Introdução

Este artigo tem por objetivo abordar uma estratégia de push notification através do Node.Js usando de socket.io com o uso do editor Visual Studio Code.

O problema: Acionar um dispositivo remotamente seja ele Arduino Uno ou RaspBerry PI, porém sem usar VPN ou No-IP.

A Sugestão: Acionar este dispositivo via web utilizando dois servidores, um localmente e outro na nuvem, este servindo como ponte.   
  
Para isto, vamos trabalhar com o VS Code, editor de texto fantástico da Microsoft, explorando suas ferramentas de desenvolvimento.

Abaixo seguem algumas definições dos termos utilizados neste artigo.

Node.js  
(<http://nodebr.com/o-que-e-node-js/>)

[Node.js](http://nodejs.org/) é uma plataforma construída sobre o motor JavaScript do Google Chrome para facilmente construir aplicações de rede rápidas e escaláveis. Node.js usa um modelo de I/O direcionada a evento não bloqueante que o torna leve e eficiente, ideal para aplicações em tempo real com troca intensa de dados através de dispositivos distribuídos.

Na JSConf 2009 Européia, um programador jovem chamado Ryan Dahl, apresentou um projeto em que estava trabalhando. Este projeto era uma plataforma que combinava a máquina virtual [JavaScript V8](http://code.google.com/p/v8/) da Google e um laço de eventos. O projeto apontava para uma direção diferente das outras plataformas em JavaScript que rodam no servidor: todos I/O primitivos são orientado a evento. Aproveitando o poder e a simplicidade do Javascript, isso tornou tarefas difíceis de escrever aplicações assíncronas em tarefas fáceis. Desde quando foi aplaudido de pé no final do seu discurso, o projeto de Dahl tem recebido uma popularidade e uma aprovação sem precedentes.

Socket.io

(<http://udgwebdev.com/real-time-com-socket-io-no-nodejs>)

Na prática o **Socket.IO** abre uma conexão com servidor pelo qual possibilita realizar troca de mensagens entre ambos sem a necessidade de dar um refresh na página, ou seja, sem a necessidade de solicitar uma nova request para o servidor. Com isso é possível explorar o conceito de **real-time** em uma aplicação, pelo qual basicamente o cliente envia uma mensagem e o servidor processa e responde via **broadcast** (para todos os clientes de conexão aberta com servidor) através de um **long pooling de conexão**.

**Arduino**

(<https://projeto39.wordpress.com/o-arduino/>)

Arduino é uma ferramenta para criar computadores que podem sentir e controlar mais o mundo que seu PC. Ele é uma plataforma física de computação de código aberto baseado numa simples placa microcontroladora, e um ambiente de desenvolvimento para escrever o código para a placa.

**Heroku PaaS**

(<http://www.devmedia.com.br/primeiros-passos-em-paas-com-heroku/29465>)

O Heroku se enquadra na categoria de serviços da computação em nuvem conhecida como Plataforma como Serviço (Platform as a Service, ou PaaS), no qual o fornecedor entrega para o cliente um ambiente pronto para receber a aplicação. Diferente do IaaS (Infraestrutura como Serviço), no qual cliente contrata máquinas (reais ou virtuais) e é responsável pela instalação de bibliotecas, montagem das estruturas do sistema de arquivos, entre outros recursos, o PaaS é uma solução de alto nível que abstrai este tipo de preocupação.

O que vamos precisar:

Hardware: Servidor local com acesso a internet, podendo ser um Notebook conectado a um microcontrolador como o Arduino\* componentes como jumpers, led, protoboard.

\*Neste artigo vou utilizar Arduino com um Notebook como Server, na próxima versão pretendo abordar a implementação no Raspberry Pi 2 eliminando a necessidade de um notebook.

Software: Node.js, socket.io

Serviço: Uma conta no heroku ou em outro PaaS que tenha compatibilidade com Node.js

Tags Tecnologias: Boostrap, Node.js, Socket.io, PaaS, Jonny-five,

Diagrama da proposta:

