginile principale.

Astfel, interfața e împărțită în mai multe directoare:

- **vendor** - elementele de paginație extrase din context, ce permit păstrarea parametrilor „GET” în momentul folosirii paginației.

Am ales să fac modificarea implicită de a adăuga doar câmpurile folosite la momentul respectiv pentru că era singurul scenariu în care se puteau pagina rezultatele.

- **settings** - elementele vizuale ce afișează setările și interfața de a salva datele aplicației.
- **sales** - elementele ce permit vizualizarea, crearea, modificarea și ștergea produselor și asigurărilor, în cazul coruperii datelor.
- **reports** - elementele de paginație ce permit construirea rapoartelor.

Se folosesc de Laravel Elixir pentru a adăuga codul scris în fișierul JavaScript `reports.js` în pagină.

Astfel se asigură viteza optimă de distribuire a resurselor și funcționalitate cu tipurile de raport.

Integrarea cu Knockout se face implicit prin declararea includerea din componenta vizuală de șablon a aplicației a fișierului `app.js`.

- **newclaim** - elementele de paginație ce sunt vizualizate prima oară de clienții aplicației.

Directorul `includes` conține împărțit pe componente toate marile arii acoperite de cererea de despăgubire, printre care și un parțial inclus în mail-ul trimis mai departe. Acest parțial Blade se referă la actele necesare a fi încărcate în a doua parte a aplicației. (partea de încărcare imagini)

- **messages** - elementele de paginație ce sunt incluse cu fiecare tranzacție, ce asigură un canal de comunicare între client și operatorul aplicației.
- **mail** - Înăuntrul acestui director se află fișierul `layout.blade.php`, ce conține stilul general valabil tuturor email-urilor trimise.

De asemenea include pentru fiecare tip de obiect o acțiune desăvârșită ca nume.

- **layouts** - conține singurul fișier `app.blade.php`, de care depinde toate celelalte View-uri.

În cazul în care utilizatorul nu este înregistrat, nu îi se arată bara de navigație în cadrul aplicației de administrare.

De asemenea, conține referințe la Laravel Elixir, mai ales la stilul și codul precompilat și optimizat de „gulp” (pentru că până la urmă, gulp lucrează cel mai mult).

În afară de aceste mici modificări, împreună cu Google Analytics și metoda specială de a picura câte o cerere de actualizare a sesiunii la câteva minute, transformă această pagină a aplicației într-un adevărat utilitar și arată funcționalitatea pe deplină a directivelor Blade.

- **import** - elementele de paginație ce sunt vizualizate de cei ce doresc să introducerii date în sistem.

Directorul **steps** conține împărțit pe componente toate rezultatele posibile introducerii standard de date, dar și celor modificate.

Directorul **types** conține rezultatele introducerii datelor în sistem, în formatul standard de date.

- **errors** - elementele de paginație ce vor fi afișate în caz de erori cu numărul respectiv.

- **decisions** - elementele de paginație extrase pentru decizii.

Conține și o metodă eficientă și rapidă, folosind jQuery , de a sorta informațiile prin apăsarea butoanelor colorate din capul tabelului.

- **components** - elementele de paginație extrase din context, ce-mi permite să scriu mai puțin cod pentru a folosi panourile din Bootstrap.

- **claims** - elementele de paginație extrase pentru cereri.

Conține și o metodă eficientă și rapidă, folosind jQuery , de a sorta informațiile prin apăsarea butoanelor colorate din capul tabelului.

Directorul **includes** conține componenta de căutare și componenta de modificare a cererii de despăguire dacă persoana era autorizată (înregistrată și cu o sesiune activă).

- **auth** - elementele originale de înregistrare, logare și resetare parolă.

- **home.blade.php** - Pagina de introducere când intri în sistem.

4.3.4 Funcții ajutătoare

Funcțiile ajutătoare sunt pentru a minimiza timpul dezvoltatorului de lucru. Fișierele astfel folosite sunt:

1. **FormHelper** - Utilitar ce înregistrează o directivă Blade de compunere, ce sunt traduse în simple instrucțiuni de cod PHP. Am scris astfel propria directivă de a construi automat codul necesar afișării, folosind HTML și librăria vizuală „Bootstrap”, a unui câmp dintr-un formular, cu nume, tip și validare proprie:

```
@input(['p_varsta', ['Varsta', true]])
// unde 'p_varsta' - id-ul câmpului.
// unde 'Varsta' - denumirea câmpului.
// unde 'true' - necesitatea completării câmpului.
```

2. **Helpers** - Funcțiile ce traduc o variabilă în ceva mai util, precum un șir ce poate fi citit mult mai ușor, dar ce și traduc starea actuală a unei cereri sau decizii în clasa specială CSS.
3. **TemporaryFiles** - O clasă ce se ocupă de gestiunea fișierelor temporare. Este necesară pentru împărțirea în mai multe fișiere a unor cereri mari de date, pentru a nu intra în probleme de memorie.

4.3.4.1 Request-uri

O cerere, presupunând că a fost completată corect pe partea clientului, trebuie să fie verificată și pe partea server-ului.

În loc să se verifice în fiecare metodă de fiecare dată validitatea cererii, se poate abstractiza și a se face referire la o clasă de tipul Request din Laravel.

Următoarele clase de tip Request apar, nu sunt goale și sunt folosite în proiect:

1. **ClaimRegisteredRequest** - verificarea existenței unui IMEI înregistrat în ultimele 24 ore.
2. **StoreClaim** - asigură toate câmpurile unei cereri respectă anumite reguli, declarate folosind sintaxă specială Laravel.

4.3.4.2 Mediul de dezvoltare

Pentru a folosi o aplicație bazată pe Laravel, trebuie să ai configurate anumite servicii, precum tipul de conexiune la o bază de date, ce sistem de mail folosești sau locație aplicației tale pe internet.

Mulțumită fișierului „.env”, nu mai trebuie a te complica cu setarea variabilelor globale sau a variabilelor de mediu, acestea vor fi automat preluate în cazul în care nu există variabila de mediu, din acest fișier.

O importantă precizare este necesitatea unei chei din acest fișier, „APP_KEY”, ce trebuie să existe.

Această cheie este folosită într-un algoritm de încriptare pentru a face sesiunea utilizatorului cât mai sigură.

4.3.5 Excel

4.3.5.1 Facade

4.3.5.2 FileData

4.3.5.3 FileDataExcelAdaptor

4.3.5.4 Adaptors

4.3.5.4.1 DailyAdaptor

4.3.5.4.2 ExcelAdaptor

4.3.5.4.3 ExcelHelper

4.3.5.4.4 AltexGalaxyAdaptor

4.3.5.4.5 SalesImportAdaptor

4.3.5.4.6 OldAdaptor

4.3.5.5 Outputers

4.3.5.5.1 StatisticsOutputer

4.3.5.5.2 DecisionsOutputer

4.3.5.5.3 ProductsOutputer

4.3.5.5.4 SalesOutputer

4.3.5.5.5 AbstractDateOutputer

4.3.5.5.6 ExcelOutputer

4.3.5.5.7 YearlyOutputer

NegativeSale

4.3.5.5.8 MonthlyOutputer

Capitolul 5

Manual de utilizare

5.1 Administrative interface

5.1.1 Claims view

5.1.1.1 Color code

5.1.1.2 Search

5.1.1.2.1 Navbar ID

5.1.1.3 View claim

invoice automatic search duplicate imei view data

5.1.1.4 Edit Claim

short notes reminders status comments decisions mandatory - cum / de ce s-a intamplat asta

5.1.1.5 Reminders

today past due

5.1.2 Import

5.1.2.1 Weekly Sale import

de la altex

5.1.2.2 Custom imports

Daily import - format-ul vechi de daily tinut de Ramona pentru fiecare an
Sales Import - import de date de la "decision" output-ul Fandu (excel stuff) -
autocompletare campuri mai mult Old - old metadata import from Etonia etc.
- ce momentan foloseste doar IMEI

5.1.3 Sales

search coloane, access rapid buton de remove / remove all logic

5.1.3.1 View

poti sa adaugi product poti sa stergi product poti sa adaugi assurance poti sa stergi assurance

5.1.4 Decisions

quick search detailed search de ce poti sa stergi - pentru ca daca nu ai asociat sale-ul corect, poti sa dai undo fara sa sufere nimic baza de date.

5.1.4.1 View

claim / messages / add old decision edit claim in urma analytics campurile explicate calculatorul

5.1.5 Reports

type of export (deprecated csv / excel) date start / end progress bar metadata when loading - especially yearly reports chunking

5.2 Registering a claim

5.3 Responding to messages

5.4 Settings

hidden DBA feature - register client - <https://fandu.info/register> backup - chunking -> sql -> .tar.gz

5.5 Uploading photos

Capitolul 6

Concluzii

6.1 Business Continuity Plan

6.2 Teste automate

În lunile care vin, înainte de mă ocupa de sistemul modular de rapoarte, o să doresc să petrec o bună perioadă scriind teste automate.

Testele automate, mai ales „testele unitare”, sunt o metodă de verificare a modulelor individuale, asocierilor datelor, procedurilor de modificare a datelor. [42]

Acestea pornesc de la premiza că un modul detașat de modificările externe, odată testat, se va comporta corect și atunci când va fi folosit în conjuncție cu alte module, ce la rândul lor vor fi testate. Astfel, de la cele mai mici module, se asigură comportamentul corect al aplicației. De la nivelul microscopic de funcție, până la nivelul macroscopic de funcționalitate.

Doresc să extind aplicația să se folosească de codul gata scris de cadrul Laravel și de a obliga aplicația găzduită pe mediul de testare să se asigure că fiecare nouă linie de cod nu strică funcționalitatea deja existentă. Acest principiu se mai numește și „integrare continuă”, propusă prima oară de Grady Booch în 1991 [43] și folosită de majoritatea dezvoltatorilor moderni.

6.3 Modularizarea tabelor

6.3.1 Modificări necesare asupra structurii bazei de date

6.4 Sistem modular de rapoarte

Bibliografie

- [1] Fandu Holdings Ltd. *Fandu.UK*. 2015. URL: <http://www.fandu.uk/claims> (visited on 06/14/2017).
- [2] Warranty Solutions. *Raportul avariilor*. 2015. URL: <http://wsgp.co.uk/claims/> (visited on 06/14/2017).
- [3] Altex Romania S.R.L. *Regulament Mobile Protect*. URL: <https://mediagalaxy.ro/regulament-mobile-protect> (visited on 06/14/2017).
- [4] S.C. CLAX TELECOM SRL. *Hosting / Servere dedicate / VPS - xServers*. URL: <https://www.xservers.ro/> (visited on 06/14/2017).
- [5] Amazon. *Amazon Web Services S3*. URL: <https://aws.amazon.com/s3/> (visited on 06/14/2017).
- [6] IDRIX. *VeraCrypt Free Open source disk encryption with strong security for the Paranoid*. URL: <https://www.veracrypt.fr/en/Home.html> (visited on 06/14/2017).
- [7] TAYLOR OTWELL. *Laravel - The PHP Framework For Web Artisans*. URL: <https://laravel.com/> (visited on 06/14/2017).
- [8] Taylor Otwell. *Taylor Otwell on Twitter: "Average cyclomatic complexity per method"*. URL: <https://twitter.com/taylorotwell/status/817494232541839367> (visited on 01/07/2017).
- [9] HotFrameworks. *Web framework rankings*. URL: <https://hotframeworks.com/> (visited on 06/14/2017).
- [10] J. R. Okin. *The Information Revolution*. Ed. Ironbound Press, 2005. ISBN: 0-9763857-4-0.
- [11] Anne Nelson and William Nelson. *Building Electronic Commerce with Web-Driven Databases with Cdrom*. 1st. Boston, MA, USA: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2001. ISBN: 020174130X.
- [12] Rasmus Lerdorf. *Rasmus Lerdorf, Senior Technical Yahoo: PHP, Behind the Mic*. URL: <https://web.archive.org/web/20130728125152/http://itc.conversationsnetwork.org/shows/detail58.html> (visited on 11/19/2003).
- [13] The PHP Group. *PHP: Supported Versions*. URL: <http://php.net/supported-versions.php>.
- [14] Martin Bean. *Laravel 5 Essentials*. books.google.com, 2015. ISBN: 978-1785283017.

- [15] Frank Buschmann. *Pattern-Oriented Software Architecture*. Volume 1. Wiley, 1996. ISBN: 978-0471958697.
- [16] Adam Engebretson. *About The Collective*. URL: <https://laravelcollective.com/about> (visited on 06/14/2017).
- [17] Laravel Collective. *Forms & HTML*. URL: <https://laravelcollective.com/docs/master/html> (visited on 06/14/2017).
- [18] Torsten Stanienda and Douglas Barry. "Solving the Java Object Storage Problem". In: *Computer* 31 (1998), pp. 33–40. ISSN: 0018-9162. DOI: [doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/2.730734](https://doi.org/10.1109/2.730734).
- [19] M. Fowler. *Patterns of Enterprise Application Architecture*. A Martin Fowler signature book. Addison-Wesley, 2003. ISBN: 9780321127426. URL: <https://books.google.ro/books?id=FyWZt5DdvFkC>.
- [20] PHP Framework Interop Group. *PSR-1: Basic Coding Standard - PHP-FIG*. URL: <http://www.php-fig.org/psr/psr-1/> (visited on 06/14/2017).
- [21] Michael Widenius and Davis Axmark. *Mysql Reference Manual*. Ed. by Paul DuBois. 1st. Sebastopol, CA, USA: O'Reilly & Associates, Inc., 2002. ISBN: 0596002653.
- [22] Oracle. *Oracle Announces the Acquisition of Open Source Software Company, Innobase*. Oct. 7, 2005. URL: http://www.oracle.com/us/corporate/press/016679_EN (visited on 09/16/2012).
- [23] Carlos Coronel and Steven Morris. *Database Systems: Design, Implementation, & Management*. 11th ed. Course Technology, Feb. 2014. ISBN: 9781285196145.
- [24] Marc Delisle. *Mastering phpMyAdmin 3.4 for Effective MySQL Management*. Packt Publishing, 2012. ISBN: 9781849517782.
- [25] Bryan O'Sullivan. *Mercurial: the Definitive Guide*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc., 2009. ISBN: 9780596555474.
- [26] Kathryn D. Scopatz Anthony; Huff. *Effective Computation in Physics*. O'Reilly Media, Inc., 2015. ISBN: 9781491901595.
- [27] Alex William. *GitHub Pours Energies into Enterprise. Raises \$100 Million From Power VC Andreessen Horowitz*. URL: <http://techcrunch.com/2012/07/09/github-pours-energies-into-enterprise-raises-100-million-from-power-vc-andreessen-horowitz/> (visited on 07/09/2012).
- [28] Rolf Oppliger. *SSL and Tls: Theory and Practice (Artech House Information Security and Privacy)*. Artech House, Aug. 2009. ISBN: 9781596934474.
- [29] Chromium. *685826 - Restrict the set of domains for WoSign/StartCom certificates*. Jan. 26, 2017. URL: <https://bugs.chromium.org/p/chromium/issues/detail?id=685826> (visited on 04/28/2017).
- [30] Jon Duckett. *JavaScript & jQuery : interactive front-end web development*. Indianapolis, IN: Wiley, 2014. ISBN: 1118531647.
- [31] Eric Sarrion. *JQuery UI*. Sebastopol, Calif: O'Reilly, 2012. ISBN: 1449316999.
- [32] 1000hz. *Bootstrap Validator*. URL: <http://1000hz.github.io/bootstrap-validator/> (visited on 06/14/2017).

- [33] Timothy Moran. *Mastering KnockoutJS : use and extend Knockout to deliver feature-rich, modern web applications*. Birmingham, UK: Packt Publishing, 2014. ISBN: 1783981008.
- [34] knockoutjs.com. *Knockout*. URL: <http://knockoutjs.com/> (visited on 06/14/2017).
- [35] Feras Alhlou. *Google analytics breakthrough : from zero to business impact*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2016. ISBN: 1119144019.
- [36] Jordi Boggiano Nils Adermann and many community contributions. *Composer*. URL: <https://getcomposer.org/> (visited on 06/14/2017).
- [37] Isaac Z. Schlueter. *Forget CommonJS. It's dead. **We are server side JavaScript.***. Mar. 25, 2013. URL: <https://github.com/joyent/node/issues/5132#issuecomment-15432598> (visited on 06/14/2017).
- [38] Stefan Kottwitz. *LaTeX beginner's guide*. Birmingham, UK: Packt, 2011. ISBN: 1847199860.
- [39] Robert Martin. *Agile software development, principles, patterns, and practices*. Harlow, Essex: Pearson, 2014. ISBN: 1292025948.
- [40] Taylor Otwell. *Controllers - Laravel - The PHP Framework For Web Artisans*. URL: <https://laravel.com/docs/5.3/controllers> (visited on 06/14/2017).
- [41] Taylor Otwell. *Eloquent: Relationships - Laravel - The PHP Framework For Web Artisans*. URL: <https://laravel.com/docs/5.3/eloquent-relationships> (visited on 06/14/2017).
- [42] Dorota Huizinga. *Automated defect prevention : best practices in software management*. Hoboken, N.J: Wiley-Interscience IEEE Computer Society, 2007. ISBN: 0-470-04212-5.
- [43] Grady Booch. *Object oriented design with applications*. Redwood City, Calif: Benjamin/Cummings Pub. Co, 1991. ISBN: 9780805300918.