

УНИВЕРЗИТЕТ У БЕОГРАДУ  
МАТЕМАТИЧКИ ФАКУЛТЕТ



Зорана Гајић

САВРЕМЕНИ АЛАТИ ЗА ПРИКУПЉАЊЕ  
ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

мастер рад

Београд, 2023.

**Ментор:**

др Милена ВУЛОШЕВИЋ ЈАНИЧИЋ, ванредни професор  
Универзитет у Београду, Математички факултет

**Чланови комисије:**

др Весна МАРИНКОВИЋ, доцент  
Универзитет у Београду, Математички факултет

др Александар КАРТЕЉ, доцент  
Универзитет у Београду, Математички факултет

**Датум одбране:** 15. јануар 2016.

*Велика захвалност менџорки на савешима и  
мотивацији и њорогици на њодрици.*

**Наслов мастер рада:** Савремени алати за прикупљање података са веб-страница

**Резиме:** TODO:

**Кључне речи:** прикупљање података са веб-страница, веб-скрејпинг, парсирање *HTML* кода, библиотека *BeautifulSoup*, библиотека *Selenium*, библиотека *Scrapy*

# Садржај

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>Увод</b>  | <b>1</b>  |
| <b>2</b> | <b>Прикупљање података са веб-страница</b>                   | <b>2</b>  |
| 2.1      | Изазови у процесу прикупљања података . . . . .              | 3         |
| 2.2      | Идентификација елемената у оквиру <i>HTML</i> кода . . . . . | 5         |
| <b>3</b> | <b>Преглед алата за прикупљање података са веб-страница</b>  | <b>10</b> |
| 3.1      | Библиотека <i>BeautifulSoup</i> . . . . .                    | 11        |
| 3.2      | Библиотека <i>Selenium</i> . . . . .                         | 16        |
| 3.3      | Библиотека <i>Scrapy</i> . . . . .                           | 24        |
| <b>4</b> | <b>Анализа резултата</b>                                     | <b>39</b> |
| <b>5</b> | <b>Закључак</b>  | <b>40</b> |
|          | <b>Библиографија</b>   | <b>41</b> |

# Глава 1

## Увод

TODO:

## Глава 2

# Прикупљање података са веб-страница

Веб<sup>1</sup> (енг. *World Wide Web, WWW*) представља највећи извор података у историји човечанства, али се већина ових података састоји од неструктурираних информација, што може отежати њихово прикупљање [7]. На многим веб-сајтовима забрањено је копирање и преузимање података, али на сајтовима на којима је преузимање података дозвољено, ручно копирање може потрајати данима или недељама.

Веб скрејпинг (енг. *Web scraping*) представља аутоматизовани процес који омогућава издвајање података са различитих веб-страница и њихово чување у структурираном формату ради тренутне употребе или касније анализе. Постоје различити програмски језици који пружају подршку за имплементацију Веб скрејпинга, од којих су најпопуларнији: Пајтон (енг. *Python*), Јава (енг. *Java*) и Руби (енг. *Ruby*).

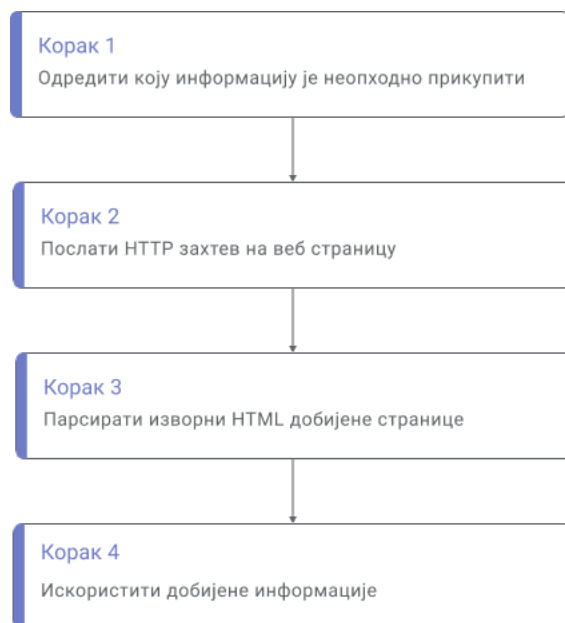
Поступак прикупљања информација састоји се од неколико фаза, које су приказане на слици 2.1. Прва фаза је проналажење одговарајуће веб-странице за прикупљање података (детаљније објашњено у одељку 2.1) и одређивање информација које су потребне за прикупљање. Након тога, потребно је послати *HTTP*<sup>2</sup> (енг. *Hypertext Transfer Protocol*) захтев на жељену веб-страницу и преузети изворни код *HTML* странице. Пре него што се парсира *HTML* код, потребно је пронаћи најбољи начин за индексирање жељених елемената, а за-

---

<sup>1</sup>Светска мрежа, познатија као Веб, систем је међусобно повезаних, хипертекстуалних докумената који се налазе на интернету.

<sup>2</sup>*HTTP* је мрежни протокол који припада слоју апликације референтног модела ОСИ, представља главни и најчешћи метод преноса информација на Вебу.

тим парсирати изворни код *HTML* странице и извршити неопходну радњу са добијеним информацијама [13].



Слика 2.1: Фазе прикупљања и употребе података

### 2.1 Изазови у процесу прикупљања података

Веб скрејпинг се сматра корисним процесом за добијање увида у податке. Међутим потребно је пазити на правне аспекте, како би се избегли легални проблеми. Важно је напоменути поштовање фајла *robots.txt* који представља политику веб-сајта. Овај фајл може садржати одредбе које забрањују приступ и прикупљање података са одређених делова веб-страница. Правилно разумевање закона о ауторским правима, заштити података и других релевантних прописа је од суштинске важности како би се осигурало законито и етичко прикупљање података. Најчешће се фајл *robots.txt* проналази на нивоу основног директоријума. Уколико фајл садржи линије попут ових приказаних у наставку, то значи да веб-сајт не жели да се прикупљају подаци са њега:

```
User-agent: *  
Disallow:/
```



Да би прикупљање података било успешно, од суштинског значаја је квалитет добијених података. Како би се добили квалитетни подаци, потребно је да је сам веб-сајт исправан, односно да не садржи неисправне линкове, јер се веб скрејпинг обично изводи преко целог веб-сајта, а не само преко одређених страница.

Када се ради о пројектима великих размера и обимних база података, један од честих изазова јесте складиштење података. Овај изазов је повезан са ефикасним прикупљањем, обрадом и анализом велике количине података који се могу прикупити путем веб скрејпинга са различитих извора. Овај проблем може бити решен употребом већ постојећих платформи за складиштење.

У наставку ће бити описане најчешће заштите од напада на веб-странице који представљају изазове за процес веб скрејпинга:

1. *CAPTCHA* (енгл. *Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart*)

*CAPTCHA* је технологија која се користи за проверу и потврду да је корисник веб-странице заиста човек, а не програм [15]. Провера се постиже приказивањем изазова, на пример слике са текстом или бројевима које је потребно препознати. Изазов је обично лак људима за решавање, али је тежак за програме који то треба брзо и аутоматски да реше. Корисници обично морају да унесу решење изазова како би потврдили да су људи и како би им био дозвољен приступ подацима на веб-страницама.

2. Захтеви за аутентификацију

Пријава корисника на веб-страницу може да представља велики изазов приликом веб-скрејпинга динамичних веб-страница. Уобичајени процес пријаве обухвата уношење корисничког имена и лозинке у одговарајућа поља на веб-страници, а затим клик на дугме за пријављивање. Приликом аутоматизације овог процеса могу се јавити потешкоће, али се оне могу решити уз помоћ библиотеке као што су *Selenium* [8] и *Scrapy* [6].

3. Блокирање *IP* (енгл. *Internet Protocol address*) адреса.

Веб-странице могу блокирати *IP* адресе које се повезују са прекомерним бројем захтева или са ботовима који су идентификовани као нежељени. Ово може бити привремено или трајно.

4. Провера корисничког агента.

Сваки *HTTP* захтев у заглављу шаље корисничког агента (енг. *user agent*). Коришћењем овог подешавања веб-сајт идентификује претраживач који му приступа: његову верзију и платформу. Уколико се користи исти кориснички агент у сваком захтеву, веб-сајт може лако да открије да је у питању аутоматизовани приступ страници.

### 5. Праћење учесталости прикупљања података.

Како би се избегло преузимање садржаја са веб-странице у превеликој количини или превеликој брзини, веб-сајтови могу имплементирати ограничења фреквенције за ботове. Ова ограничења имају за циљ да контролишу број захтева по јединици времена и максималну брзину преузимања.

Важно је разумети да ова ограничења нису постављена да би се спречило легитимно прикупљање података, већ да би се заштитио веб-сајт од претераног оптерећења. Уколико веб-сајт има велики обим података или има ограничене ресурсе, ограничења фреквенције су неопходна како би се осигурала стабилност и доступност сајта за све кориснике.

## 2.2 Идентификација елемената у оквиру *HTML* кода

Веб скрејпинг технологије подразумевају различите методе и алате за издвајање података са веб-страница. У оквиру ових технологија користе се: регуларни изрази (енг. *Regular Expressions*, *Regex*), тагови (енг. *tags*), *CSS* (енг. *Cascading Style Sheets*) селектори и *XPath* [3] (енг. *XML Path Language*).

Препоручени редослед идентификације елемената у оквиру *HTML* кода током веб скрејпинга је следећи:

1. Преко идентификатора — ако елементи имају јединствени идентификатор, најбрже и најпоузданије је користити овај начин идентификације.
2. По имену класе — ако се елементи налазе у истој класи, могу се идентификовати преко имена класе. Ово је корисно када је потребно издвојити групу елемената са заједничким стилом или функционалношћу.

3. По таговима — ако је неопходно издвојити све елементе са одређеним тагом, овај начин идентификације је најбољи.
4. *CSS* селектори — ако постоје елементи који немају јединствен идентификатор, али имају јединствен *CSS* стил, могу се идентификовати преко *CSS* селектора.
5. Регуларни изрази — ако је неопходно издвојити елементе на основу текста који се налази у њима.
6. *XPath* — ово је најопштији начин идентификације елемената у *HTML* коду.

### Тагови

Тагови играју кључну улогу у прикупљању података са веб-страница јер помажу у идентификацији и издвајању одређених информација из изворног кода *HTML* страница. Тагови у *HTML* коду се користе за дефинисање структуре веб-странице. Сваки таг представља одређени елемент или секцију странице, као што су заглавља, пасуси, слике и линкови.

У наставку су наведени тагови који се најчешће користе:

`<html>` — Означава почетак и крај *HTML* документа.

`<body>` — Представља садржај документа који је видљив кориснику.

`<h1>` до `<h6>` — Користе се за дефинисање наслова.

`<p>` — Користи се за дефинисање параграфа текста.

`<a>` — Ствара хиперлинк (енгл. *Hyperlink*) до друге веб-странице.

`<ul>` и `<li>` — Користе се за стварање неуређене листе ставки.

`<ol>` и `<li>` — Користе се за стварање уређене листе ставки.

`<div>` — Користи се за дефинисање одељка документа у сврху стилизовања.

`<span>` — Користи се за дефинисање малог дела текста у сврху стилизовања.

### *CSS* селектори

*CSS* селектори се могу користити у процесу сакупљања података са веб-страница како би се идентификовали и издвојили одређени елементи. Овакав

приступ је посебно користан када се ради са веб-страницама које не поседују јасну структуру и организацију.

*CSS* селектори раде на принципу идентификације елемената према њиховом имену ознаке, имену класе или идентификатору. На пример, селектор `div[class='imeKlase']` се користи за издвајање свих *div* елемената који имају класу *imeKlase*.

### Регуларни изрази

Регуларни изрази представљају метод за усклађивање специфичних образаца у зависности од датих комбинација, који се могу користити као филтери за добијање жељеног резултата. У прикупљању података регуларни изрази се често користе за поређење шаблона и издвајање података, за локализовање и издвајање специфичних података из *HTML* или *XML* докумената. Једна од најзначајнијих предности регуларних израза јесте у њиховој универзалности, тј. могу се применити на било коју врсту података.

У многим програмским језицима, регуларни изрази се подржавају кроз уграђене библиотеке или модуле. Модул *re* програмског језика Пајтон пружа подршку регуларним изразима за поређење шаблона и издвајање података.

У наставку је дат пример регуларног израза који би се могао искористити за претраживање и издвајање свих веб-адреса из изворног кода *HTML* странице. Конкретно, тражи се почетак хипервезе *a* која садржи атрибут *href*, а затим се издваја веб-адреса из овог атрибута и ставља у групу.

```
1 regex_pattern = r"<a\s+(?:[^\>]*?\s+)?href=\"([^\"]*)\""
```

### Језик *XPath*

Језик *XPath* представља флексибилан начин адресирања различитих делова *XML*<sup>3</sup> (енг. *Extensible Markup Language*) документа који су у формату *XML* или неком сличном формату. То га чини погодним за навигацију кроз објектни модел било ког таквог документа<sup>4</sup> (енг. *Document Object Model, DOM*), уз помоћ *XPath* (енг. *XPathExpression*). Израз *XPath* дефинише образац за одабир скупа чворова и садржи преко 200 уграђених функција [3].

---

<sup>3</sup>*XML* представља прошириви (мета) језик за означавање (енгл. *markup*)

<sup>4</sup>Објектни модел документа представља хијерархијски приказ структуре веб-сајта.

Овај језик је дефинисао *WWW* конзорцијум. У овом раду ће се језик *XPath* користити за одабир елемената са изворног кода *HTML* страница.

### Синтакса језика *XPath*

Језик *XPath* користи изразе путања за избор чворова у *XML* документу. Чвор се одабира праћењем путање или корака.

Неки корисни примери изрази путања су наведени у наставку:

`//h2` — Издаваја све елементе *h2*.

`//div//p` — Издаваја све елементе *p* који се налазе унутар блока *div*.

`//ul/li/a` — Издаваја све линкове који се налазе унутар неуређених листи.

`//ol/li[2]` — Издаваја други елемент уређене листе.

`//div/*` — Издаваја све неуређене елементе који се налазе унутар блокова *div*.

`//*[@id=,id']` — Издаваја елемент са идентификатором „*id*”.

`//*[@class=,class']` — Издаваја све елементе са класом „*class*”.

`//a[@name or @href]` — Издаваја све линкове који имају атрибут *name*, атрибут *href* или оба.

`//a[last()]` — Издаваја последњи линк.

`//table[count(tr)=1]` — Издаваја табеле које имају само један ред у њима.

`//*` — Издаваја све елементе.

`//a/text()` — Издаваја текст линка.

`./a` — Тачка издаваја тренутни чвор.

Неки корисни примери функција у оквиру изрази путања су наведени у наставку:

**string(*n*)** — Конвертује друге типове података у ниску. На пример, уколико је *n* број 42, онда ће резултат бити ниска „42”.

**number(*n*)** — Конвертује друге типове података у број. На пример, уколико је *n* ниска „42”, онда ће резултат бити број 42.

**contains(a, b)** — Проверава да ли се одређена ниска појављује унутар друге ниске. Први аргумент је ниска у којем се врши претрага, а други аргумент је ниска која се тражи. На пример, уколико је *a* ниска „abcdefg”, а *b* ниска „bcd”, онда ће резултат бити вредност *true*.

**starts-with(a, b)** — Проверава да ли одређена ниска почиње задатом поднском, односно да ли ниска *a* почиње са ниском *b*. На пример, уколико је *a* ниска „abcdefg”, а *b* ниска „abc”, онда ће резултат бити вредност *true*.

**ends-with(a, b)** — Проверава да ли одређена ниска завршава задатом поднском, односно да ли се ниска *a* завршава са ниском *b*. На пример, уколико је *a* ниска „abcdefg”, а *b* ниска „efg”, онда ће резултат бити вредност *true*.

## Глава 3

# Преглед алата за прикупљање података са веб-страница

У данашњем дигиталном добу, прикупљање података са веб-страница постало је неопходно за многе сврхе. Постоје разни алати и библиотеке које омогућавају аутоматизацију процеса прикупљања података, као што су: *BeautifulSoup*, *Selenium* и *Scrapy*.

*BeautifulSoup* је Пајтон библиотека која се користи за парсирање *HTML* и *XML* документа. Омогућава једноставно извлачење података из *HTML* страница. Библиотека *BeautifulSoup* пружа моћне функционалности за претраживање и манипулацију *HTML* структурама, олакшавајући проналажење, извлачење и обраду жељених података.

*Selenium* је популаран алат за аутоматизацију Веб-прегледача. Омогућава програмско управљање Веб-прегледачем за симулирање корисничких интеракција са веб-страницом. То омогућава прикупљање података који се динамички генеришу или су доступни само након одређених корисничких акција, као што су кликови на дугмад или попуњавање формулара.

*Scrapy* је моћан оквир за прикупљање података са веб-страница. Помаже нам у претраживању, извлачењу и складиштењу података на структуриран начин. *Scrapy* омогућава брзо и ефикасно прикупљање велике количине података са веб-страница.

У оквиру рада биће извршено детаљно прикупљање података са веб-странице <https://www.audible.com/search>. На главној страници *Audible* веб-сајта налази се бочна секција са списком категорија књига. Свака категорија представља одређену тематску групу књига, као што су „Уметност и забава”,

„Биографије и мемоари”, „Посао и каријера” итд. Унутар сваке категорије, постоји списак књига које припадају тој теми. Да би се приступило свим књигама у једној категорији, потребно је прећи кроз све странице кроз пагинацију. Пагинација омогућава прелазак на следећу или претходну страницу, како би се приказале све доступне књиге у тој категорији. Проласком кроз све категорије и њиховим пагинацијама, могуће је прикупити информације о свим доступним књигама на веб-страници *Audible*.

### 3.1 Библиотека *BeautifulSoup*

Библиотека *BeautifulSoup* је Пајтон библиотека која се користи за парсирање и претраживање *HTML* и *XML* докумената.[14]. Ова библиотека подржава различите врсте навигације кроз *HTML* и *XML* документе, као што су претраживање по имену тагова, претраживање по садржају тагова, претраживање по атрибутима тагова и слично. Једна од главних особина библиотеке *BeautifulSoup* је да је компатибилна са различитим парсерима, укључујући *html.parser* [4], *lxml* [5] и *html5lib* [9]. За разлику од других библиотека које ће се касније разматрати, ова библиотека не може сама да приступи веб-страници и потребни су јој помоћни модули.

Библиотека *BeautifulSoup* има многе карактеристике које олакшавају њену употребу. Библиотека се лако инсталира помоћу наредбе *pip* и има једноставан интерфејс (енг. *interface*). Такође, библиотека *BeautifulSoup* омогућава лако преузимање и извлачење података из *HTML* и *XML* докумената и рад са различитим парсерима.

#### Инсталација

Библиотека *BeautifulSoup* се може инсталирати користећи алат за инсталирање пакета за програмски језик Пајтон звани *pip* [1]. Неопходно је унети следећу наредбу у командну линију:

```
pip3 install bs4
```

Ова наредба ће преузети и инсталирати најновију верзију библиотеке *BeautifulSoup*. Након успешне инсталације, неопходно је увести библиотеку у Пајтон код користећи следећу наредбу:



```
from bs4 import BeautifulSoup
```

## Провера динамичности веб-странице

Многе веб-странице, укључујући веб-страницу *audible.com*, која се анализира у овом раду, користе динамичке технологије које омогућавају промену садржаја без освежавања целе странице, што представља изазов при парсирању таквих страница. У овом контексту, библиотека *BeautifulSoup* се најчешће користи за анализу *HTML* или *XML* кода веб-страница, али због динамичности неких страница, могуће је да се не ухвате све промене на страници. Због тога се користе библиотеке попут *Selenium* [8] и *Scrapy* [6] за праћење промена у реалном времену, као и додаци за библиотеку *BeautifulSoup*, попут *Requests-HTML* [12], који омогућавају преузимање и анализу динамичког садржаја.

## Прикупљање *HTML* кода веб-странице

Библиотека *BeautifulSoup* не представља самосталну библиотеку за прикупљање података са веб-страница. Да би се преузео *HTML* код веб-странице неопходно је инсталирати библиотеку *Requests-HTML*, која омогућава креирање *HTTP* захтева на одређену веб-страницу и за одговор добија *HTML* код те странице. Постоји неколико метода од значаја у пакету *Requests-HTML* [11]:

- `get(url, params, args)`

Шаље *HTTP GET* захтев на наведену веб-адресу

- `post(url, data, json, args)`

Шаље *HTTP POST* захтев на наведену веб-адресу

- `put(url, data, args)`

Шаље *HTTP PUT* захтев на наведену веб-адресу

Код приказан на листингу 3.1 представља код у програмском језику Пајтон који преузима *HTML* код веб-странице. Важно је знати да преузимањем веб-странице помоћу Пајтон библиотеке *Requests-HTML*, постоји могућност да се деси да страница није доступна на серверу (или да је дошло до грешке у њеном преузимању), или да сервер није доступан.

```
1 import requests
2
3 url = 'https://www.audible.com/search'
4 try:
5     response = requests.get(url)
6 except requests.exceptions.RequestException:
7     print("Error fetching page")
8     exit()
9
10 html = response.text
```

Listing 3.1: Прикупљање *HTML* кода веб-странице

## Парсирање *HTML* кода веб-странице

Пајтон нуди разне библиотеке за парсирање *HTML* кода, од којих су две најзаступљеније: *lxml* и *html.parser*. Парсер *lxml* је најбржи парсер веб-страница према званичној документацији библиотеке *BeautifulSoup* [14], који може да анализира велике и сложене документе. Парсер *html.parser* је уграђени Пајтон парсер који је намењен да ради са мањим и једноставнијим *HTML* документима [11].

Да би се извршило парсирање добијеног *HTML* кода веб-странице, прво је неопходно креирати објекат *BeautifulSoup* уз помоћ добијеног *HTML* кода и жељеног парсера. Осим наведеног корака, у Пајтон коду на листингу 3.2 је приказано да резултат креирања објекта *BeautifulSoup* нуди издвајање наслова и текста веб-странице, поред разних других информација.

```
1 from bs4 import BeautifulSoup
2
3 soup = BeautifulSoup(html, 'lxml')
4 print(soup.text)
5 print(soup.title.text)
```

Listing 3.2: Креирање објекта *BeautifulSoup*

Добијени објекат *BeautifulSoup* такође омогућава приступ различитим деловима *HTML* кода користећи методе као што су `find()` и `find_all()`. Метода `find()` користи се када је потребно пронаћи први елемент у *HTML* коду који одговара одређеном тагу или класи. Ова метода враћа први пронађени елемент који одговара постављеним критеријумима, док се метода `find_all()`

### ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

користи када је потребно пронаћи све елементе у *HTML* коду који одговарају одређеном тагу или класи. Ова метода враћа листу свих пронађених елемената који одговарају постављеним критеријумима.

Код приказан на листингу 3.3 прикупља податаке о књигама са веб-странице *Audible*. Прво је неопходно преузети *HTML* садржај веб-странице (код приказан на листингу 3.1), а затим креирати објекат *BeautifulSoup* за парсирање *HTML* садржаја (код приказан на листингу 3.2). Затим се проналази елемент *div* са класом „*adbl-impression-container*”, унутар којег се проналазе сви елементи *li* са класом „*productListItem*”. За сваку књигу у листи, извлачи се наслов, аутор, датум издања и цена, који се затим додају у одговарајуће листе.

```
1 container = soup.find('div', class_='adbl-impression-container')
2 book_list = container.find_all('li', class_='productListItem')
3
4 for book in book_list:
5     book_titles.append(book.find('h3', class_='bc-heading').text.strip())
6     book_authors.append(book.find('li', class_='authorLabel').a.text.strip())
7     book_release_dates.append(substr_after_colon(book.find('li',
8     class_='releaseDateLabel').text.strip()))
9     book_prices.append(extract_regular_price(book.find('div', class_='
adblBuyBoxPrice').text.strip()))
```

Listing 3.3: Парсирање *HTML* кода веб-странице

## Прикупљање података са више веб-страница

Када се користи библиотека *BeautifulSoup* за прикупљање података са више веб-страница, могу се јавити проблеми у вези са аутоматским прикупљањем података са свих жељених страница. Када се прикупљају подаци са једне странице, обично се користи функција

```
requests.get(url)
```

за дохват *HTML* кода и затим функција

```
BeautifulSoup(html, 'lxml')
```

### ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

за анализу *HTML* кода и издвајање неопходних података. Међутим, ако се подаци прикупљају са више страница, неопходно је итерирати кроз све странице и аутоматски дохватити *HTML* код за сваку страницу. На пример, ако странице имају адресе које се разликују само по броју странице, може да се искористи петља која пролази кроз све адресе и дохвата *HTML* код сваке странице.

Да би се прикупили све информације о књигама са веб-странице *Audible*, потребно је проћи кроз све категорије и пагинацију на свакој од тих категорија. Коришћењем методе `find` библиотеке *BeautifulSoup*, проналази се елемент *div* који садржи листу елемената *li*, који представљају веб-адресе за сваку од категорија. Затим је потребно итерирати кроз листу веб-адреса, учитати *HTML* код за сваку веб-адресу и пронаћи пагинациони елемент из којег се извлачи број последње странице. Након тога, пролази се кроз све странице одабране категорије. Са сваке странице је могуће извући информације о насловима, ауторима, датумима издања и ценама књига.

Важно је напоменути да библиотека *BeautifulSoup* не симулира интеракцију са Веб-прегледачем, што означава да итерирање кроз категорије и кроз странице се врши преласком са једне веб-адресе на другу веб-адресу уочавањем обрасца у веб-адреси. Другим речима, за пагинацију је уочено да се вредност параметра *page* мења између *page=1*, *page=2*, *page=3* и слично.

```
1 pagination = soup.find('ul', class_='pagingElements')
2 pages = pagination.find_all('li', class_='bc-list-item')
3 last_page = pages[-2].text
4
5 for page in range(1, int(last_page) + 1):
6     html = audible_shared.fetch_html(f'{website}?page={page}')
7     soup = BeautifulSoup(html, 'lxml')
8     container = soup.find('div', class_='adbl-impression-container')
9     titles, authors, release_dates, prices = audible_shared.
        collect_books_info(container)
10    book_titles.extend(titles)
11    book_authors.extend(authors)
12    book_release_dates.extend(release_dates)
13    book_prices.extend(prices)
```

Listing 3.4: Прикупљање подата са више веб-страница

## 3.2 Библиотека *Selenium*

Библиотека *Selenium* је популарна библиотека програмског језика Пајтон која се користи за ефикасну аутоматизацију интеракције са веб-страницама. Она омогућава симулирање корисничке интеракције са веб-страницама, као што су уношење текста, кликтање, претраживање елемената и прикупљање података.

Библиотека *Selenium* пружа богат скуп функција за претрагу елемената на веб-страници, као што су проналажење елемената по идентификатору, имену, класи, ознаци или изразу *XPath*. Ово омогућава једноставну манипулацију одређеним деловима веб-страница. Још једна корисна особина ове библиотеке је могућност руковања чекањима и интеракцијом са динамичким елементима странице. На пример, могуће је да се сачека да се одређени елемент учита пре него што се изврше следеће наредбе.

Укратко, библиотека *Selenium* је моћна библиотека за аутоматизацију Веб-прегледача који омогућава тестирање, интеракцију и прикупљање података са веб-страница на ефикасан начин.

### Инсталација

Библиотека *Selenium*, слично библиотеци *BeautifulSoup*, се може инсталирати користећи алат *pip*. Неопходно је унети следећу наредбу у командну линију:

```
pip3 install selenium
```

Након успешне инсталације, неопходно је увести библиотеку у Пајтон код користећи следећу наредбу:

```
import selenium
```

### Улога драјвера

Управљачки програм или драјвер (енг. *driver*) је рачунарски програм који омогућава комуникацију између програма вишег нивоа, као што је апликација, и рачунарске опреме. Када се користи библиотека *Selenium*, није могуће директно комуницирати са Веб-прегледачем (енг. *web browser*), већ је неопходно користити драјвер који ће посредовати у комуникацији између кода и

## ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

Веб-прегледача и омогућити контролу над Веб-прегледачем користећи библиотеку *Selenium*. За сваки Веб-прегледач постоји одређени драјвер који се користи са библиотеком *Selenium*. На пример, за Веб-прегледач Гугл кроум (енг. *Google Chrome*) се користи драјвер *ChromeDriver*, док се за Веб-прегледач Mozilla фајерфокс (енг. *Mozilla Firefox*) користи драјвер *GeckoDriver*.

Како би се омогућило коришћење драјвера у Пајтон коду, потребно је да се преузме одговарајућа верзија драјвера за неопходни Веб-прегледач. Након тога треба навести путању до драјвера и инстанцирати драјвер коришћењем модула *webdriver* из библиотеке *Selenium*. Наведени код на листингу 3.5 представља претходно описане кораке за случај када је коришћен Веб-прегледач Гугл кроум. Након тога, код може да отвори веб-адресу и управља истом. На крају, линија `driver.quit()` затвара Веб-прегледач и ослобађа коришћене ресурсе.

```
1 from selenium.webdriver.chrome.service import Service
2 from selenium import webdriver
3
4 path = '/usr/local/bin/chromedriver_mac64_arm64/chromedriver'
5 service = Service(executable_path=path)
6 driver = webdriver.Chrome(service=service)
7 website = 'https://www.audible.com/search'
8 driver.get(website)
9 ...
10 driver.quit()
```

Listing 3.5: Прикупљање *HTML* кода веб-странице помоћу библиотеке *Selenium*

### ***Headless* режим**

*Headless* режим се односи на извршавање програма у позадини, без потребе за приказивањем корисничког графичког интерфејса и интеракције са корисником путем миша и тастатуре. Ова врста извршавања програма је корисна у различитим контекстима и служи за разне сврхе, а једна од њих је веб-скрејпинг.

Веб-скрејпинг је процес прикупљања података са веб-страница. Програм који ради у *headless* режиму може аутоматски посетити веб-странице, извршавати одређене акције и прикупљати податке без потребе за приказивањем

## ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

страница кориснику. На пример, може се извршити претраживање и прикупљање информација са различитих веб-страница, без приказа слика, дугмади или падајућих менија на екрану. Иако се ови елементи не приказују, и даље је могуће навигирати између веб-страница, кликнути на било који елемент и извршавати сличне акције.

За коришћење *headless* режима у Пајтон коду са библиотеком *Selenium*, потребно је конфигурисати драјвер за одговарајући Веб-прегледач и поставити опцију за *headless* извршавање, што је приказано у коду на листингу 3.6

```
1 from selenium.webdriver.chrome.options import Options
2 options = Options()
3 options.add_argument('--headless')
4 driver = webdriver.Chrome(service=service, options=options)
```

Listing 3.6: Омогућавање *headless* режима

### Имплицитно и експлицитно чекање

Постоје два основна метода чекања у оквиру библиотеке *Selenium*: имплицитно чекање и експлицитно чекање. Обе методе се користе како би се осигурало да се одређена радња изврши тек након што се испуни одређени услов, као што је приказивање одређеног елемента на веб-страници или завршетак одређене акције.

Експлицитно чекање је доступно у оквиру библиотеке *Selenium* за императивне програмске језике и омогућава коду да заустави извршавање програма или замрзне нит све док се не испуни услов који му се преда. Услов се проверава са одређеном учесталošћу све док се не истакне време чекања. То значи да ће, све док услов не врати вредност *falsy*, покушавати и чекати [8].

Модул *WebDriverWait* омогућава чекање одређеног временског периода док се одређени услови не испуне на веб-страници. За инстанцирање класе *WebDriverWait* неопходно је проследити два аргумента у конструктор: инстанцу објекта *WebDriver* (који представља веб-драјвер за аутоматско управљање Веб-прегледачем) и време чекања у секундама. Затим се може употребити метод *until* објекта *WebDriverWait* са прослеђеним аргументом који представља жељени услов који треба да се испуни. На пример, код који је приказан на листингу 3.7 чека да се дугме на локацији датог израза *XPath* учини кликабилним пре него што се настави са извршавањем кода.

## ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

```
1 next_page = driver.find_element(By.XPATH, value='//span[contains(  
    @class, "nextButton")]')  
2 next_page.click()
```

Listing 3.7: Симулација клика на елемент

Модул *expected\_conditions* садржи различите услове који проверавају одређене карактеристике елемената на веб-страници. На пример, за проверу да ли је одређен елемент кликабилан може да се искористи метод `expected_conditions.element_to_be_clickable` а за проверу да ли је елемент видљив на страници може да се искористи метод `expected_conditions.visibility_of_element_located`. Ови услови се користе у комбинацији са објектом модула *WebDriverWait* како би се сачекали одређени услови пре него што се настави са извршавањем кода. Коришћење оба модула показало се јако корисно у случају постојања интерактивних елемената на страницама које се динамички учитавају или ако је неопходно проверити одређене карактеристике пре него што се настави са прикупљањем података са веб-странице.

Имплицитно чекање се поставља само једном и примењује глобално на све радње које извршава драјвер. Када се користи имплицитно чекање, драјвер ће чекати одређено време пре него што баци изузетак *ElementNotVisibleException* или *NoSuchElementException* уколико не може пронаћи елемент. Имплицитно чекање подразумева да *WebDriver* периодично претражује *DOM* у одређеном временском периоду када покушава да пронађе било који елемент. Ово може бити корисно када одређени елементи на веб-страници нису одмах доступни и захтевају неко време да се прочитају [8].

У оквиру библиотеке *Selenium* такође постоји и такозвани *Fluent Wait*. Инстанца *Fluent Wait* дефинише максимално време чекања на услов, као и учесталост провере услова [8].

### Лоцирање елемената

Библиотека *Selenium* дефинише два главна метода за ефикасно лоцирање елемената на веб-страницама:

**findElement** — За резултат враћа један елемент који одговара задатом критеријуму.

**findElements** — За резултат враћа листу елемената који задовољавају дати критеријум.



### ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

Оба ова метода прихватају аргумент у облику стратегије лоцирања елемента. Стратегија лоцирања одређује на који начин ће се елемент пронаћи на веб-страници. Неке од често коришћених стратегија су:

ID — Лоцирање елемента по јединственом идентификатору.

NAME — Лоцирање елемента по његовом имену атрибута.

XPATH — Лоцирање елемента помоћу израза *XPath* који пружа путању до елемента.

TAG\_NAME — Лоцирање елемента по називу ознаке.

CLASS\_NAME — Лоцирање елемента по називу *CSS* класе.

CSS\_SELECTOR — Лоцирање елемента помоћу *CSS* селектора.

Помоћу ових стратегија за лоцирање елемената, могуће је тачно идентификовати жељене елементе на веб-страници и извршити различите операције над њима. Једна од операција може бити кликтање на елемент и то је приказано у коду на листингу 3.7. Такође, могуће је изабрати опцију из падајуће листе користећи методе `select_by_visible_text()` или `select_by_value()` уз употребу класе `Select`. Приказан код на листингу 3.8 проналази падајућу листу за избор начина сортирања на веб-страници, чека да буде кликабилна и одабира опцију са вредношћу *popularity-rank* из те листе.

```
1 from selenium.webdriver.support.ui import Select, WebDriverWait
2
3 refinement_dropdwon_wait = WebDriverWait(driver, 20).until(EC.
    element_to_be_clickable((By.XPATH, "//select[@aria-labelledby='
        sortBy']")))
4 refinement_dropdown = Select(refinement_dropdwon_wait)
5 refinement_dropdown.select_by_value('popularity-rank')
```

Listing 3.8: Одабир опције из падајућег менија

Читање садржаја елемента са веб-странице се може извршити користећи методу `text`. Код приказан на листингу 3.9 чита вредност која представља наслов књиге.

```
1 book_title = book.find_element(By.XPATH, value='//h3[contains(@class,
    "bc-heading")]').text.strip()
```

Listing 3.9: Читање садржаја елемента

## Прикупљање података са више веб-страница

Начин имплементације за прикупљање свих жељених података зависи од структуре конкретног *HTML* кода веб-странице. Постоји могућност да веб-страница користи пагинацију или бесконачан скрол.

За веб-сајт који користи пагинацију, подаци се могу прикупити на следећи начин:

1. Учитати почетну страницу.
2. Идентификовати елементе који садрже жељену информацију и прикупити податке са веб-странице.
3. Проверити да ли постоји навигациони елемент за прелазак на следећу страницу.
4. Ако постоји, извршити клик на навигациони елемент за прелазак на следећу страницу.
5. Сачекати да се прочита следећа страница.
6. Поновити кораке 2—5 све док се не прикупе подаци са свих страница у пагинацији.

У коду на листингу 3.10 је приказан процес прикупљања података са више веб-страница. Овај код проналази пагинацију на платформи *Audible*, прикупља информације о књигама са сваке странице и чува у одређеним листама. Користи се петља *while* за итерацију кроз све странице пагинације, а *WebDriverWait* се користи за чекање приказа одређеног елемента на свакој страници пре прикупљања информација. Након тога, користи се метод `click()` за прелазак на следећу страницу.

```
1 pagination = driver.find_element(By.XPATH, value='//ul[contains(
    @class, "pagingElements")]')
2 pages = pagination.find_elements(By.TAG_NAME, value='li')
```

```
3     last_page = int(pages[-2].text)
4     current_page = 1
5
6     while current_page <= last_page:
7         container = WebDriverWait(driver, 20).until(EC.
8             presence_of_element_located((By.CLASS_NAME, 'adbl-impression-
9             container ')))
10        titles, authors, release_dates, prices = audible_shared.
11        collect_books_info(container)
12        book_titles.extend(titles)
13        book_authors.extend(authors)
14        book_release_dates.extend(release_dates)
15        book_prices.extend(prices)
16        current_page += 1
17
18    try:
19        next_page = driver.find_element(By.XPATH, value='//span[
20            contains(@class, "nextButton")]')
21        next_page.click()
22    except:
23        pass
```

Listing 3.10: Пагинација у оквиру библиотеке *Selenium*

Кључни корак у овој имплементацији је итерирање кроз све странице пагинације, прикупљање података са сваке странице и прелазак на следећу страницу све док се не прикупе сви жељени подаци.

За веб-сајт који користи бесконачан скрол, подаци се могу прикупити на следећи начин:

1. Учитати почетну страницу.
2. Идентификовати елементе који садрже жељену информацију и прикупити податке са веб-странице.
3. Извршити скрол на дно веб-странице користећи функционалности библиотеке *Selenium*.
4. Сачекати да се прочитају нови подаци.
5. Поновити кораке 2—5 све док се не прикупе сви подаци.

Кључни корак у овој имплементацији је непрекидно скроловање на дно странице и прикупљање података који се динамички читавају.

## ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

Када је у питању веб-страница *Audible*, користи се библиотека *Selenium* за аутоматизацију прегледача како би се симулирао клик на дугме *Next Page* и прелазак са једне веб-странице на другу веб-страницу. Неопходно је проћи кроз све категорије на веб-страници, а затим кроз све странице унутар сваке категорије. Са сваке странице се прикупљају исти подаци као у случају коришћења библиотеке *BeautifulSoup*. Коришћењем драјвера из библиотеке *Selenium*, код симулира клик на дугме *Next Page* како би се прешло на следећу страницу све док се не дође до последње странице унутар категорије.

### Изазови аутентикације и аутоматизације

При веб скрејпингу, изазови аутентикације и аутоматизације односе се на проблеме који се јављају приликом приступа и пријаве на веб-странице. Веб-странице захтевају аутентификацију корисника, обично путем корисничког имена и лозинке, пре него што дозволе приступ одређеним подацима. Уколико није успешно извршена пријава на веб-страницу, приступ циљаним подацима је обично онемогућен. Да би спречиле аутоматизовани приступ и веб-скрејпинг, веб-странице могу користити различите технике, као што је *CAPTCHA*. Ове мере могу онемогућити успешну пријаву приликом веб скрејпинга.

У коду на листингу 3.11 је приказано како да се превазиђе проблем пријављивања на веб-страницу користећи програмски језик Пајтон и библиотеку *Selenium*. Код аутоматски попуњава поља за унос корисничког имена и лозинке на веб-страници користећи функцију `send_keys`. Након што су унети подаци, неопходно је искористити функцију `send_keys(Keys.ENTER)` како би се симулирао притисак тастера *Enter* и послала форма за пријаву.

```
1 from selenium.webdriver.common.keys import Keys
2
3 # Find username and password inputs
4 username_field = driver.find_element(By.ID, value="username")
5 password_field = driver.find_element(By.ID, value="password")
6
7 # Enter user name and password
8 username_field.send_keys("your_username")
9 password_field.send_keys("your_password")
10
11 # Submitting the login form
```

```
12 password_field.send_keys(Keys.ENTER)
```

Listing 3.11: Пријављивање на веб-страници

### 3.3 Библиотека *Scrapy*

*Scrapy* је моћан оквир за прикупљање података са веб-страница, који подржава брзо и паралелно прикупљање велике количине података, чинећи га идеалним алатом за прикупљање, индексирање или истраживање веб садржаја. Базира се на појму „паукова”. Паук је програмски модул у библиотеци *Scrapy* који дефинише како се претражују и извлаче подаци са веб-страница.

Библиотека *Scrapy* такође подржава паралелно извршавање паука, што омогућава брже прикупљање података са више веб-страница истовремено. Такође обезбеђује механизме за управљање аутентификацијом.

Укратко, библиотека *Scrapy* је напредан алат за прикупљање података са веб-страница који омогућава програмерима да дефинишу пауке и прилагоде процес прикупљања података својим потребама, уз подршку за брзо, паралелно и ефикасно прикупљање велике количине података са веб-страница.

#### Инсталација

Библиотека *Scrapy*, слично библиотеци *Selenium*, се може инсталирати користећи алат *pip*. Неопходно је унети следећу наредбу у командну линију:

```
pip3 install scrapy
```

Након успешне инсталације, потребно је креирати *Scrapy* пројекат. За креирање пројекта, треба се преференцијално позиционирати у жељени директоријум у оквиру терминала и извршити следећу команду која ће аутоматски генерисати почетне директоријуме и датотеке које су потребне.

```
scrapy startproject project_name
```

#### Паук

Паук (енг. *Spider*) је основна јединица у библиотеци *Scrapy* која претражује веб-странице, преузима податке и даље их обрађује. Паук користи

## ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

веб-адресе и *HTTP* захтеве да преузме веб-странице, парсира *HTML* садржај, извуче податке и складишти у жељеном формату. Такође, омогућава навигацију кроз веб-странице и прилагођавање понашања према захтевима. Паук је кључна компонента за аутоматизовано извлачење података са веб-страница помоћу библиотеке *Scrapy*.

### *Scrapy* шаблони

Библиотека *Scrapy* садржи два основна шаблона за креирање паука: *Spider* и *CrawlSpider*. Шаблон *Spider* омогућава ручно дефинисање логике претраге и прикупљања података, док је шаблон *CrawlSpider* оптимизован за претрагу веб-страница са више нивоа линкова.

#### Шаблон *Spider*

Шаблон *Spider* је основни шаблон паука у библиотеци *Scrapy*, који пружа флексибилност за ручно дефинисање логике претраге и прикупљања података са веб-страница. При коришћењу овог шаблона, прво је потребно креирати класу паука која наслеђује класу *Spider*. У овој класи се дефинише метод **start\_requests** за генерисање почетних веб-адреса које паук треба да посети. Након тога, када паук добије одговор са веб-странице, користи се метод **parse** за обраду одговора и преузимање података са веб-странице. Могуће је користити различите селекторе као што су *XPath* и *CSS* за проналажење елемената на страници. Овај шаблон такође омогућава подешавања атрибута као што су **allowed\_domains** и **start\_urls**.

Атрибут **allowed\_domains** се користи за ограничавање паука само на одређене домене. Потребно је дефинисати листу домена које паук треба да посети. Паук ће игнорисати све веб-адресе које не припадају овим доменима. На пример, ако се постави атрибут **allowed\_domains** на `['www.audible.com']`, паук ће посетити само веб-адресе које припадају домену *www.audible.com*. Ово је корисно уколико је неопходно ограничити паука на одређени веб-сајт.

Атрибути **start\_urls** и **start\_requests** се користе за дефинисање почетних веб-адреса које паук треба да посети, али постоји неколико разлика између њих. Атрибут **start\_urls** је једноставнији начин за дефинисање фиксних почетних веб-адреса. Овај атрибут је листа веб-адреса која се поставља директно у пауку. Када је паук покренут, аутоматски ће посетити све веб-

адресе из листе `start_urls` и обрадити одговоре. Са друге стране, атрибут `start_requests` је метода која се може имплементирати у класи паука како би се генерисали почетни захтеви. Уместо да се користи листа фиксних веб-адреса, могуће је динамички генерисати захтеве користећи метод `start_requests`. Ова метода треба да врати итератор објеката `Request`, који садржи информације о веб-адреси и *callback* методи која ће се позвати за сваки од тих захтева. Ово омогућава флексибилност у генерисању почетних захтева, на пример, могуће је прочитати веб-адресе из датотеке, базе података и других извора.

### Шаблон *CrawlSpider*

Шаблон *CrawlSpider* је напреднији шаблон паука у библиотеци *Scrapy* који је посебно дизајниран за скрејпинг веб-страница. Када се користи овај шаблон, прво се креира класа паука која наслеђује класу `CrawlSpider`. У оквиру паука, дефинишу се правила за праћење веб-адреса на веб-сајту користећи атрибут `rules`. Ова правила омогућавају пауку да аутоматски обиђе више страница на веб-сајту. Када паук добије одговор са веб-странице, аутоматски се примењују правила за праћење веб-адреса и позива се метод `parse` за обраду одговора.

Атрибут `rules` се користи за дефинисање правила за аутоматско праћење и претрагу веб-страница са више нивоа линкова. Атрибут `rules` је листа објеката правила, где свако правило дефинише како треба поступати са одређеним типом линкова на страницама. Свако правило се састоји од неколико делова:

1. `Rule.link_extractor` — Овде се дефинише како треба издвојити линкове са странице. Може се користити *CSS* селектор или *XPath* израз да би се лоцирали линкови на страници.
2. `Rule.callback` — Ово је *callback* метода која се позива када се пронађе одговарајући линк на страници и користи се за обраду одговора и издвајање података са странице.
3. `Rule.follow` — Овај параметар дефинише да ли треба пратити линкове пронађене на тренутној страници и аутоматски прећи на њих. Ако је параметар постављен на вредност *True* паук ће аутоматски прећи на те линкове и применити правила на њима.

## Креирање паука

За креирање паука, неопходно је извршити команду

```
scrapy genspider ime_spajdera url_veb_stranice
```

заменењујући *ime\_spajdera* са именом паука и *url\_veb\_stranice* са веб-адресом странице са које је потребно преузети податке. Ова команда креира нову датотеку која садржи шаблон Пајтон скрипте за паука са задатим именом и почетном веб-адресом са које ће се преузети подаци [11].

Фајл који се добија написаном изнад наредбом је могуће видети у коду на листингу 3.12. Овај фајл почиње са импортом потребних модула. Затим се креира класа паука која наслеђује класу `scrapy.Spider`. У овом делу фајла потребно је допунити класу паука са основним својствима и функционалностима, као што су име паука, дозвољени домени и почетна веб-адреса. Могуће је додати функције за парсирање веб-страница, издвајање података, слање нових захтева и обраду добијених резултата. Такође, могуће је конфигурисати паука у складу са потребама пројекта, на пример, лимитирањем броја захтева или постављањем других параметара.

```
1 import scrapy
2
3 class AudibleSearchSinglePageSpider(scrapy.Spider):
4     name = 'audible_search_single_page'
5     allowed_domains = ['www.audible.com']
6     start_urls = ['http://www.audible.com/']
7
8     def parse(self, response):
9         pass
```

Listing 3.12: Шаблон паука

## Покретање паука

За покретање паука у окружењу *Scrapy* неопходно је позиционирати се у оквиру терминала у директоријум где се налази паук. Затим, извршити команду

```
scrapy crawl ime_pauka
```



## ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

заменујући *ime\_pauka* са именом паука које дефинисано у оквиру променљиве *name* унутар компоненте паука.

Додатно, постоји могућност да се при покретању паука додатно конфигуришу његови аргументи и опције. На пример, могуће је додати опцију *-o* за чување излазних података у жељеном формату, као што су *CSV* или *JSON*. Покретање паука са конкретно подешеном опцијом *-o rezultati.csv* би значило да ће се резултати сачувати у формату *CSV* у датотеци са називом *rezultati.csv* [11].

```
scrapy crawl ime_pauka -o rezultati.csv
```

Покретање паука омогућава да се започне процес прикупљања података са одабране веб-странице.

### Лоцирање елемената

У библиотеци *Scrapy*, лоцирање елемената на веб-страници се најчешће врши коришћењем селектора *CSS* и *XPath*. Ови селектори омогућавају прецизно проналажење одређених елемената на основу њихових атрибута, тагова, класа и других карактеристика.

Селектори *CSS* се користе за проналажење и прикупљање података са веб-страница. Могуће је лоцирати појединачне елементе, више елемената или приступити елементима угњежденим унутар других елемената. Библиотека *Scrapy* такође пружа подршку за напредне псеудо-класе *CSS* и псеудо-елементе што омогућава већу контролу при лоцирању елемената.

Псеудо-класа представља додатну ознаку која се може додати селектору за циљање елемената који имају одређена својства. На пример, псеудо-класа *:hover* циља елемент када је миш преко њега, док псеудо-класа *:active* циља елемент када је активан (кликнут) итд. Псеудо-елемент представља додатни део селектора који омогућава приступ и стилизовање одређеног дела елемента, који не постоји у самом *HTML* коду. На пример, псеудо-елемент *::before* се користи за додавање садржаја испред елемента, а псеудо-елемент *::after* за додавање садржаја иза елемента.

У коду на листингу 3.13 је приказан пример лоцирања елемента селектором *CSS* у библиотеци *Scrapy*. У овом случају, елемент са класом „*adbl-impression-container*” унутар *div* елемента биће лоциран на страници и сме-

## ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

пштен у променљиву *container*. Овај пример показује како се селектори *CSS* могу користити за прецизно лоцирање жељених елемената на веб-страницама.

```
1 def parse(self, response):
2     container = response.css('div.adbl-impression-container')
```

Listing 3.13: Лоцирање елемента селектором *CSS*

Могуће је користити различите изразе и функције *XPath* како би циљано приступили елементима на основу њихових атрибута, тагова, текста или њихове позиције у документу.

У коду на листингу 3.14 је приказан пример лоцирања елемента селектором *XPath* у библиотеци *Scrapy*. У овом примеру, променљива *heading* ће садржати све елементе *h3* који садрже класу „*bc-heading*”.

```
1 def parse(self, response):
2     heading = book.xpath('..//h3[contains(@class, "bc-heading")]')
```

Listing 3.14: Лоцирање елемента селектором *XPath*

Након што се лоцирају жељени елементи, могуће је користити методе као што су *get()* или *getall()* за издвајање текста или атрибута тих елемената. Метод *get()* се користи када се очекује један елемент, а враћа текст или вредност атрибута тог елемента. Метод *getall()* се користи када се очекује више елемената и враћа листу са свим текстовима или вредностима атрибута тих елемената.

У коду на листингу 3.15 је приказан пример лоцирања елемента помоћу селектора *XPath* и *CSS* у библиотеци *Scrapy*. У овом примеру, променљива *book\_authors* се допуњава информацијом о ауторима. Прво се помоћу селектора *XPath* лоцирају сви елементи *li* са класом „*authorLabel*”. Затим се примењује селектор *CSS* *a::text* на добијену листу елемената, што омогућава издвајање самог текста унутар елемената *a*. На крају, са помоћу метода *get()* и *strip()* се издваја и чисти текст. Ово илуструје комбинацију различитих селектора, *XPath* и *CSS*, за лоцирање и издвајање потребних информација из веб-страница у оквиру *Scrapy* окружења.

```
1 def parse(self, response):
2     book_authors.append(book.xpath('..//li[contains(@class, "authorLabel
    ")]').css('a::text').get().strip())
```

Listing 3.15: Лоцирање елемента селекторима *XPath* и *CSS*

## Прикупљање података са више веб-страница

Скрејповање података са више страница користећи библиотеку *Scrapy* је уобичајена потреба приликом обраде веб-страница. Библиотека *Scrapy* пружа флексибилност за навигацију кроз различите странице и прикупљање података са сваке од њих.

Прво, потребно је одредити почетну веб-страницу са које ће се прикупљати подаци. Затим, унутар паук компоненте треба имплементирати методу `start_requests()` која генерише захтеве за почетну веб-страницу. Ова метода враћа објекат типа *Request* са одговарајућим веб-страницама које треба посетити. Даље, треба дефинисати методу `parse()` која се бави обрадом одговора са веб-странице. У овој методи се лоцирају жељени подаци и може се имплементирати логика за навигацију на следећу страницу, ако је потребно. Могуће је генерисати нове захтеве за следеће странице које треба посетити у методи `parse()` додавањем нових веб-страница на листу захтева `yield Request(url)` или променом веб-странице на основу информација са тренутне странице.

У коду на листингу 3.16 је приказан пример лоцирања елемента селектора *CSS* и *XPath* у библиотеци *Scrapy*. У овом примеру, после извршавања лоцирања елемента и сакупљања информација, користи се *XPath* селектор `//span[contains(@class, „nextButton”)]//a/@href` да би се добио *URL* следеће странице. Ова *URL* вредност се користи за генерисање новог захтева и поновно извршавање методе `parse()`. Ако постоји следећа страница, захтев се шаље користећи `scrapy.Request`, а примењена је повратна позивна функција `self.parse`. Овај процес се понавља све док постоји следећа страница за обраду.

```
1     def parse(self, response):
2         container = response.css('div.adbl-impression-container')
3         titles, authors, release_dates, prices = audible_shared.
collect_books_info(container)
4         self.book_titles.extend(titles)
5         self.book_authors.extend(authors)
6         self.book_release_dates.extend(release_dates)
7         self.book_prices.extend(prices)
8
9         next_page_url = 'http://www.audible.com' + response.xpath('//
span[contains(@class, "nextButton")]//a/@href').get()
10        if next_page_url:
```

```
11         yield scrapy.Request(next_page_url, callback=self.parse)
```

Listing 3.16: Прикупљање података са више страница

## Прикупљање података са више веб-страница помоћу дефинисаних правила

Правила(енг. *Rules*) је класа у оквиру библиотеке *Scrapy* која се користи за дефинисање правила за праћење линкова и управљање понашањем паука приликом претраживања веб-страница. Она омогућава аутоматизовану навигацију и сакупљање података са различитих страница унутар исте веб-локације.

Када се користе правила, неопходно је дефинисати одређене обрасце линкова које је потребно пратити, као и одговарајуће методе које ће се позвати за обраду сваке пронађене странице. Ова функционалност је посебно корисна када је потребно прећи кроз више страница, на пример, странице са пагинацијом или категоријама.

Приликом коришћења правила, обично се користи у комбинацији са класом `LinkExtractor`, која екстрахује линкове који одговарају задатом обрасцу. Ови линкови се затим прате и обрађују према дефинисаним правилима [6].

Коришћење правила омогућава ефикасније и једноставније управљање навигацијом и сакупљањем података на веб-страницама, елиминишући потребу за ручним праћењем линкова и пагинацијом.

У коду на листингу 3.17 је приказан пример употребе правила за прикупљање података са више страница на веб-локацији. У методи `start_requests()` се дефинише почетна веб-страница са које се започиње процес прикупљања. Затим, у променљивој `rules` се дефинише правило за праћење линкова унутар објекта `LinkExtractor`, који ће бити обрађени у `parse_item()` методи. Поставља се и аргумент `follow` како би се пронађени линкови наставили пратити и скреповање на следећим страницама. У методи `parse_item()` се обрађује одговор са веб-странице.

```
1 class AudibleSearchAllPages(CrawlSpider):
2     ...
3     def start_requests(self):
4         yield scrapy.Request(url='http://www.audible.com/search')
5
6     rules = (
```

## ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

```
7         Rule(LinkExtractor(restrict_xpaths="//div[contains(@class, '
           categories')]//a")), callback='parse_item', follow=True),
8     )
9
10     def parse_item(self, response):
11         ...
```

Listing 3.17: Прикупљање података са више страница коришћењем правила

### Прикупљање података са *API*

Библиотека *Scrapy* је првенствено намењена за прикупљање података са веб-страница. Међутим, библиотека такође пружа могућност прикупљања података директно са *API* ендпоинта (енгл. *endpoint*).

Прикупљање података директно са *API* користећи *Scrapy* има следеће предности: омогућава аутоматизацију процеса без ручне интервенције, ефикасан је за обраду великог броја података, лако се скалира за рад са више ендпоинта или за велики број захтева и има уграђену подршку за аутентификацију и пагинацију, што је корисно за *API* са сложеном структуром или захтевима за аутентификацију.

За прикупљање података директно са *API* ендпоинта, неопходно је дефинисати класу паука са променљивом `start_urls` која садрже *URL* адресе *API* ендпоинта. У `parse` методи се имплементира логика за обраду одговора, издвајање података и додатна обрада, што је и приказано у коду на листингу 3.18.

```
1 class MySpider(scrapy.Spider):
2     ...
3     start_urls = ['http://api_endpoint_url']
4
5     def parse(self, response):
6         # Ovdje implementirati obradu odgovora sa API endpointa
7         pass
```

Listing 3.18: Прикупљање података директно са *API*

### Изазови аутентикације и аутоматизације

Претходно поменуте изазове аутентикације и аутоматизације у секцији 3.2 је такође могуће превазићи у оквиру библиотеке *Scrapy*.

### ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

У коду на листингу 3.19 је приказан пример како се користи библиотека *Scrapy* за аутентикацију на веб-страницу. У методи *parse* се креира објекат *form\_data* који садржи корисничко име и лозинку. Затим се користи наредба *yield* за слање *POST* захтева на одређену веб-страницу са подацима *form\_data* и прослеђује се позив методе *self.after\_login* за обраду одговора. Овај пример показује како се користи метода *FormRequest* и *yield* да би се аутоматизовала аутентикација на веб-страницу и обрадио одговор сервера.

```
1 def parse(self, response):
2     form_data = {
3         'username': 'my_username',
4         'password': 'my_password',
5     }
6
7     yield scrapy.FormRequest(url='http://www.example.com/login',
8                               formdata=form_data, callback=self.after_login)
9
10    def after_login(self, response):
11        if response.status == 200:
12            self.logger.info('Ulogovani ste!')
13        else:
14            self.logger.error('Neuspešan login!')
```

Listing 3.19: Аутентикација у библиотеци *Scrapy*

### Ограничења библиотеке *Scrapy* за прикупљање података са динамичких веб-страница

Библиотека *Scrapy* није намењена за директно прикупљање података са динамичких веб-страница. Разлог за то је што библиотека *Scrapy* ради на основу *HTTP* захтева и одговора, а не поседује уграђену подршку за рендеровање и извршавање Јаваскрипт кода.

Динамичке веб-странице често користе програмски језик Јаваскрипт како би генерисале или модификовале садржај након што се страница учита. Ово може укључивати динамичко учитавање података и интерактивне елементе. Будући да библиотека *Scrapy* не извршава Јаваскрипт код приликом прикупљања података, већ само преузима *HTML* садржај веб-странице, неће бити

### ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

у могућности да прикупи податке који се генеришу или модификују помоћу Јаваскрипт-а.

Да бисте прикупили податке са динамичких веб-страница, потребно је користити додатне алате или библиотеке за рендеровање Јаваскрипт кода, као што је *SPLASH* или *Selenium*. Ови алати омогућавају симулирање Веб-претраживача и извршавање Јаваскрипт кода, што омогућава прикупљање података са динамичких веб-страница.

#### Алат *SPLASH* и програмски језик *LUA*

Алат *SPLASH* се користи за рендеровање Јаваскрипт кода на веб-страницама, а користи програмски језик *LUA* за дефинисање скрипти. Алат *SPLASH* омогућава извршавање Јаваскрипт кода приликом прикупљања података, што је посебно корисно за веб-странице које се динамички генеришу помоћу Јаваскрипт-а. Алат *SPLASH* се може користити као додатак библиотеци *Scrapy* како би се омогућило ефикасно прикупљање података са веб-страница које зависе од Јаваскрипт-а и имају комплекснију логику приказа садржаја.

Програмски језик *LUA* је програмски језик отвореног кода који је дизајниран да буде једноставан за интеграцију и користи се у различитим областима, једна од којих је веб-скрејпинг. Програмски језик *LUA* је интерпретирани језик, који подржава процедурално, функционално и објектно-оријентисано програмирање. Такође је флексибилан и пружа богат скуп библиотека и модула за различите намене. Захваљујући свим овим карактеристикама, програмски језик *LUA* је постао популаран избор за различите пројекте у свету програмирања.

У контексту *SPLASH*, програмски језик *LUA* се користи за писање скрипти које дефинишу како ће се извршавати Јаваскрипт код на веб-страницама. Скрипте написане у програмском језику *LUA* омогућавају контролу над рендеровањем странице, приступ *DOM* елементима, манипулацију подацима и друге интеракције са веб-страницом. Алат *SPLASH* користи програмски језик *LUA* да би извршио ове скрипте и добио резултате које је могуће даље обрадити. Тако алат *SPLASH* и програмски језик *LUA* заједно омогућавају ефикасно прикупљање података са веб-страница.

### Интеграција Докера и алата *SPLASH*

Докер (енг. *Docker*) је платформа дизајнирана да помогне програмерима да граде, деле и покрећу модерне апликације [10]. Докер представља платформу која омогућава паковање, дистрибуцију и извршавање апликација у контејнерима (енг. *container*). Контејнери су изолована окружења која укључују све потребне зависности за покретање апликације.

Докер омогућава лако конфигурисање и покретање алата *SPLASH* без потребе за инсталацијом свих додатних зависности и конфигурација на локалном систему. Он такође пружа могућност да алат *SPLASH* ради у изолованом окружењу, без утицаја на друге апликације и системске ресурсе.

Коришћењем наредби

```
docker pull scrapinghub/splash
```

```
docker run -it -p 8050:8050 scrapinghub/splash
```

је могуће покренути алат *SPLASH* за веб-скрејпинг. Прва наредба преузима Докер слику која садржи *SPLASH*, док друга наредба покреће *SPLASH* контејнер на локалном систему и омогућава приступ алату преко одређеног порта.

### Увод у алат *SPLASH*

*SPLASH* је алат за прикупљање података са веб-страница који се базира на Веб-прегледачу, специфичној Веб-прегледачкој машини (енг. *engine*) и програмском језику *LUA*. Омогућава веб-скрејпинг веб-страница које користе Јаваскрипт и друге динамичке елементе, што га чини веома корисним у прикупљању података.

У коду на листингу 3.20 приказан је пример употребе алата *SPLASH* за дохватање *HTML* кода веб-странице. Функција `main` прихвата два аргумента: `splash` и `args`. Унутар функције, прво се позива метод `splash:go` са прослеђеним *URL* као аргументом, што отвара жељену веб-страницу. Затим се позива метод `splash:wait` који чека 2 секунди како би се осигурало да је сав садржај на страници у потпуности учитан. На крају, враћа се објекат са пољем `html` које садржи *HTML* садржај учитане странице. Овај пример илуструје основну структуру функције у алату *SPLASH* и коришћење неких од основних метода за контролу Веб-прегледача и добијање *HTML* садржаја.



```
1 function main(splash, args)
2   assert(splash:go(args.url))
3   assert(splash:wait(2))
4   return {
5     html = splash:html(),
6   }
7 end
```

Listing 3.20: Пример употребе алата *SPLASH*

### Лоцирање елемената у алату *SPLASH*

Проналажење и манипулација елемената на веб-страницама су кључне функционалности при веб-скрејпингу и аутоматизацији. За ове сврхе, *SPLASH* је моћан алат који омогућава извршавање Јаваскрипт кода на веб-страницама и приступање *DOM* елементима.

Приликом употребе алата *SPLASH* постоји неколико основних метода и приступа који се користе за проналажење и манипулацију елемената на веб-страницама. Могуће је користити селекторе *CSS* или изразе *XPath* за идентификацију жељених елемената. Алат *SPLASH* пружа методе као што су `splash:select` и `splash:select_all` за проналажење елемената на основу селектора *CSS*, као и методу `splash:select` за проналажење елемената путем изрази *XPath*. Такође, алат *SPLASH* омогућава приступ и манипулацију са *DOM* елементима веб-странице. Метода `splash:evaljs` се користи за извршавање Јаваскрипт кода који манипулише са *DOM* елементима [2].

Неколико конкретних примера лоцирања елемената на веб-страницама користећи алат *SPLASH*:

Лоцирање по идентификатору

```
local element = splash:select(,element_id')
```

Лоцирање по селектору *CSS*

```
local element = splash:select(,div.container > p')
```

Лоцирање по изразу *XPath*

```
local element = splash:select(,//div[@class='container']/p[2]')
```

Манипулација *DOM* елементима

```
splash:evaljs(,document.getElementById('ID HERE').innerHTML = 'TEXT HERE')
```

### ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

У коду на листингу 3.21 приказан је пример скрипте у алату *SPLASH* написане у програмском језику *LUA*. Ова скрипта се користи за аутоматизацију интеракције са веб-страницом. Прво се *SPLASH* прегледач навигира на *URL* који је прослеђен као аргумент. Након што се страница учита, скрипта чека 3 секунде како би се осигурало да је страница потпуно приказана. Затим се користи селектор *CSS* „*btn.login-btn*” да би пронашао елемент са задатом класом, који се затим кликне помоћу функције `mouse_click()`, а затим се чека још 3 секунде како би се страница поново приказала. На крају, мења се величина приказа да би сав садржај био видљив, и враћају се резултати у облику *HTML* кода `splash:html()`.

```
1 function main(splash, args)
2     assert(splash:go(args.url))
3     assert(splash:wait(3))
4     login_btn = assert(splash:select("btn.login-btn"))
5     login_btn: mouse_click()
6     assert (splash:wait(3))
7     return {splash: html()}
8 end
```

Listing 3.21: Пример кода програмског језика *LUA*

#### Интеграција библиотеке *Scrapy* и алата *SPLASH*

За интеграцију библиотеке *Scrapy* и алата *SPLASH* могуће је користити библиотеку *scrapy-splash* која пружа подршку за алат *SPLASH* у оквиру окружења *Scrapy*. За инсталацију поменуте библиотеке неопходно је унети следећу наредбу у командну линију:

```
pip install scrapy-splash
```

У коду на листингу 3.22 приказан је пример интеграције библиотеке *Scrapy* и алата *SPLASH*. У овом примеру, кроз функцију `start_requests` је дефинисана почетна тачка за комуникацију између библиотеке *Scrapy* и алата *SPLASH*. Користећи објекат класе `SplashRequest`, шаље се захтев за прикупљање података одређене веб-странице. Захтев садржи *URL* странице, функцију `self.parse` која се позива по добијању одговора, аргумент `endpoint` и аргумент `lua_source` који садржи *Lua* скрипту која ће се извршити у алату *SPLASH*. Када се постави аргумент `endpoint='execute'`, то значи да је *Lua*

### ГЛАВА 3. ПРЕГЛЕД АЛАТА ЗА ПРИКУПЉАЊЕ ПОДАТАКА СА ВЕБ-СТРАНИЦА

---

скрипту неопходно извршити унутар сервера *SPLASH*. Резултат извршавања скрипте се затим враћа као одговор. У функцији `parse`, обрада се врши над добијеним одговором, у овом случају исписивањем одговора.

```
1 script = '''
2     function main(splash, args)
3         assert(splash:go(args.url))
4         assert(splash:wait(3))
5         login_btn = assert(splash:select("btn.login-btn"))
6         login_btn: mouse_click()
7         assert (splash:wait(3))
8         return {splash: html()}
9     end
10 '''
11 def start_requests(self):
12     yield SplashRequest(url='https://www.example.com', callback=self.
13         parse, endpoint='execute', args {'lua_source':self.script})
14
15 def parse(self, response):
16     print(response.body)
```

Listing 3.22: Пример интеграције библиотеке *Scrapy* и алата *SPLASH*

## Глава 4

# Анализа резултата

TODO: Поређење перформанси, дијаграм односа времена стругања сајта и коришћене библиотеке, како оценити добијене резултате, табела са поређеним карактеристикама коришћених библиотека, препоруке, смернице за унапређење коришћених технологија

## Глава 5

## Закључак

TODO:

# Библиографија

- [1] pip documentation v23.1.1.
- [2] Splash - A javascript rendering service. on-line at: <https://splash.readthedocs.io/en/stable/>, author = © Copyright 2019, Scrapinghub Revision 6dc78f59, year = 2019.
- [3] Keio) 1999 W3C® (MIT, INRIA. XPath. on-line at: <https://www.w3.org/TR/1999/REC-xpath-19991116/>.
- [4] Python Software Foundation 2001-2023. html.parser — Simple HTML and XHTML parser. on-line at: <https://docs.python.org/3/library/html.parser.html>.
- [5] Stefan Behnel and Martijn Faassen. Parsing XML and HTML with lxml. on-line at: <https://lxml.de/parsing.html>.
- [6] Maintained by Zyte (formerly Scrapinghub) and many other contributors. Scrapy. on-line at: <https://scrapy.org/>.
- [7] Osmar Castrillo-Fernández. Web scraping: Applications and tools.
- [8] 2023 Software Freedom Conservancy. Selenium. on-line at: <https://www.selenium.dev/documentation/>.
- [9] Sam Sneddon Copyright 2006 2013, James Graham and contributors Revision 3e500bb6. html5lib. on-line at: <https://html5lib.readthedocs.io/en/latest/>.
- [10] 2023 Docker Inc. Docker.
- [11] Ryan Mitchell. Web scraping with python. In *Web Scraping with Python*, 2015.

- [12] A Kenneth Reitz P. Requests: HTTP for Humans. on-line at: <https://requests.readthedocs.io/en/latest/>.
- [13] Emil Persson. Evaluating tools and techniques for web scraping.
- [14] Leonard Richardson. Beautiful Soup Documentation, 2004-2023. on-line at: <https://www.crummy.com/software/BeautifulSoup/bs4/doc/>.
- [15] 2000-2010 Carnegie Mellon University. CAPTCHA. on-line at: <http://www.captcha.net/>.

# Биографија аутора

**Зорана Гајић**, рођена је 04.11.1997. у Москви, где је завршила први разред основне школе, због чега је по повратку у Београд наставила и завршила основно и средње образовање у Руској школи при Амбасади Руске Федерације са одликованом златном медаљом од стране Руске Федерације за посебна достигнућа у настави. Смер Информатика на Математичком факултету Универзитета у Београду уписала је 2015. године, а завршила у јулу 2019. године са просечном оценом 8.8. Након завршених основних студија, уписала је мастер студије информатике на истом факултету.

Од септембра 2020. године је запослена у компанији *Smart Apartment Data* где ради у фронт-енд тиму на изради апликације која нуди поуздан извор тржишне интелигенције за стамбену индустрију. Нуде свеобухватне платформе података за власнике, брокере, компаније, тимове и добављаче којима су потребне тачне детаљне информације за пословне одлуке и информисана улагања. Тренутно ради на позицији вође фронт-енд тима у истој фирми.