

Documento de Arquitetura de Software



NewsFinder

Informação do Documento			
Autor	Carlos Diogo cdiogoportugal@gmail.com	Data	17-11-2018

Objetivo

O objetivo deste documento é a descrição completa do software usado na implementação do projeto desenvolvido pela equipa News Finder



Histórico de Versões				
Versão	Data	Descrição	Revisão	
0.3	19-11-18	Descrição do Software	ME	
0.2	17-11-18	Softwares e frameworks utilizadas	ME	
0.1	15-11-18	Iniciação do Documento	Marisa Espinheira (ME)	

Índice

1	– Introdução	4
2	- Softwares	4
	2.1 – Possíveis Frameworks	4
	2.2 - APIs utilizadas	5
	2.3 Base de Dados	5
3	- Framework utilizada	6
4	- Utilizadores do Sistema	6
	4.1 - Researcher User	6
5	– Descrição da Arquitetura	7
	5.1 - C4: Contexto de Sistema	7
	5.2 - Diagrama de Usabilidade	7
	5.3 - Diagrama de Navegação	8
	5.4 - Descrição da interface com o usuário	8
	5.5 - Login	. 10
	5.6 - Recuperação da palavra-passe	. 10
	5.7 - Perfil	. 11
	5.8 - Feed de Notícias	. 11
	5.9 - Resources	. 12
	5.10 - Adicionar Resource	. 12
6	- Conclusão	13



1 - Introdução

O objetivo deste documento é descrever a arquitetura de software e perceber as tecnologias utilizadas no desenvolvimento e produção deste projeto.

Para isso, iremos analisar as várias ferramentas ao nosso dispor e as razões pelas quais umas foram escolhidas em detrimento de outras.

2 - Softwares

2.1 - Possíveis Frameworks

2.1.1 - Django

Django é uma Framework para aplicações web gratuito e de código aberto, escrito em Python. Foi desde logo descartada pela nossa equipa pois os elementos da unidade não estão familiarizados com Python.

2.1.2 - Android Studio

O Android Studio é o ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) oficial para o desenvolvimento de aplicativos Android e é baseado no IntelliJ IDEA. Além do editor de código e das ferramentas de desenvolvedor avançados do IntelliJ, o Android Studio oferece ainda mais recursos para aumentar a sua produtividade na criação de aplicativos Android.

Foi pensado pela nossa equipa por ser uma das melhores ferramentas para desenvolver aplicativos Android, mas quando escolhemos desenvolver um website em prol de um aplicativo Android, esta hipótese foi obviamente descartada.

2.1.3 - Node.js

Node.js (Node) é uma plataforma de desenvolvimento open source para JavaScript server-side. Node é uma ferramenta poderosa em relação a aplicações que necessitem de uma conexão persistente do



browser para o servidor e é habitualmente utilizada para aplicações real-time como, por exemplo, chats, feeds de notícias, etc.

2.2 - APIs utilizadas

2.2.1 - Twitter API

As APIs do Twitter servem para que os programas de computador "conversem" entre si para trocar informações. Elas incluem uma grande variedade de terminais, que se dividem em cinco grupos principais: contas e usuários, tweets e respostas, mensagens diretas, anúncios e ferramentas de publisher e SDKs.

As APIs que a nossa equipa utilizou foram:

- TwitterJSClient um *Twitter Node Module* para autenticar e interagir com a *Twitter REST API* do *NodeJS*;
- user-stream um Simple Node.js Twitter user stream client;
- twit Twitter API Client para o Node. Suporta tanto a REST como a Streaming API.

2.2.2 - Reddit API

Para ligar o nosso programa ao Reddit utilizámos a seguinte API do Reddit:

- snoowrap – uma API completamente baseada em JavaScript, com possibilidade de, por exemplo, ter métodos para ter um perfil de um usuário (getUser()) ou para dar *upvote* em algo (upvote()).

2.3 Base de Dados

2.3.1 - Autenticação

A maioria das aplicações precisa de reconhecer a identidade do usuário. Ter essa informação permite que uma aplicação guarde os dados do usuário na *cloud* com segurança e forneça a mesma experiência personalizada em todos os dispositivos do usuário. No nosso projeto utilizámos a autenticação baseada em e-mail e senha. O SDK do Firebase Authentication fornece métodos para criar e gerenciar usuários que usam os endereços de e-mail e senhas deles para fazer o login, lidando também com o envio de e-mails de redifinação de senha.



2.3.2 - Armazenamento de Dados

Para armazenar os dados gerados pelo usuário utilizámos o Cloud Storage do Firebase, que foi criado para os desenvolvedores de aplicativos armazenarem e veicularem conteúdo gerado pelo usuário como, por exemplo, fotos ou vídeos.

Os desenvolvedores usam os SDKs do Firebase para Cloud Storage para fazer o upload e download diretamente dos clientes. Quando a conexão de rede é má, o cliente tem a opção de tentar executar a operação novamente de onde parou, poupando tempo e largura de banda dos usuários.

Os arquivos são armazenados num repositório do Google Cloud Storage e o acesso é feito por meio do Firebase e do Google Cloud. Isto permite que se tenha a flexibilidade para fazer o upload e download deles a partir de clientes móveis usando os SDKs do Firebase.

Para a identificação dos usuários, os SDKs do Firebase para Cloud Storage estão completamente integrados ao Firebase Authentication.

3 - Framework utilizada

Node.js – foi esta a ferramenta escolhida pela nossa equipa pois é uma ferramenta que se baseia em JavaScript, sendo que a nossa equipa já está bastante familiarizada com a linguagem por ter trabalhado com a mesma no semestre anterior. Visto o nosso objetivo ser desenvolver um website, chegou-se à conclusão de que esta era a melhor plataforma para o seu desenvolvimento.

4 - Utilizadores do Sistema

4.1 – Researcher User

Qualquer investigador, por via da sua autenticação, terá acesso ao NewsFinder e poderá navegar por toda a sua pesquisa.



5 - Descrição da Arquitetura

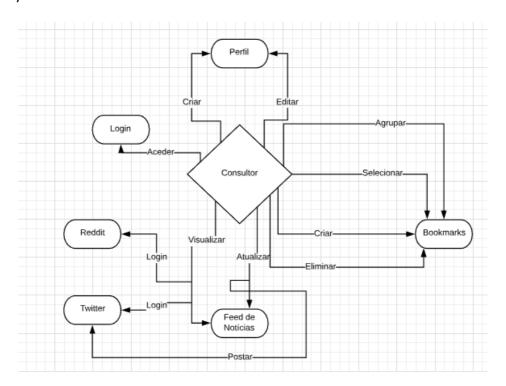
5.1 - C4: Contexto de Sistema

O diagrama de Contexto de Sistema é usado para mostrar todos os Utilizadores do Sistema que irão interagir com o projeto e as respetivas ações por eles passíveis de serem realizadas. Como podem ver abaixo, os Utilizadores do Sistema são todos aqueles explicados anteriormente. Um Researcher User e um Administration User. Cada um deles tem um conjunto de ações que podem realizar na plataforma em si. Essas ações são abreviadamente descritas no diagrama e mais detalhadamente a secção 4 – Utilizadores do Sistema.

No diagrama é possível ver também todos os sistemas externos usados no projeto e a forma como interagem no mesmo. Uma explicação completa e detalhada destas interações está presente na secção 2 e 3, APIs utilizadas e framework utilizada, respectivamente.

5.2 - Diagrama de Usabilidade

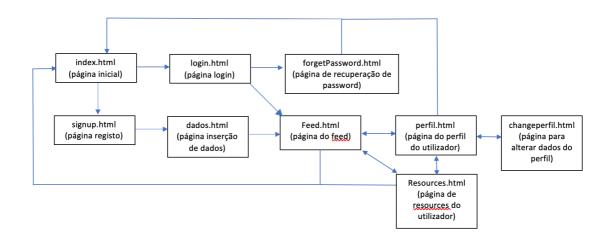
Aqui é mostrado um diagrama que explica, de forma simplificada e visual, os casos de uso do utilizador.





5.3 - Diagrama de Navegação

Na figura abaixo temos um diagrama de navegação com todas as páginas html e as respetivas ligações entre si.



5.4 - Descrição da interface com o usuário

5.4.1 - Ecrã inicial





5.4.2 - Registo (0.1)

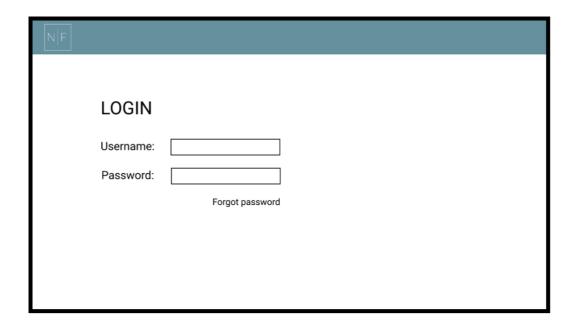
NF	
SIGN UP	
First Name:	E-mail:
Last Name:	Password:
Username:	Password:
	Create account

5.4.2 - Registo (0.2)

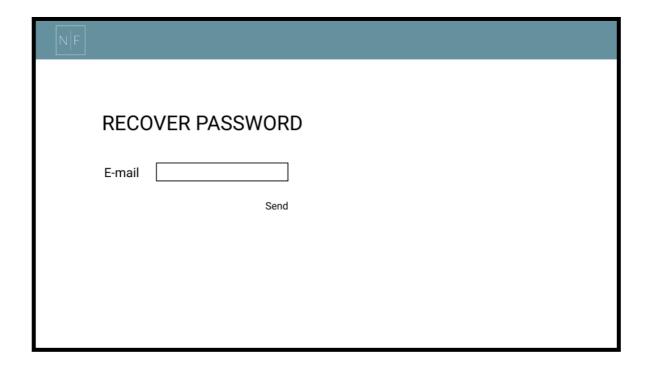
NF			
Customize your profile			
Profile photo Upload file	Research unit		
ORCID	Interests		
Affiliation	Save		



5.5 - Login

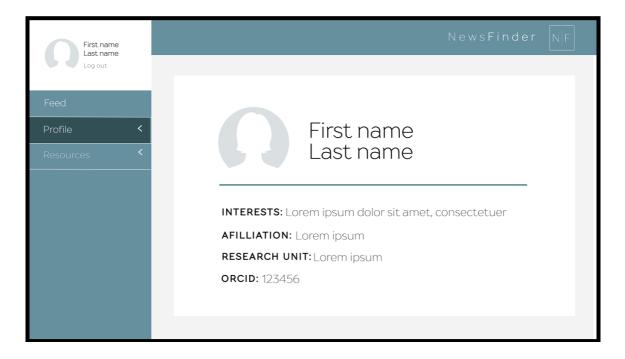


5.6 - Recuperação da palavra-passe

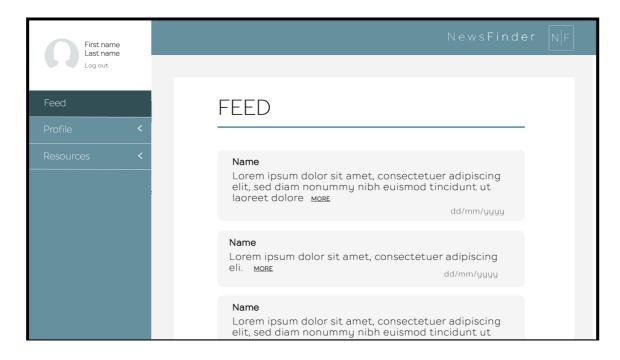




5.7 - Perfil

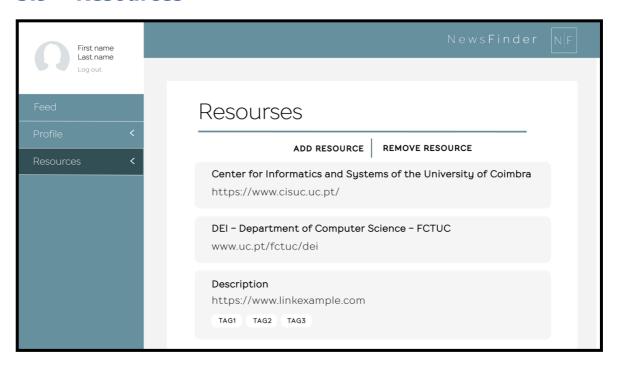


5.8 - Feed de Notícias

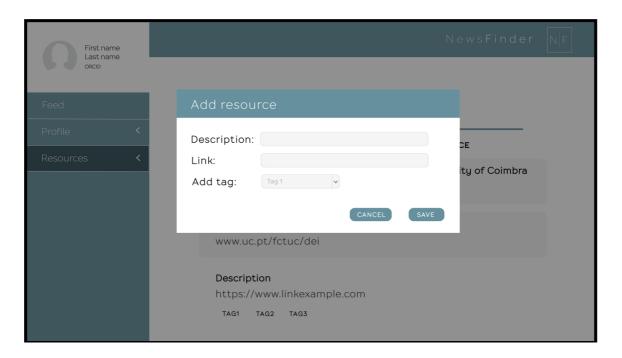




5.9 - Resources



5.10 - Adicionar Resource





6 - Conclusão

Em jeito de conclusão, devemos afirmar que esta foi a arquitetura escolhida para o problema em causa, mas não necessariamente a melhor opção, simplesmente foi a que mais se ajustava às qualidades da equipa.

Posto isto, é preciso dizer que todo o trabalho foi um processo de aprendizagem contínua e esperemos que este documento possibilite a entrada facilitada de um novo membro na equipa.