

Санкт-Петербургский государственный университет

Математическое обеспечение и администрирование информационных систем

Паршин Максим Алексеевич

Разработка сервиса для подсчета объема
круглого леса: система подписок,
интерфейс выделения области интереса

Отчёт по учебной практике

Научный руководитель:
к. т. н., доцент Литвинов Ю. В.

Консультант:
директор продуктовых разработок
ООО «Системы Компьютерного Зрения»
Елисеева Т. В.

Санкт-Петербург
2020

Оглавление

Введение	3
Постановка задачи	4
Обзор проекта	5
Обзор использованных инструментов	7
Реализация	9
Результаты	13
Список литературы	14

Введение

Одним из необходимых этапов производства целлюлозно-бумажной и прочей продукции, изготавливаемой из древесного сырья, является приёмка поставляемого на комбинаты круглого леса. Данный процесс включает в себя измерение и оценку таких параметров штабеля, как длина, ширина, объем, коэффициент полндревесности. На большинстве предприятий приёмка проводится инженерами при помощи ручных замеров линейкой, что требует много времени и сил. При этом всегда существует вероятность человеческой ошибки, и точность таких замеров может быть подвергнута сомнению.

Цель проекта, работу над которым ведет компания «Системы Компьютерного Зрения», — автоматизировать и упростить процесс приемки сырья на лесообрабатывающих предприятиях, разработав сервис, использующий методы машинного обучения для детекции торцов бревен на изображении и рассчитывающий необходимые параметры по полученным данным.

Постановка задачи

Для достижения цели перед автором были поставлены следующие задачи:

- реализовать систему подписок для ограничения доступа пользователей к функциональности в зависимости от тарифного плана;
- реализовать интерфейс выделения области интереса на изображении в мобильном приложении;
- реализовать локализацию мобильного приложения для англоговорящих пользователей;
- автоматизировать процесс сборки мобильного приложения.

Обзор проекта

Работа сервиса «SmartTimber» [5] основана на взаимодействии следующих модулей:

- мобильного приложения для операционной системы Android, выступающего в качестве тонкого клиента и предоставляющего пользовательский интерфейс;
- серверного приложения, получающего данные от клиента и осуществляющего детекцию торцов бревен и расчёт параметров.

Основной сценарий использования сервиса пользователем включает в себя следующие действия:

- загрузка изображения штабеля из галереи или создание нового снимка;
- отметка предмета-эталона длины на изображении;
- выделение на изображении многоугольной области, внутри которой будет происходить детекция;
- ввод параметров расчёта: длины отмеченного эталона, породы древесины, типа сортимента;
- отправка данных на сервер;
- детекция торцов бревен при помощи нейросети и расчёт объема, ширины и высоты штабеля, коэффициента полнодревесности;
- получение результатов с сервера;
- просмотр результатов с последующим опциональным сохранением.

Весной 2020 года началось пилотное тестирование сервиса в сотрудничестве «Систем Компьютерного Зрения» с некоторыми крупными российскими лесоперерабатывающими предприятиями [4].

Разработка серверной части ведется на платформе ASP.NET MVC, мобильной части — на платформе Xamarin.Forms.

Обзор использованных инструментов

SkiaSharp

SkiaSharp — графическая библиотека для платформы .NET Framework, применяемая для отрисовки различных геометрических форм и изображений. Данная библиотека была использована как автором при работе над интерфейсом выделения области интереса на изображении, так и другими разработчиками для реализации интерфейса отметки предмета-эталона. Среди преимуществ SkiaSharp следует отметить её происхождение от библиотеки Skia, разрабатываемой Google, и подробную документацию, содержащую готовые реализации некоторых часто встречаемых задач [1].

Entity Framework

Для хранения информации о пользователях серверной частью уже использовалась платформа Entity Framework, разрабатываемая Microsoft и являющаяся распространённой ORM-системой, применяемой при разработке веб-приложений на ASP.NET, поэтому она была выбрана и в целях организации данных о подписках.

Owin-Authorization

Для реализации авторизации пользователей с различными подписками использовался механизм Claims (утверждений), предоставляемый ASP.NET и предназначенный для хранения некоторой информации о статусе пользователя, в данном случае, о факте наличия у него действующей подписки и её типа. Однако ASP.NET MVC, в отличие от более современной и распространённой на данный момент платформы ASP.NET Core, не имеет удобного API для ограничения действий пользователя в зависимости от утверждений о нем. В связи с этим возникла необходимость использования библиотеки, портирующей данную функциональность с ASP.NET Core на ASP.NET MVC, и разработан-

ной пользователем GitHub DavidParks8 [2].

Jenkins

Так как одной из задач, поставленных перед автором, стала автоматизация сборки мобильного приложения, возникла проблема выбора подходящей для этих целей системы непрерывной интеграции. В результате предпочтение было отдано серверу Jenkins с открытым исходным кодом, поскольку компанией был предоставлен серверный компьютер для нужд проекта, а большинство других решений, таких как Microsoft Azure Pipelines, предоставляет собственные вычислительные мощности, в связи с чем распространяется на платной основе. Другое преимущество Jenkins — наличие большого количества плагинов, созданных сообществом, к примеру, использованный в проекте плагин для рассылки уведомлений о сборке в Slack.

Реализация

Система подписок

Для хранения данных о подписках на сервере была реализована архитектура базы данных, включающая в себя следующие классы-сущности (Рис. 1):

- сущность **Subscription**, представляющая тарифный план и связанная отношением «многие-ко-многим» при помощи класса `UserSubscription` с уже существующей сущностью `User`, используемой для представления пользователя. Тарифный план имеет свойства, задающие его название, цену, стандартный период и состояние (архивный или нет);
- сущность **UserSubscription** реализовывает связь «многие-ко-многим» между классами `User` и `Subscription`, используется для представления факта приобретения подписки конкретным пользователем и имеет соответствующие свойства: идентификаторы пользователя и тарифного плана, дату покупки и дату окончания.

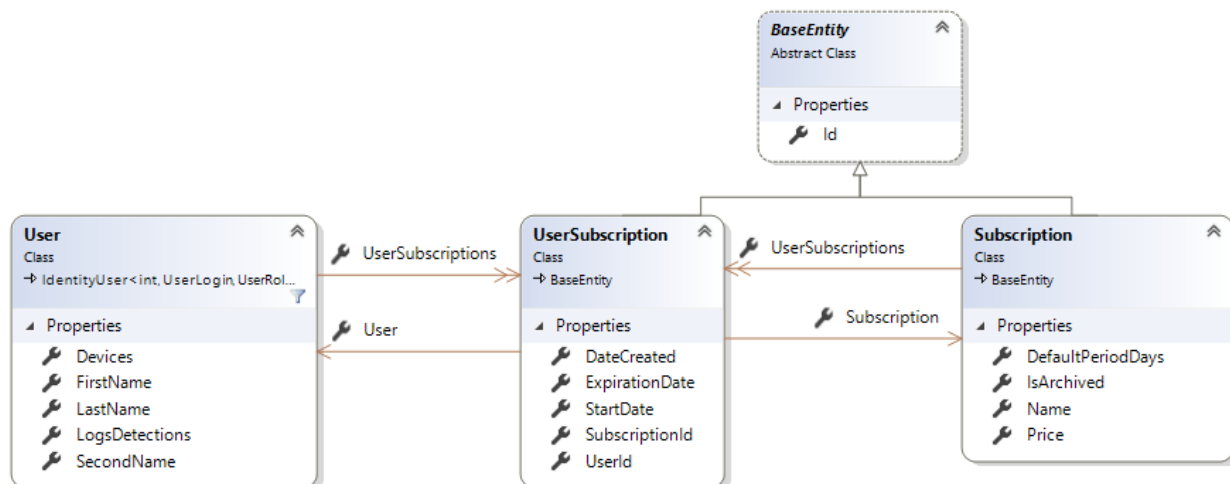


Рис. 1: Архитектура базы данных

Проверка наличия действующей подписки у пользователя происходит следующим образом (Рис. 2): пользователь с помощью мобильно-

го приложения отправляет HTTP-запрос к некоторому методу сервера. Сервер, используя существующий механизм авторизации, получает доступ к объекту, представляющему данного пользователя, и обращается к реализованному классу ClaimsTransformerComponent. Его задача — проверить по базе наличие какой-либо подписки у пользователя, и выдать ему на основании полученных данных утверждение (Claim) со значением, соответствующим тарифному плану, если имеется действующая подписка. Далее происходит обращение к запрашиваемому методу, и, так как он помечен атрибутом Authorize, реализованным в библиотеке Owin-Authorization, управление передается объекту класса SubscriptionRequirementHandler, который проверяет имеющийся у пользователя список выданных ему утверждений и передает управление целевому методу, если найдено необходимое утверждение, в противном случае возвращает результат, свидетельствующий об ошибке авторизации.

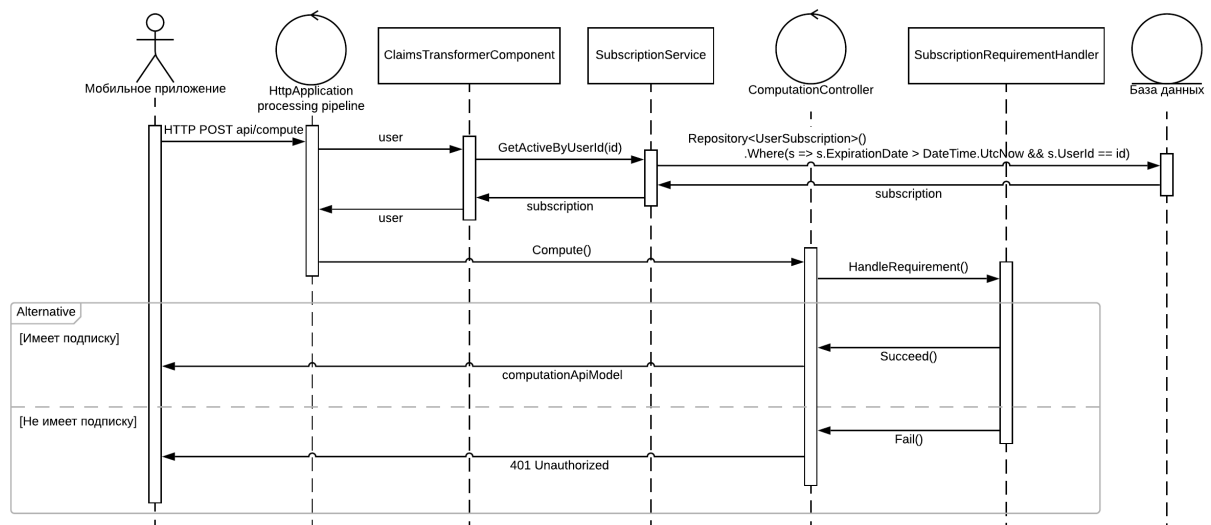


Рис. 2: Диаграмма последовательности проверки наличия подписки

Интерфейс выделения области интереса

Для выделения области интереса на изображении пользователю предоставляется возможность ограничить ее многоугольником (Рис. 3). При

переходе на экран область представляет собой прямоугольник, далее имеется возможность жестами двигать вершины и добавлять новые.

Основной проблемой, возникшей в процессе работы над задачей, стала необходимость проверки получающегося многоугольника на самопересечения. В результате был применен следующий алгоритм: происходит определение вершины, которая была сдвинута, и две стороны многоугольника, соединённые ей, проверяются на пересечение со всеми остальными сторонами. Для этого рассматривается несколько троек вершин для каждой пары отрезков [3], проверяемых на пересечение, и рассчитывается их ориентация на плоскости (точки тройки могут лежать на одной прямой либо идти по часовой стрелке или против часовой стрелки). Затем ориентации троек сравниваются между собой, и в зависимости от количества совпадений ориентаций делается вывод о наличии пересечения у отрезков. В результате, если выясняется, что сдвиг точки пользователем приводит к самопересечению многоугольника, данное действие блокируется.



Рис. 3: Графический интерфейс экрана выделения области интереса

Локализация

Что касается локализации, она была реализована стандартным для Xamarin-приложений образом. В проект добавлены два файла строковых ресурсов (ключ-значение), соответствующих русскоязычной и англоязычной версиям. В исходном коде приложения при необходимости обращения к строке, которая должна быть локализована, используется ключ её ресурса. Файл, из которого читается значение, автоматически выбирается в зависимости от языка устройства.

Непрерывная интеграция

Сервис непрерывной интеграции развернут на собственном сервере компании. Сборка проекта происходит автоматически при изменениях в Bitbucket-репозитории. Если сборка завершилась успешно, установочный файл Android-приложения отправляется в Slack-канал, используемый командой.

Результаты

- Реализована система подписок и механизм ограничения доступа пользователей с различными тарифными планами.
- Реализован интерфейс выделения области интереса в мобильном приложении.
- Реализована локализация для англоговорящих пользователей.
- Сборка мобильного приложения автоматизирована.
- Результаты внедрены в серверную и мобильную части.

Список литературы

- [1] Charles Petzold. SkiaSharp Graphics in Xamarin.Forms // Microsoft Docs. — URL: <https://docs.microsoft.com/en-us/xamarin/xamarin-forms/user-interface/graphics/skiasharp> (дата обращения: 07.06.2020).
- [2] DavidParks8. Owin-Authorization // GitHub. — URL: <https://github.com/DavidParks8/Owin-Authorization> (дата обращения: 07.06.2020).
- [3] princi singh, princiraj1992, anshrco18. How to check if two given line segments intersect? // GeeksForGeeks. — URL: <https://www.geeksforgeeks.org/check-if-two-given-line-segments-intersect> (дата обращения: 07.06.2020).
- [4] Пресс-служба ЛАНИТ. Компания «Системы компьютерного зрения» представила приложение Smart Timber для подсчета объемов древесины // Ведомости. — URL: <https://tinyurl.com/SmartTimber> (дата обращения: 07.06.2020).
- [5] Системы Компьютерного Зрения. Простой и удобный сервис для подсчета объема круглого леса // SmartTimber. — URL: <https://smarttimber.ru> (дата обращения: 07.06.2020).