

**К. Н. Суло**

*(УО «ГГУ им. Ф. Скорины», Гомель)*

## **РАЗРАБОТКА ПОДСИСТЕМЫ ТРАНСФЕРА ДАННЫХ МЕЖДУ СЛОЯМИ ОНЛАЙНОВОЙ БУКМЕККЕРСКОЙ КОНТОРЫ**

Основными элементами моделей данных в проекте онлайн-букмекерской конторы являются: матчи, ставки, играющие команды и т.д. Все типы данных объявляются в соответствующем для платформы файле:extension\_name-item.xml. Также, там описываются все внутренние типы, такие как:AtomicInteger, CollectionType, Enum и Map. Кроме этого, в данном файле описываются связи между моделями, за которые отвечает специальный тип Relation с соответствующими для связей атрибутами.

Так как в основе платформы Hybris лежит Java-frameworkSpring, то все объекты создаются по технологиям Spring с помощью специальных конфигурационных файлов формата XML.

Архитектура дипломного проекта представляет собой основу стандартного веб-шаблона разработки – MVC. Данное приложение состоит из нескольких слоёв, которые включают в себя: DAO (DataAccessObject) layer, Servicelayer, Facadelayer, Controller, View.

Данные уровни предназначены для трансфера данных между слоями от пользователя к базе данных и наоборот:

DAOlayer – данных уровень предназначен для непосредственного взаимодействия с базой данных. Запросы в БД выполняются с помощью специальных запросов технологии FlexibleSerach. Данные запросы схожи с языком запросов SQL, но имеют свои платформенные особенности. После получения данных, происходит постройка.

Servicelayer – уровень, отвечающий на валидацию данных, пришедших из уровня DAO.

Далее, логика приложения уходит в верхние уровни, где происходит конвертация данных для отображения их пользователю.

Для реализации данного приложения в основном была задействована платформа Hybris, которая даёт хорошую гибкость в возможности для реализации подобных программных решений. База данных, задействованная в приложении, уже существует в платформе Hybris. Также для разработки была использована IDE – IntelliJIDEA.