AD-P03-TennisLab

ACCESO A DATOS

Alejandro Sanchez Monzon

Mireya sanchez Pinzon

2023

# Índice

[Índice 1](#_Toc126414722)

[Introducción 2](#_Toc126414723)

[Requisitos de información 3](#_Toc126414724)

[Diagrama de clases y justificación de este 5](#_Toc126414725)

[Alternativas y justificación detallada del modelo NoSQL 5](#_Toc126414726)

[ Embeber > Referenciar: 5](#_Toc126414727)

[ Generación de IDs: 6](#_Toc126414728)

[ Diferentes propuestas de diagrama de clases: 6](#_Toc126414729)

[ Ktorfit > Retrofit: 6](#_Toc126414730)

[ SqlDeLight: 7](#_Toc126414731)

[Arquitectura del sistema y patrones usados 8](#_Toc126414732)

[Controlador 8](#_Toc126414733)

[Base de datos 9](#_Toc126414734)

[Inyección de dependencias 9](#_Toc126414735)

[Modelos 10](#_Toc126414736)

[DTOs 10](#_Toc126414737)

[Mapeadores 12](#_Toc126414738)

[Excepciones 13](#_Toc126414739)

[Utilidades 14](#_Toc126414740)

[Repositorios 14](#_Toc126414741)

[Servicios 16](#_Toc126414742)

[Resources y directorios 18](#_Toc126414743)

[Explicación de forma de acceso a datos 19](#_Toc126414744)

[Notas 22](#_Toc126414745)

[Test 22](#_Toc126414746)

[CONSULTAS PARA JSON 22](#_Toc126414747)

[Conclusiones 23](#_Toc126414748)

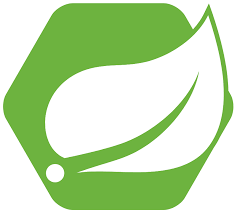
# Introducción

La tercera práctica que hemos realizado reúne los conceptos trabajados en la anterior, siguiendo su modelo y contexto, pero esta vez basándonos en el modelo NoSQL, con implementaciones externas como son servicios a API REST o empleo de cachés.

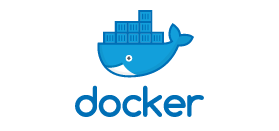


La implementación de dicha aplicación cumple en nuestra práctica dos requisitos:

* Trabajo directo con un modelo NoSQL como son las bases de datos basadas en MongoDB.
* Trabajo con frameworks como Spring Data, desde el cual implementamos MongoDB de una forma semiautomática.

Por otra parte, hemos decidido montar un servidor local que sea el encargado de albergar la base de datos de MongoDB para la primera parte de la práctica, esta va ligada directamente a un servicio de Docker, el cual ejecutamos a placer mediante un docker-compose.



Dicho Docker determina a su vez las credenciales y puertos de entrada para los servicios necesarios para ejecutar nuestro servidor, viéndonos en la obligación de crear un manejador para la base de datos, el cual, a nivel de programación, es el encargado de hacer funcionar la base de datos y conectar nuestro proyecto a la misma.

Todas las credenciales se leen desde un fichero .properties, el cual ha sido creado por nosotros.

A modo informativo, dejar constancia de que el lenguaje de programación base utilizado para este proyecto ha sido Kotlin, con el empleo de librerías nativas de Java y, a su vez, librerías externas tales como Ktorfit, SqlDeLight, Mockito...



# Requisitos de información

Los requisitos de información para esta práctica compartían similitudes con la práctica anterior, una tienda de productos y servicios dentro del mundo del tenis que se ocupa de gestionar tanto la compra de recursos como el tratado de raquetas y administración de producción.

Esta vez, a diferencia de la anterior práctica, existían varios servicios a implementar, algunos de ellos, externalizados.

El objetivo ha sido crear un sistema basado en un modelo NoSQL en el cual tenemos un grupo de usuarios el cual almacenamos en una API, la cual ha sido estudiada para poder extraer sus datos y tratamiento de esta de la mejor forma posible.

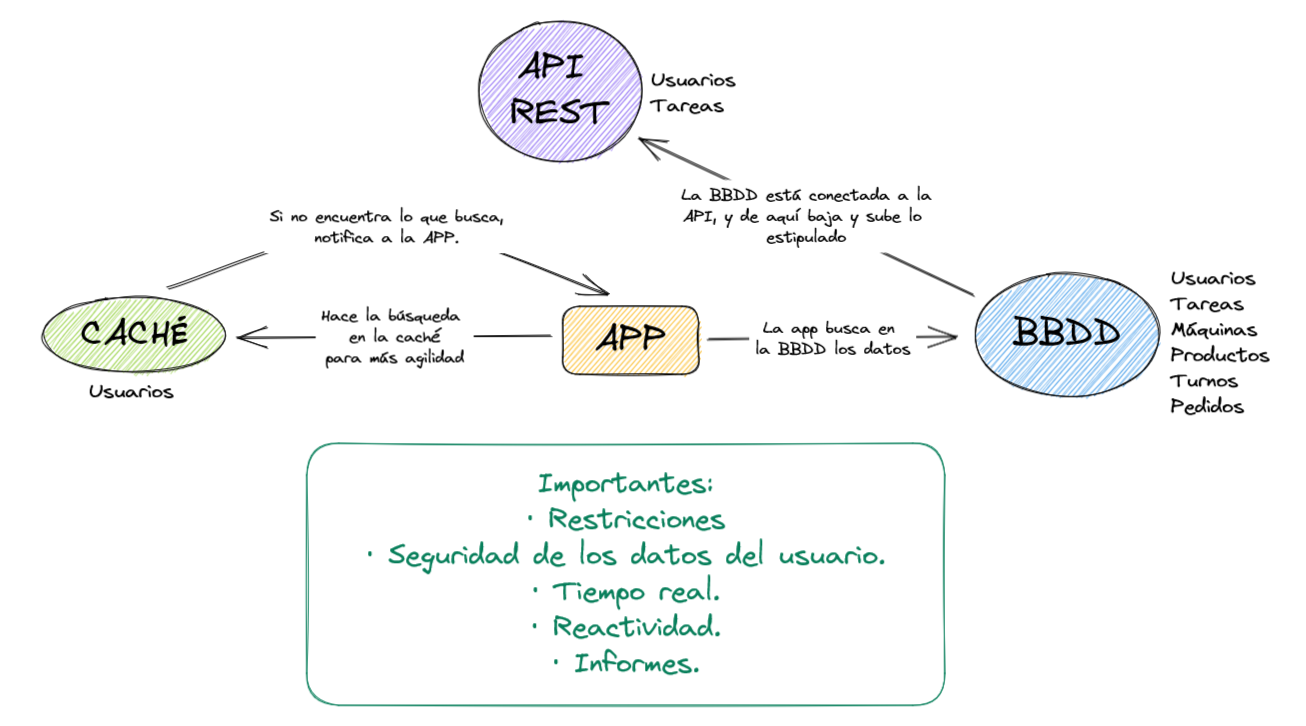
Por otro lado, estos usuarios, que pueden ser desde clientes a trabajadores (de varios tipos) tienen la capacidad de realizar pedidos o, por el contrario, administrar la producción interna de la tienda y su almacén.

Los usuarios clientes solo tienen la capacidad de realizar pedidos y conocer los productos y servicios (tareas) a su disposición. De estos elementos nos centramos en las tareas, las cuales están ligadas a una maquina con la cual el trabajador realiza su labor. Cada máquina ejecuta sus acciones dentro de un turno, el cual ha de ser respetado. Para finalizar, el programa ha de ser capaz de realizar diversos informes de una batería de datos seleccionados, para corroborar el buen funcionamiento del sistema.

Los usuarios no son los únicos ligados a un servicio externo, las tareas también están conectadas a una API, pero en este caso, con el objetivo de poder guardar un histórico en la nube de los datos sobre estas.

Por último, en relación con los servicios, los usuarios estarán conectados a una caché que se refresca cada 60 segundos para mantener una integridad de los datos y una fácil y eficaz consulta de estos, lo que reduce los accesos a la base de datos, haciendo el sistema más rápido.

A continuación, mostramos un breve esquema de la estructura de información del programa:



Del enunciado y los requisitos del cliente sacamos los siguientes requisitos:

* Contraseñas cifradas para fortalecer la seguridad del cliente.
* Reactividad en el sistema de base de datos para mejorar la eficacia de este.
* Inyección de dependencias a la hora de trabajar con la arquitectura del sistema.
* Tipificación de resultados y excepciones de forma personalizada.

Por otro lado, las restricciones en los requisitos de información son:

* Trabajadores (encordadores) con un máximo de dos pedidos activos por turno.
* Trabajadores (encordadores) con posibilidad de utilizar solo una maquina simultáneamente por turno.
* Control de acceso a las operaciones CRUD por tipo de trabajador (encargado, jefe, encordador).
* Control de eliminaciones de datos (la cuestión de los borrados en cascada).

# Diagrama de clases y justificación de este

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Como hicimos en la práctica anterior, vamos a analizar la explicación del diagrama de clases parte por parte para así poder justificar todos sus aspectos y el por qué de esta interpretación del enunciado:

* Iniciamos el análisis del diagrama de clases por Usuario, los usuarios tendrán un id, uuid, nombre, apellido, email, password (cifrada) y un tipo, el cual puede ser encargado, jefe, encordador o tenista. Los usuarios tendrán relación directa con los pedidos y los turnos, comenzaremos por los pedidos.
  + Un usuario podrá realizar uno o muchos pedidos, mientras que cada uno de los pedidos podrán tener únicamente un usuario asociado.
* Los pedidos, los cuales tiene in id, un uuid, una lista de tareas posiblemente nula, un lista de productos posiblemente nula, un estado (recibido, en proceso o terminado), un usuario asociado, una fecha topa, una de entrada, una programa, una de entrega y un precio, se encontrará en situación de composición con tareas y productos, las cuales, en base al modelo NoSQL, irán embebidas a dicho modelo.
  + Un pedido es una composición de productos, es por esto por lo que incluimos en la clase dicho objeto. El producto a su vez tiene datos tales como id, uuid, tipo de producto, modelo, precio y stock.
  + Un producto único (uno en concreto) puede estar únicamente en un producto, pero ese tipo de producto puede estar en varios pedidos.
  + Un pedido es, a su vez, una composición de tareas, las cuales poseen un id, un uuid un precio, una descripción, un tipo, y un turno.
  + Una tarea en concreto solo puede estar en un pedido, pero un pedido, puede tener varios productos y tareas o no haber ninguna de ellas. El único requisito es que tiene que haber al menos uno de alguno de ellos para que el pedido pueda efectuarse.
* Hablando de las tareas surge una nueva entidad en nuestro diagrama, los turnos, los cuales también se asocian con usuarios.
  + Una tarea tiene un turno, ese turno solo puede tener una tarea (recordamos que los turnos eran el momento en el que una acción se esta realizando) y a su vez, tendrán un usuario de tipo NO tenista, el cual es el que ocupa ese turno. Es por esto por lo que podemos enlazar de forma indirecta que usuario realiza cada tarea: los que comparten cada turno.
* Los turnos tienen un id, un uuid, una fecha de comienzo y otra de final, una máquina y un usuario.
  + Esta máquina, la cual tiene un id, un uuid, un modelo, una fecha de adquisición, un número de serie y un tipo, solo podrá tener un turno, es decir, cada maquina trabaja en un turno y realiza una única tarea.
  + Es gracias a turno y a su relación con tareas, maquinas y usuarios que podemos conectar todo el sistema mediante una navegabilidad aparentemente sencilla. Ya que, si tenemos la información de este, tendremos también la información de los modelos relacionados. Todo esto empleando un sistema no relacional.

# Alternativas y justificación detallada del modelo NoSQL

Entendemos que, en un proyecto como este, es fácil que surjan ideas e interpretaciones distintas del enunciado de este. Este tipo de situaciones se solucionan con un estudio/entrevista con el cliente para aclarar todo tipo de dudas, pero cuando hay cuestiones que pueden quedar sueltas, la decisión de cada grupo marca la diferencia dentro de la propuesta de solución.

A pesar de decantarnos por una solución concreta, parte del desarrollo del ejercicio ha sido barajar diferentes propuestas y elegir, mediante razonamiento, cual es el más recomendable.

## Embeber > Referenciar:

A la hora de existir en nuestro sistema de BBDD composiciones entre las entidades (pedido compuesto de productos), la recomendación es embeber entre los modelos siguiendo la cardinalidad que se rija dentro de las relaciones. Si por el contrario tenemos agregaciones o la funcionalidad del sistema nos lo indica, trabajar con colecciones referenciadas puede ser una mejor solución.

Esto es una cuestión que surge cuando incluimos al sistema el trabajo con un modelo NoSQL, visto esta que, en la práctica anterior, mediante modelos relacionales, este criterio se veía diferenciado.

## Generación de IDs:

La cuestión de las IDs dentro de los modelos relacionales en comparación con los modelos NoSQL puede verse diferenciada. En bases de datos como MongoDB, es una buena práctica utilizar funcionalidades como “newId()” para generar identificadores de forma automática (como clave primaria). En Spring Data se puede recurrir a la utilización de “ObjectId()” con el mismo objetivo. Ambas variantes deberán tener su respectiva anotación para indicar que se trata realmente de un identificador (@Id, @BsonId).

Esto no obliga a que la variable id deba ser de ese tipo, ya que se pueden transformar en otro tipo de datos como pueden ser los String, pero esto tienen sus consecuencias. La utilización de datos primitivos en base a tipos de generación de IDs pueden provocar un cambio en el funcionamiento del programa incluso en la integridad de este, llegando a obtener errores por problemas con IDs duplicadas o no reconocidas.

## Diferentes propuestas de diagrama de clases:

Explicado en el punto anterior (justificación del diagrama de clases).

## Ktorfit > Retrofit:

Dados los servicios externalizados conectados a la API que poseemos, es obligatorio decantarse por una tecnología para poder consumir dichas APIs para así extraer sus datos y trabajar con ellas. Dentro de todas las posibilidades, contemplamos dos de las trabajadas en clase, Ktorfit y Retrofit.

Ambas opciones hubiesen cumplido de forma correcta la funcionalidad que necesitábamos implementar, pero lo que nos ha hecho decantarnos por Ktorfit es entre otras cosas:

* Consideramos que al ser una librería dedicada para Kotlin, su implementación se nos haría más familiar y, a su vez, el trabajo con esta aún más llevadero.
* Es una herramienta que hemos trabajado menos en lo que al curso se refiere, lo que nos invita a conocer más de la misma para proporcionarnos mayor versatilidad.
* Ktorfit está, en gran parte, diseñada para poder trabajar con corrutinas de una forma más sencilla. Esto nos invita a emplear sus funcionabilidades en nuestro proyecto para mejorar la eficiencia de este.



## SqlDeLight:

A la hora de implementar una caché, una de las tecnologías trabajadas en clase ha sido SqlDeLIght, hemos optado por esta opción debido a su fuerte conexión directa con SQL y su manejo de datos. Algunos de los puntos más destacables son:

* Compilación > Ejecución: El código de Java o Kotlin generados por SqlDeLIght hacen que proporcione mayor seguridad antes que una metodología que ejecuta consultas en tiempo de ejecución. Siendo así capaz de detectar errores en la fase previa al funcionamiento directo del programa.
* Mejora en el rendimiento de las consultas relacionado con su forma de trabajar (punto anterior).
* Claridad a la hora de trabajar con dicha librería, debido a la posibilidad de tener las consultas externamente declaradas (fichero .sq).

Independientemente de dichos puntos, existen otras alternativas que hemos estudiado como pueden ser librerías como Cache4K, entre otras.



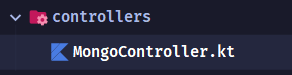
# Arquitectura del sistema y patrones usados

Para este proyecto, hemos seguido una arquitectura que se rige por una estructura de Controlador - Repositorios – Servicios, pero tratando de organizar bien las diferentes funciones dentro de capas.

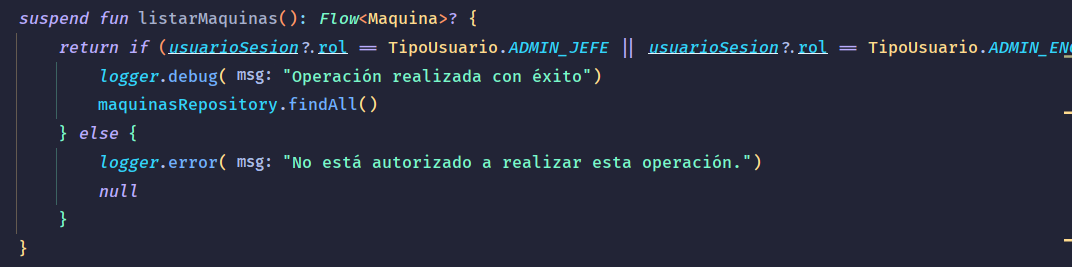
Como se explica en el esquema del punto de requisitos de información, nuestro proyecto tiene su núcleo en un controlador general, el cual es el encargado de llamar a todos los métodos del programa, los cuales encapsulan las llamadas a los repositorios, cada uno con sus respectivas restricciones.

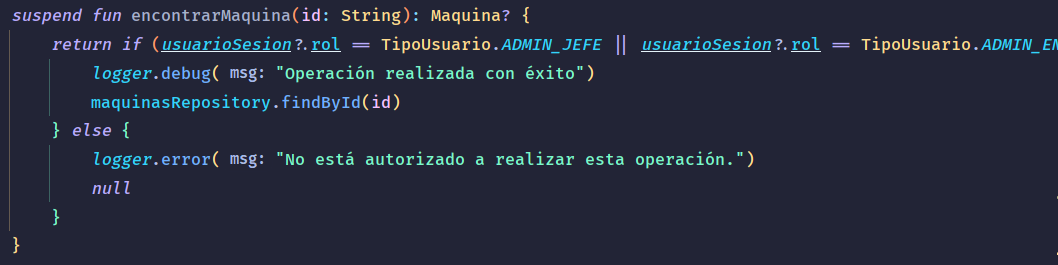
## Controlador

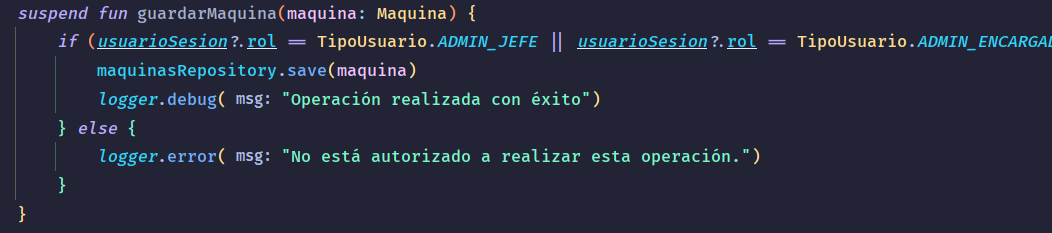
Estructura del controlador:

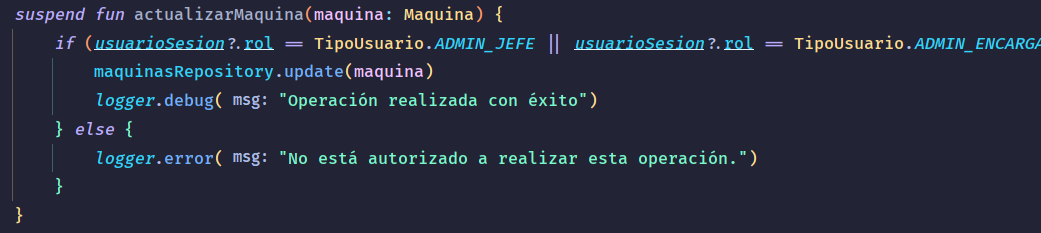


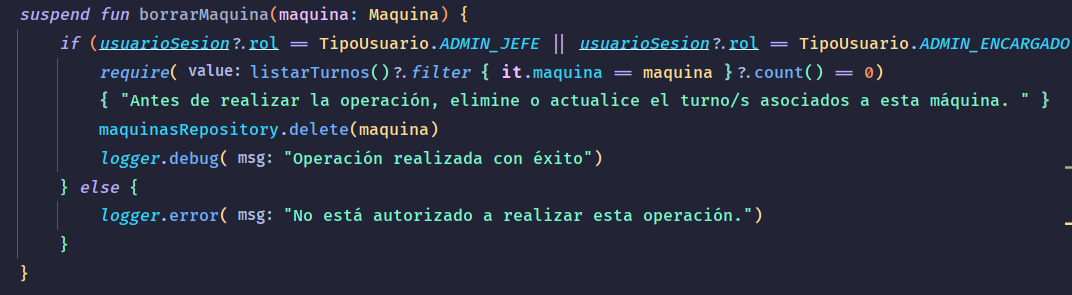
En todo momento realizaremos la llamada a los mismos métodos, pero enfocado a un modelo distinto, a continuación de muestra un ejemplo con el modelo Máquina, para que sean visibles sus restricciones y llamada a repositorios:





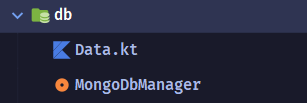






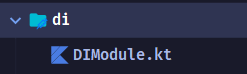
## Base de datos

Por otro lado, tenemos el paquete de base de datos, dónde incluimos el mánager de Mongo y un fichero Data.kt donde insertamos datos de prueba:



## Inyección de dependencias

Con relación a la inyección de dependencias trabajando con Koin, en caso de emplear módulos manuales, es recomendable el uso de un paquete donde meter una clase que albergue todos estos módulos:

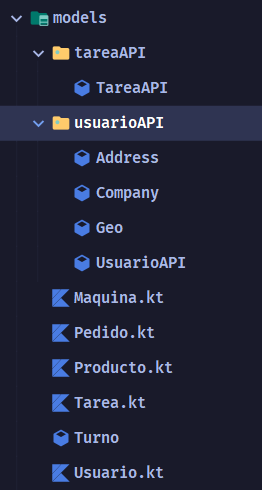


## Modelos

El paso principal a la hora de trabajar con este tipo de arquitectura es declarar correctamente los modelos con los que vamos a trabajar. El objetivo es seguir el enunciado y hacer una extracción de la información necesaria para poder obtener los objetos con todos sus atributos y tipos.

A la hora de trabajar con la API, también será necesario incluir unos modelos que alberguen los datos de esta, ya que en este caso son distintos a los de nuestro sistema.

El paquete de modelos se apreciaría tal que así:

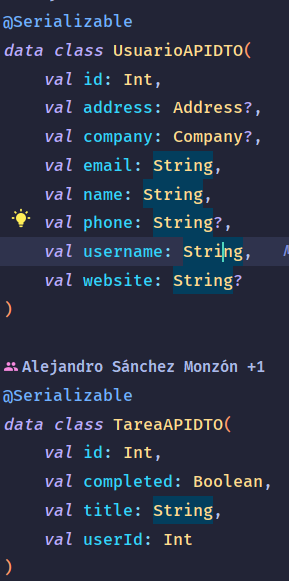


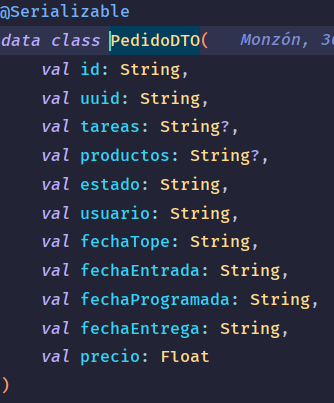
## DTOs

Son necesarios también para trabajar con los repositorios y los servicios de la API un conjunto de objetos de transferencia de datos (DTO) los cuales estarán también declarados de forma manual en nuestro proyecto:



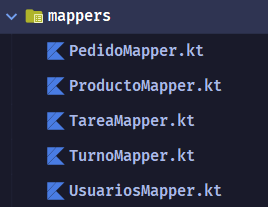
Los DTO individuales son empleados para facilitar la serialización a la hora de imprimir los informes en JSON, mientras que el fichero Responses agrupa todos los DTOs que empleamos para trabajar con la API.



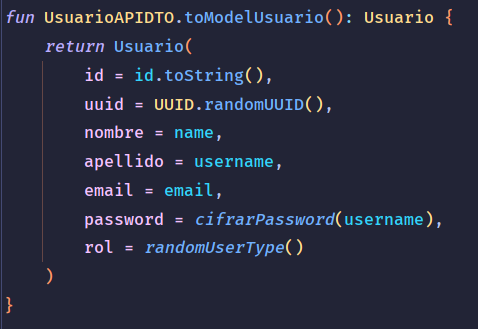


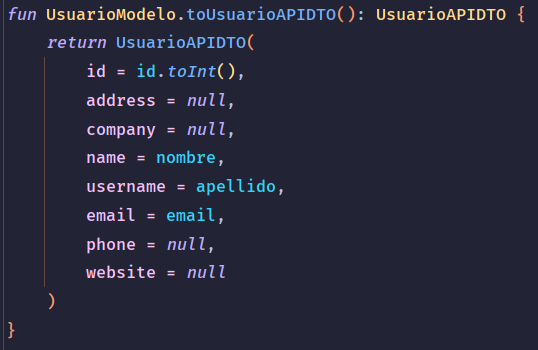
## Mapeadores

Para poder circular entre DTOs y modelos de una forma muy cómoda recurrimos al uso de mappers, los cuales transforman un Objeto, al Objeto deseado, la estructura de estos se vería tal que así:



Dentro encontramos algunas de sus funciones, en el caso de usuarios, tanto para mapear a SQL como a DTO para trabajo con la API, y viceversa.





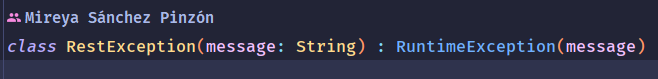


## Excepciones

Por otro lado, tenemos el paquete de excepciones, en el cual hemos declarado nuestras excepciones personalizadas para trabajar con ellas:



A continuación, un ejemplo de una de ellas:



## Utilidades

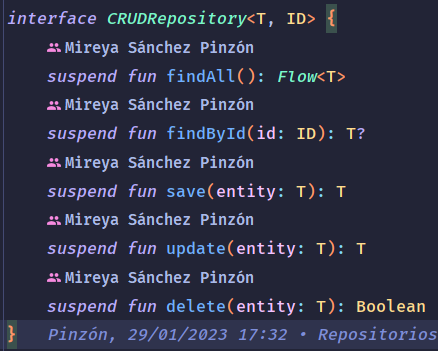
En nuestra estructura de proyecto, también tenemos un paquete de utilidades, donde encontramos una variedad de funciones que nos sirven como herramienta a la hora de programar nuestro proyecto.



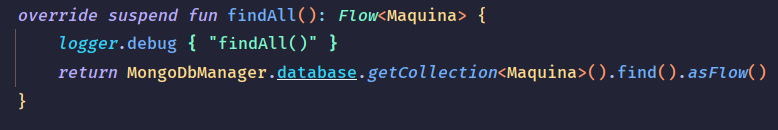
## Repositorios

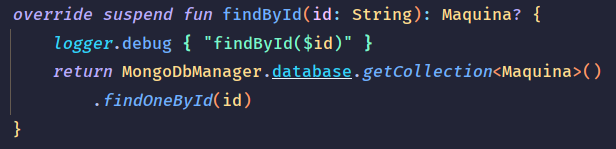
El siguiente paso es implementar los repositorios que albergaran la información y las operaciones de la base de datos, para ello trabajaremos empleando interfaces, las cuales dosifican y clasifican los métodos que emplearemos en cada uno de los repositorios.

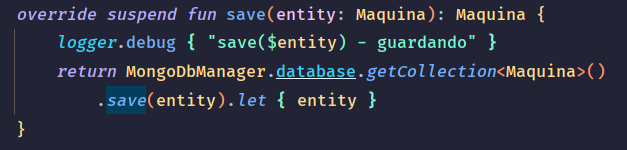
De base, prácticamente todos los repositorios siguen la interfaz CRUD:

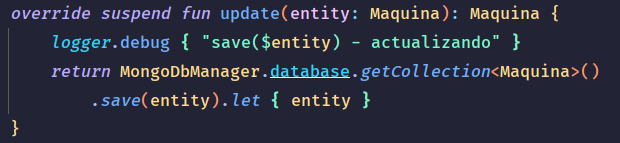


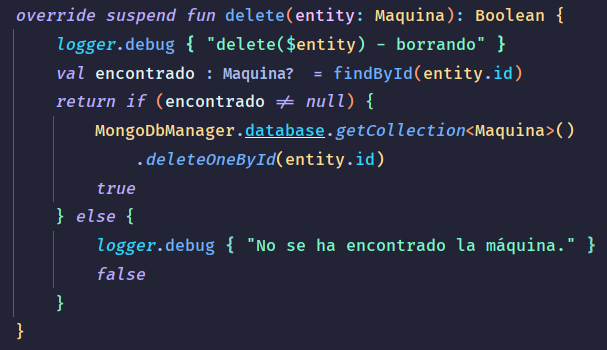
Para cada uno de los repositorios implementamos dichos métodos, a continuación, mostramos un ejemplo de cómo quedaría cada uno de ellos utilizando como muestra el modelo Usuario:



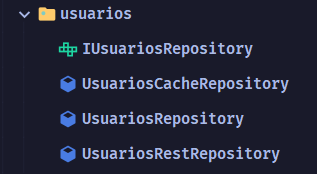








Para la implementación del repositorio de la caché y de la API REST, también empleamos un modelo parecido, pero siguiendo la implementación necesaria para cada uno de ellos.



Todos los repositorios de cada uno de los modelos contienen una interfaz específica para poder ser aún más concretos en la implementación de los métodos.

## Servicios

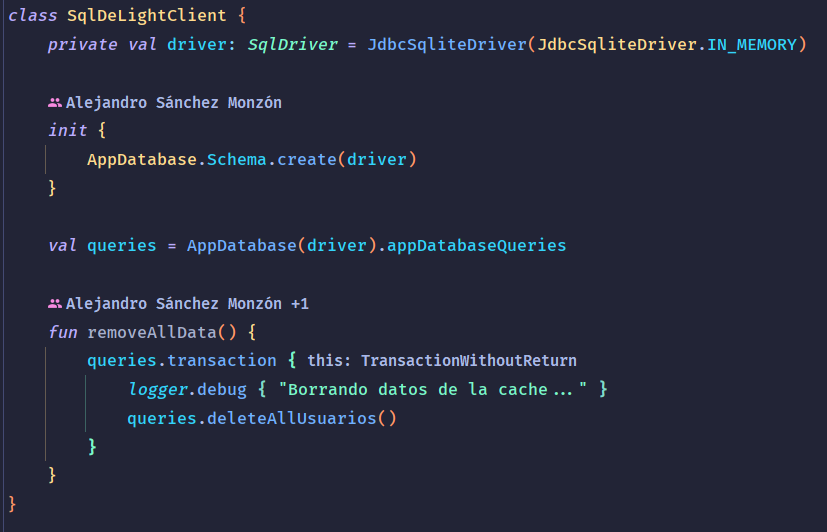
Dentro de los servicios destacamos tres distintos, el servicio para poder imprimir los informes en archivos JSON, el servicio de acceso a la API REST, y el servicio para trabajar con SqlDeLight:



En el servicio de JSON tenemos funciones de escrituras de ficheros JSON, dato un objeto DTO. A continuación, mostramos un ejemplo de una de ellas:



En el servicio de SqlDeLight tenemos una clase cliente que se ocupa de conectar con el controlador de JDBC y crear la base de datos que emplearemos para almacenar los datos.

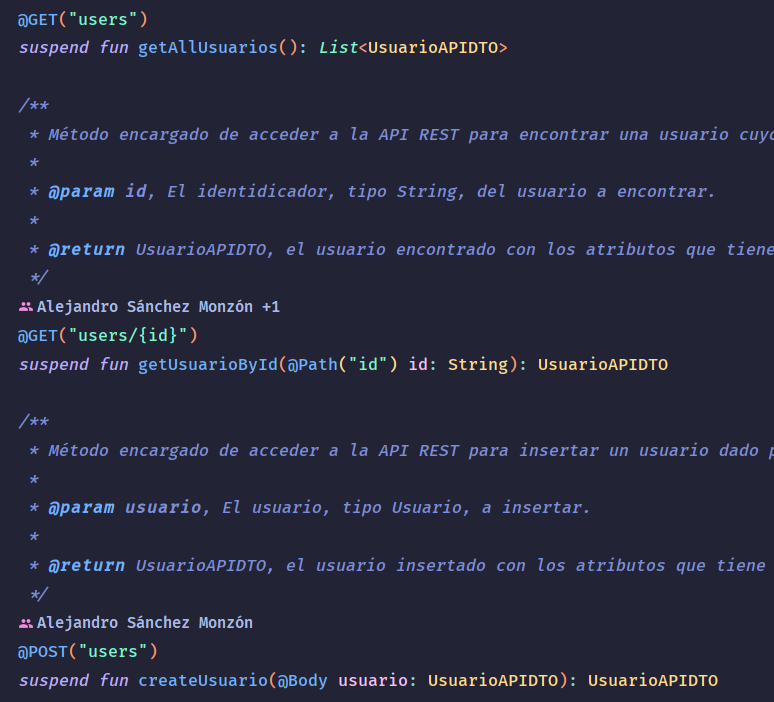


Para el servicio de la API REST, tendremos un objeto cliente que se ocupa de conectar con la API de forma directa y construir el servicio de KtorFit. Por otro lado, tendremos una interfaz en la cual indicaremos el endpoint en el cual cada una de las operaciones CRUD actuará y el DTO que devolverán.



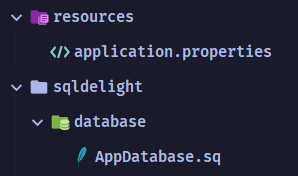
A continuación, mostramos algunos ejemplos del código de KtorFitClient y KtorFitRest:

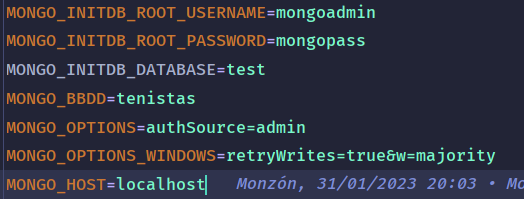


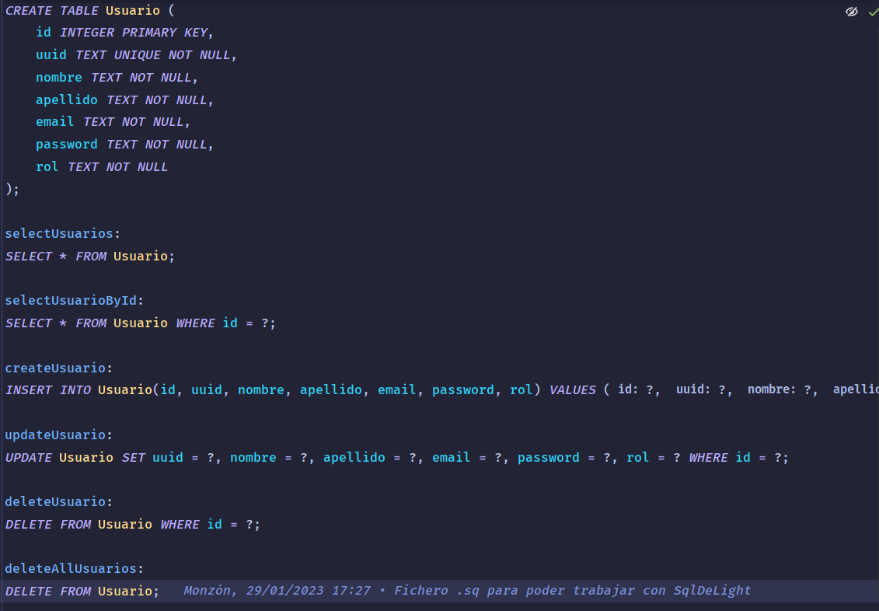


## Resources y directorios

Dentro de la carpeta resources tenemos un archivo .properties en el cual indicamos diferentes variables que usamos para, por ejemplo, la conexión de la base de datos de mongo y el archivo .sq, el cual será la base para poder trabajar con SqlDeLight.



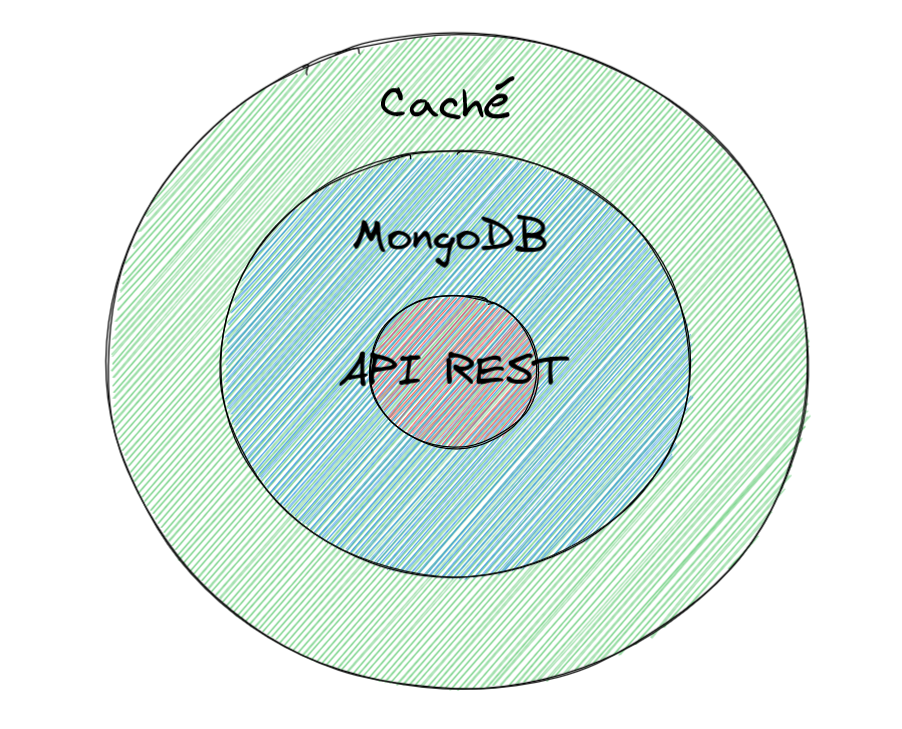




# Explicación de forma de acceso a datos

Para trabajar con los datos de este proyecto, el primer paso es entender la estructura de capas en la cual organizamos el acceso a los datos.

Mediante el siguiente esquema, mostramos de forma visual cómo debe ser la buena empleabilidad de la estructura del proyecto, mediante la cual mantenemos una integridad, seguridad y eficacia en relación con los datos:

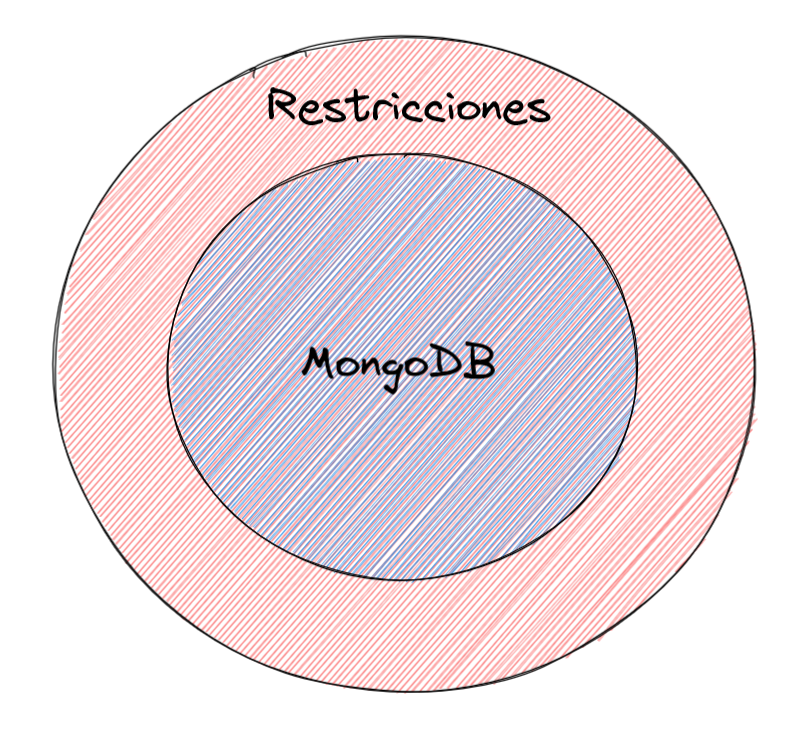


Cómo podemos observar, el núcleo general del sistema son esos externalizados los cuales, en el caso de necesitar acceder, antes deberán pasar por una serie de capas que aseguran las claves anteriormente mencionadas.

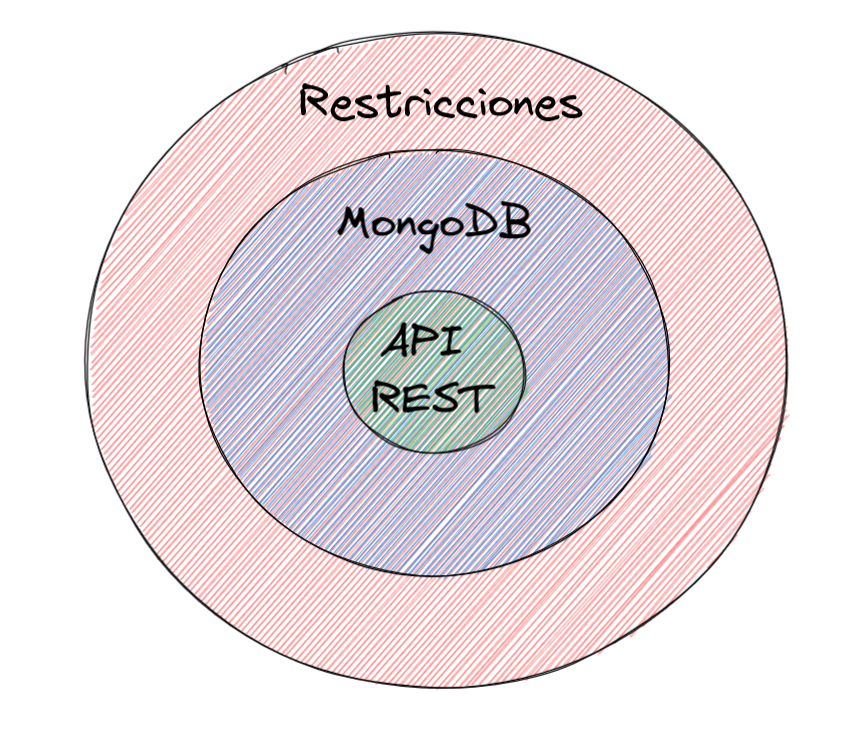
Si, por ejemplo, queremos consultar información sobre un Usuario, primero accederemos a la caché, de una forma rápida y eficaz, si esta acción no da sus frutos, será entonces cuando acudamos a la base de datos. De esta forma, ya estamos reduciendo el consumo de esta. Si a pesar de esto no podemos acceder a la información, será entonces cuando consultemos la API.

|  |
| --- |
| Es importante tener presente claves como la INCONSISTENCIA EVENTUAL, las consultas cumplen la misión de ser más rápidas y delegan la responsabilidad en el software que las usa. |

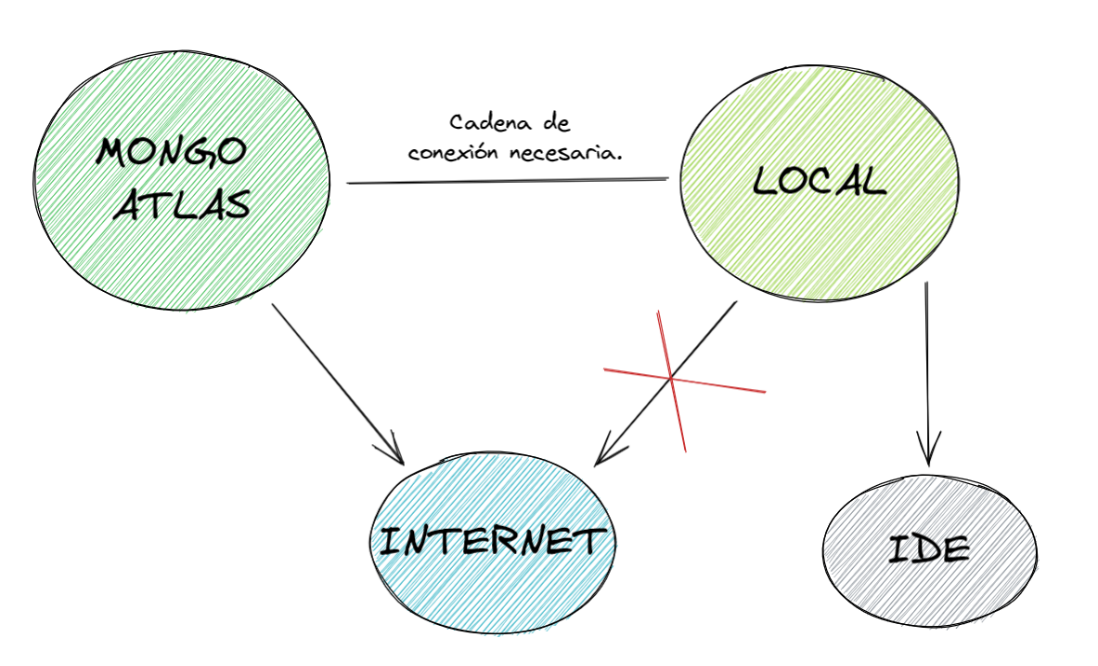
Para modelos de datos los cuales no cuentan con este servicio, su acceso directo será la API, pero mediante el uso de restricciones:



Si el modelo de datos al que queremos acceder contiene un servicio externalizado en la nube, accederemos a este encapsulando el acceso a la API:



Variantes de control para empleo de bases de datos en MongoDB:



* Para la conservación de la información, han existido dos variantes para trabajar:
  + MONGO ATLAS: es una plataforma en la nube que ofrece una instancia gestionada de MongoDB.
  + MONGODB LOCAL: es una instalación autónoma en un servidor o equipo local.

Estas diferencias se diversifican entro un conjunto de claves tales como la escalabilidad, la ubicación, el costo, la seguridad y el mantenimiento. Para una práctica de este calibre, a pesar de haber elegido una base de datos en local, la elección es insignificante.

# Notas

## Test

Se han testeado un total de más de 100 funcionalidades entre el proyecto de MongoDB base y Spring Data. Dentro de estas pruebas se encuentra la confirmación del correcto funcionamiento del controlador y los repositorios necesarios respectivamente.

Para la realización de dichas pruebas se han empleado tecnologías como JUnit y Mockito.

A continuación, dejamos unas capturas como ejemplificación de ello:

## CONSULTAS PARA JSON

Es importante recordar que es más práctico y limpio trabajar y depurar estructuras de JSON completas antes que realizar varias consultas y accesos a la base de datos.

# Conclusiones

En esta práctica hemos trabajado una nueva forma de crear sistemas de datos empleando modelos NoSQL como MongoDB, tanto de una forma básica como con un framework como Spring Data.

A su vez, hemos trabajado con una librería de consumo de API REST como es Ktorfit, y una tecnología como SqlDeLight para la implementación de la caché.

Se ha trabajado con ficheros .properties para una mejor organización de las diferentes variables y se ha seguido la metodología de trabajo basada en GitFlow.

