

Tecnologias e Programação Web

José Mendes 107188

2023/2024

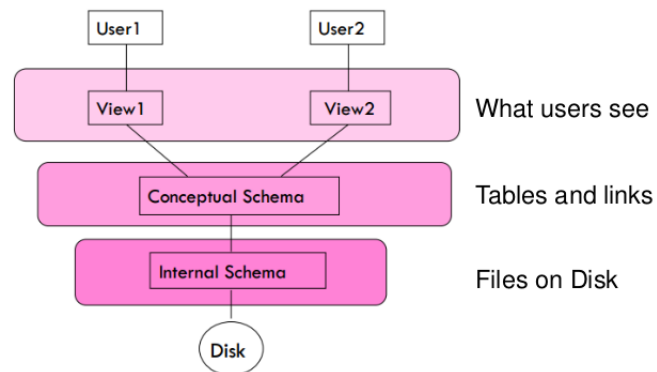


universidade
de aveiro

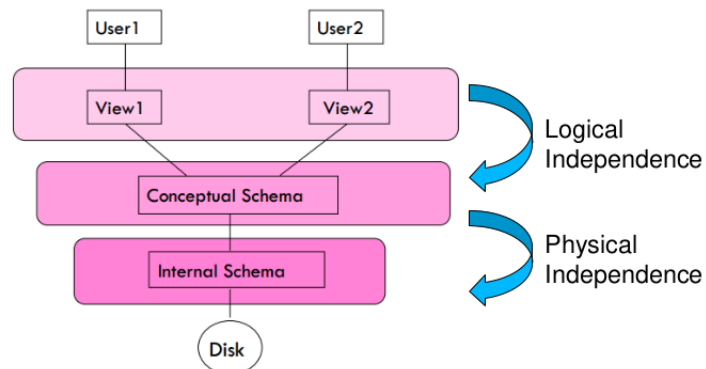
1 Arquiteturas de Aplicações Web

1.1 Independência dos Dados nas Bases de Dados

1.1.1 Arquitetura da Base de Dados e Views



1.1.2 Independência Lógica e Física



Cada nível é independente dos níveis a baixo.

1.1.3 Independência dos Dados

Independência Física: Capacidade de alterar o schema interno sem alterar o schema conceptual.

- Espaço de armazenamento pode mudar;
- O tipo de alguns dados pode mudar por razões de eficiência/otimização;

Independência Lógica: Capacidade de alterar o schema conceptual sem alterar as Views ou os programas de aplicação.

- Pode adicionar novos campos, novas tabelas sem alterar as Views;
- Pode alterar a estrutura das tabelas sem alterar as Views;

Nota: Manter a **View** (aquilo que o user vê) independente do **Modelo** (domain knowledge).

1.2 Arquiteturas N-Tier

1.2.1 Significado de "Tiers"

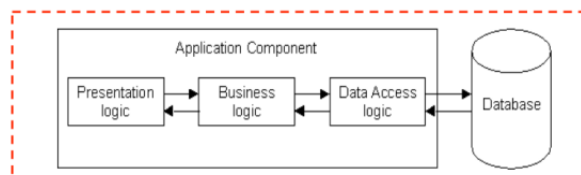
Arquiteturas N-Tier têm as mesmas camadas:

- **Presentation Tier:** Camada de apresentação;
- **Business/Logic Tier:** Camada de lógica/de negócio;
- **Data Tier:** Camada de dados;

Arquiteturas N-Tier tentam separar as camadas em diferentes tiers.

- **Camada:** Separação lógica;
- **Tier:** Separação física;

1.2.2 Arquitetura 1-Tier

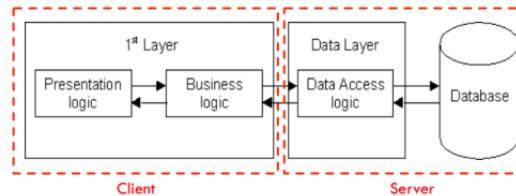


As 3 camadas estão no mesmo computador (máquina). Isto é, todo o código e processamento está numa única máquina.

As camadas de apresentação, lógica e de dados estão firmemente conectados.

- **Escalabilidade:** Um único processador implica que é difícil de aumentar o volume de processamento;
- **Portabilidade:** Mudar para outro computador pode implicar reescrever tudo;
- **Manutenção:** Mudar uma camada requer mudar outras camadas;

1.2.3 Arquitetura 2-Tier

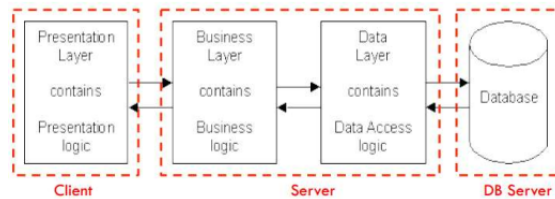


A base de dados corre no servidor, separado do cliente, sendo fácil de mudar para uma base de dados diferente.

As camadas de apresentação e lógica ainda estão firmemente conectados.

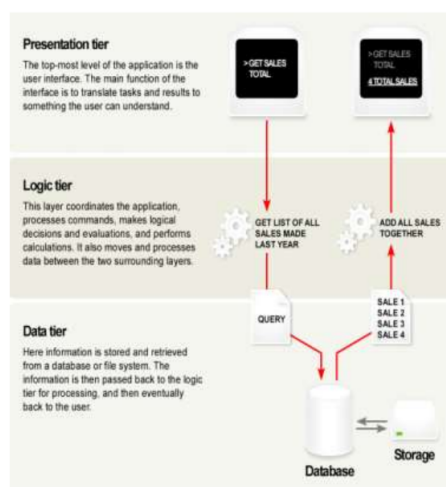
- Carga pesada no servidor;
- Potencial congestionamento da rede;
- Apresentação ainda está firmemente conectada à lógica de negócio;

1.2.4 Arquitetura 3-Tier



Cada camada pode, potencialmente, correr numa máquina diferente. As camadas de apresentação, lógica e de dados estão desconectadas.

Típica Arquitetura 3-Tier



Princípios de Arquitetura:

- Arquitetura **Cliente-Servidor**;
- Cada camada (Apresentação, Lógica, Dados) deve ser independente e não deve expor dependências relacionadas com a implementação;
- Camadas desconectadas não devem comunicar;
- Alterações numa plataforma afetam apenas a camada que corre que essa plataforma;

Camada de Apresentação:

- Fornece a interface do utilizador;
- Lida com a interação com o utilizador;
- Por vezes chamada de GUI, client view ou **front-end**;
- Não deve conter lógica de negócio ou código de acesso aos dados;

Camada de Lógica:

- O conjunto de regras para processar a informação;
- Pode acomodar vários utilizadores;
- Por vezes chamada de **middleware** ou back-end;
- Não deve conter apresentação ou código de acesso aos dados;

Camada de Dados:

- A camada de armazenamento físico, para persistir os dados;
- Gere o acesso à base de dados ou sistema de ficheiros;
- Por vezes chamada de **back-end**;
- Não deve conter apresentação ou código da lógica de negócio;

1.2.5 Arquitetura 3-Tier para Aplicações Web

Camada de Apresentação: Conteúdo estático ou dinâmico, renderizado pelo browser (**front-end**);

Camada de Lógica: Processamento de conteúdo dinâmico, geração de servidores de aplicação (e.g. Java EE, ASP.NET, Python Django Framework) (**middleware**);

Camada de Dados: Base de dados, composta por ambos, conjunto dos dados e o sistema de gestão de base de dados ou software RDBMS que gere e fornece acesso aos dados (**back-end**);

1.2.6 Arquitetura 3-Tier - Vantagens

Independência das camadas

- Mais fácil de manter;
- Componentes são reutilizáveis;
- Desenvolvimento mais rápido (divisão do trabalho, Web Designer faz a apresentação, Engenheiros de Software fazem a lógica e administradores de base de dados fazem o modelo de dados);

1.3 Padrões de Desenho

1.3.1 Padrões de Desenho e Decisões

- Construção e teste;
 - como construímos uma aplicação web?
 - que tecnologias devemos escolher?
- Reutilizar;
 - podemos usar componentes normais?
- Escalabilidade;
 - como vai a nossa aplicação web lidar com um elevado número de pedidos?
- Segurança;
 - como proteger contra um attack, vírus, acesso malicioso dos dados, denial of service?
- Diferentes views de dados;
 - tipos de users, contas individuais, proteção de dados

Nota: Precisamos de uma solução geral e reutilizável: **Padrões de Desenho**

1.3.2 O que é um Padrão de Desenho?

Uma solução geral e reutilizável para um problema recorrente no desenho de software. É um template para como resolver um problema que tenha sido usado em várias situações diferentes. **NÃO** é um design completo, o padrão precisa de ser adaptado à aplicação, não podemos simplesmente traduzir o padrão para código.

1.3.3 Origem do Padrão de Desenho

- Arquitetura conceptual por Christopher Alexander (1977/1979).
- Adaptado para programação OO por Kent Beck e Ward Cunningham (1987).
- Ganhou popularidade em CS com o livro "Design Patterns: Elements of Re-usable Object-Oriented Software" (1994), por Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson e John Vlissides (Gang of Four).
- Agora bastante utilizado em Engenharia de Software.

1.4 O Padrão de Desenho MVC

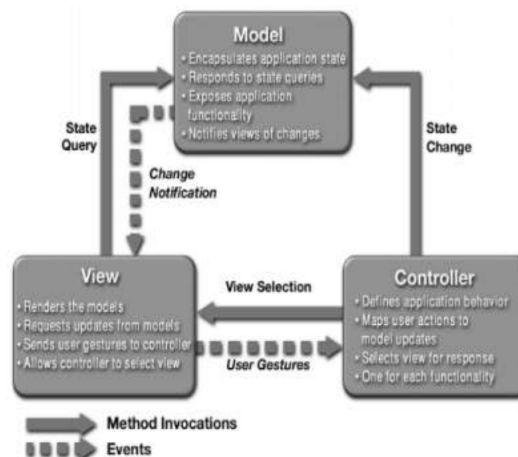
1.4.1 O Problema do Desenho

- Preciso mudar o look-and-feel sem mudar o core/logic;
- Preciso de apresentar os mesmos dados de diferentes formas (e.g. computadores bons, web, dispositivos móveis);
- Preciso de interagir/acessar os dados de diferentes formas (e.g. ecrã tátil nos dispositivos móveis, teclado no computador);
- Preciso de manter várias views para a mesma informação (e.g lista, thumbnails, detalhes, ...);

1.4.2 A Solução do Desenho

- Separar a funcionalidade chave da apresentação e lógica que usa esta funcionalidade;
- Permitir múltiplas views para partilhar o mesmo modelo de dados;
- Tornar o suporte de vários clientes mais fácil de implementar, testar e manter;

1.4.3 O Padrão Model-View-Controller



Padrão de Desenho para sistemas gráficos que **promove a separação entre o modelo e a view**. Com este padrão, a lógica necessária para manutenção dos dados (base de dados, ficheiro de texto), **é separada** de como os dados são apresentados (gráfico, numerico) e como os dados são manipulados (GUI, linha de comandos, touch).

Model

- Gere o comportamento e os dados do domínio da aplicação;
- Responde a pedidos por informação sobre o estado (normalmente da view), segue instruções para alterar o estado (normalmente do controller);

View

- Renderiza o modelo para uma forma apropriada para a interação, tipicamente uma interface do utilizador (várias views podem existir para o mesmo modelo com diferentes intenções);

Controller

- Recebe os inputs e inicia uma resposta realizando chamadas em objetos do modelo;
- Aceita input do utilizador e intrui o modelo e a view para realizar ações baseadas no input;

1.4.4 O Padrão MVC na prática

Model

- Contém conhecimento específico do domínio;
- Regista o estado da aplicação (e.g quais items estão no carrinho de compras);
- Normalmente conectado com a base de dados;
- Independente da view (um model pode ter várias views);

View

- Apresenta dados ao utilizador;
- Permite interação com o utilizador;
- Não faz processamento;

Controller

- Define como a interface do utilizador reage a inputs (eventos);
- Recebe mensagens da view (de onde os eventos vêm);
- Envia mensagens ao modelo (diz quais dados mostrar)

1.4.5 O MVC para Aplicações Web

Model

- Tabelas da base de dados (dados persistentes);
- Informações sobre a sessão (dados atuais do sistema de dados)
- Regras sobre transações;

View

- (X)HTML;
- CSS style sheets;
- Templates server-side;

Controller

- Scripts client-side;
- Processamento de pedidos HTTP;
- Lógica de negócio/preprocessamento;

1.4.6 MVC - Vantagens

Clareza de Design

- métodos do modelo dão uma API para os dados e o estado;
- o design da view e do controller são fáceis;

Modularidade eficiente

- qualquer componente pode ser facilmente substituído;

Várias views

- Várias views podem ser criadas conforme apropriado;
- Cada uma usa a mesma API para o modelo;

Mais fácil de contruir e manter

- Views simples (baseado em texto) durante o desenvolvimento (construção);
- Mais views e controllers podem ser adicionados mais tarde;
- Fácil de contruir interfaces estáveis;

Distribuível

- Ajuste natural para ambientes distribuídos;

1.4.7 3-Tier Architecture vs Padrão MVC

- Comunicação
 - **3-Tier:** A camada de apresentação nunca comunica diretamente com a camada de dados, apenas através da camada de lógica (topologia linear);
 - **MVC:** Todas as camadas comunicam diretamente (topologia triangular);
- Usabilidade
 - **3-Tier:** É usada em aplicações web onde os tiers cliente, middleware e os dados corram em plataformas fisicamente separadas;
 - **MVC:** Historicamente usada em aplicações que correm numa única estação de trabalho gráfica;
 - * No contexto de aplicações web, contudo, os componentes lógicos podem ser desacoplados para cumprir com uma verdadeira arquitetura 3-Tier;

2 Introdução à Plataforma Django

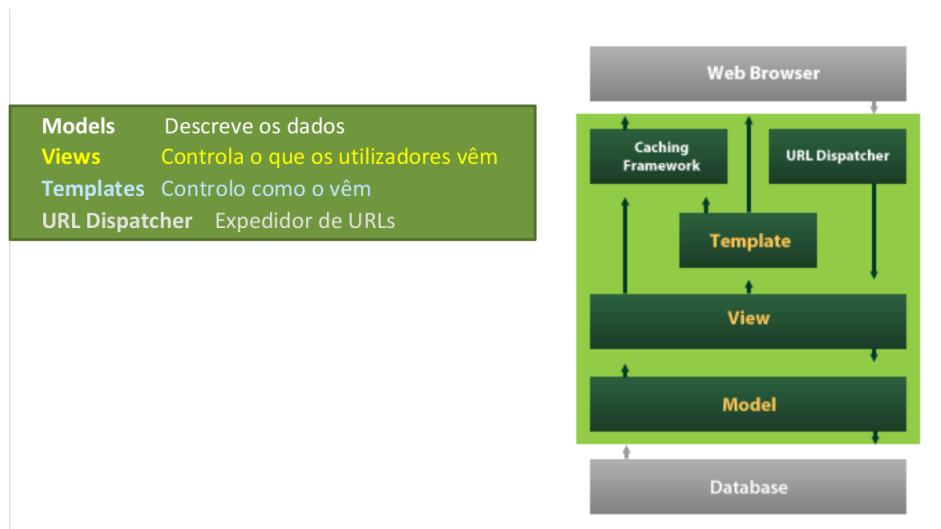
2.1 Introdução

Django é uma plataforma gratuita e open-sourc, escrita em Python, para o desenvolvimento de aplicações web. Tem o nome do famoso guitarrista de jazz Django Reinhardt. É mantida pela Django Software Foundation (DSF), uma organização independente. Fomenta o desenvolvimento rápido, limpo e pragmático. Criada em 2003, lançada open-source em 2005.

2.2 Características

- Segue, parcialmente, o padrão MVC;
- Possui um ORM (Object-Relational Mapper) para processar dados;
- Focada na automatização, aderindo ao princípio DRY (Don't Repeat Yourself);
- Usa um sistema de templates;
- Sistema de personalização Admin, para facilitar o CRUD;
- Desenho elegante de routing de URLs;
- Possui um light web server embotido (para testes);
- Possibilita a utilização de middleware personalizado;
- Possui facilidades para: autenticação, internacionalização, caching;

2.3 Arquitetura



2.4 Estrutura de um Projeto Django

```
webproj/ ----- Pasta para o projeto. Pode ter qualquer nome.
manage.py -- Utilitário em commando de linha para interagir com o projeto.
webproj/ --- Pacote do projeto. Nome usado para imports.
__init__.py --- Ficheiro que define esta pasta como um pacote, em Python.
settings.py --- Configurações do projeto Django.
urls.py ----- Mapping/routing das URLs para este projeto.
wsgi.py ----- Um ponto de entrada para webserver compatíveis com WSGI.
app/ ----- Aplicação web individual, podendo coexistir várias.
templates/ ---- Ficheiros HTML, invocados pelas views.
static/ ----- CSS, JS, imagens, etc. - configurável em "settings.py"
__init__.py -- Ficheiro que define esta pasta como um pacote, em Python.
views.py ----- Recebe os pedidos dos clientes e devolve as respostas.
models.py ----- Modelos dos dados.
admin.py ----- Criação automática de interface para o modelo de dados.
forms.py ----- Permite a receção de dados enviados pelos clients.
```

2.5 Settings

Possui um ficheiro de configuração, **settings.py**, do projeto Django, sobrepõe as configurações padrão (ficheiro `python/lib/sitepackages/django/conf/global_settings.py`).

Possui alguns atributos como: **DEBUG** (True/False), **DATABASES ENGINES** (sqlite3, mysql, postgresql, oracle), **ROOT_URLCONF** (nome do ficheiro de routing de URLs), **MEDIA_ROOT** (para ficheiros enviados pelo utilizador), **MEDIA_URL** (para ficheiros multimédia), **STATIC_ROOT** (pasta para ficheiros estáticos, CSS, JS), **STATIC_URL** (pasta de ficheiros estáticos), **TEMPLATE_DIRS** (pasta de templates)

2.6 Criação de um Projeto Django

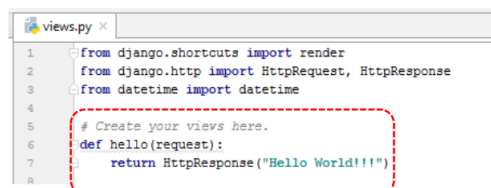
Nesta cadeira vamos usar o PyCharm, pelo que para criar um projeto Django basta seleccionar a opção **Django** e chamar a pasta dos templates de **app/templates** e a pasta da aplicação de **app**.

Para correr basta clicar em Run e aceder ao link **http://127.0.0.1:8000**.

Ou podemos usar o comando **python manage.py runserver**.

2.6.1 Views

No ficheiro "app/views.py" podemos inserir views:



```
1 from django.shortcuts import render
2 from django.http import HttpRequest, HttpResponse
3 from datetime import datetime
4
5 # Create your views here.
6 def hello(request):
7     return HttpResponse("Hello World!!!")
8
```

Para criar uma nova, basta criar uma nova view function.

2.6.2 Configuração da URL

No ficheiro "nome_do_projeto/urls.py" podemos configurar as URLs:



```
14 2. Add a URL to urlpatterns: path('blog/', include('blog.urls'))
15
16 from django.contrib import admin
17 from django.urls import path
18
19 from app import views
20
21 urlpatterns = [
22     path('hello/', views.hello, name='hello'),
23 ]
```

Para criar uma nova, basta inserir mais uma route para a view.

2.6.3 Templates

Podemos usar variáveis usando `{{ var_name }}` e template tags (como if) usando `{% if ... %}`.

2.6.4 Ficheiros estáticos

São ficheiros que se pretende simplesmente referenciar e servir ao cliente, sem qualquer processamento prévio.

O seu acesso é público, pois o cliente apenas necessita do URL para os mesmos.

Exemplos:

- Imagens (jpg, png, gif, ...);
- Style Sheets (CSS);
- Scripts (JavaScript);
- ...

Localização

Os ficheiros denominados por static files residem em pastas pré-determinadas, dentro ou fora da “app” (normalmente uma pasta denominada de “static”).

Configuração

No ficheiro “settings.py” podemos configurar os ficheiros estáticos:

1. o módulo ‘django.contrib.staticfiles’ deve aparecer nas aplicações instaladas “INSTALLED_APPS”
2. o atributo STATIC_URL deve ser definido (ex: ‘/static/’)
3. a pasta dos static files deve estar definida no atributo STATIC_ROOT (ex: os.path.join(BASE_DIR, ‘app/static’))

Uso

Para usar basta usar a tag {% load static %} e depois referenciar o ficheiro.

2.7 Modelos - Camada de Base de Dados Django

2.7.1 Modelo

- MTV - Model-Template-View;
- Modelo
 - Consiste na camada de acesso aos dados - “Data Access Layer”;
 - Esta camada permite definir, em relação aos dados: o **Acesso**, a **Validação**, o **Comportamento** e as **Relações** entre os dados;

2.7.2 Configuração da Base de Dados

No ficheiro "settings.py" podemos configurar a base de dados, basta procurar pela variável **DATABASES** e definir os parâmetros **ENGINE**, **NAME**, **USER**, **PASSWORD**, **HOST**, **PORT**.

Por defeito, o Django usa o SQLite3.

2.7.3 Criação de um modelo

A criação de modelos vai acontecer no ficheiro "app/models.py". Para criar um modelo basta criar uma classe que herde de **models.Model**. Os atributos da classe são os campos da tabela.

Para cada atributo das classes é instanciado um objeto tipo "Field" e/ou subtipo, como: **CharField**, **DataField**, etc.

Alguns atributos, representam a criação de relações entre as classes, tendo como efeito a criação de colunas com chaves estrangeiras (**1:1**, **1:M**, **M:1**) ou de tabelas de associação (**M:N**)

Relações entre classes:

- **1:M e M:1**
 - Conseguída com o atributo **models.ForeignKey**;
 - Exemplo: Publisher (1) : (M) Book ou Book (M) : (1) Publisher O atributo é colocado na classe que representa o lado "M" da relação, neste caso a classe Book;
- **1:1 (único)**
 - Conseguída com o atributo **models.OneToOneField**;
 - Exemplo: Book (1) : (1) Place O atributo "deve" ser colocado na classe que mais necessita da outra, neste caso a classe Book;
- **M:N**
 - Conseguída com o atributo **models.ManyToManyField**;
 - Exemplo: Book (M) : (N) Author O atributo "deve" ser colocado na classe que mais "necessita" da outra, como na relação de 1:1

A classe base "Model", donde são derivadas todas as classes do modelo, possui todos os mecanismos necessários para interagir com a base de dados.

Cada classe derivada é implementada na BD na forma de uma tabela e os seus atributos são implementados na forma de colunas (campos) da tabela.

Com vista à ativação do modelo, a aplicação web, "app", deve ser incluída na variável **INSTALLED_APPS** do ficheiro "settings.py". Caso a aplicação já esteja a ser incluída, de forma indireta, não é necessário.

2.7.4 Comandos na criação de um modelo

python manage.py check - valida o modelo (sintaxe e lógica)

python manage.py makemigrations - produz código de migração (na pasta app/migrations devemos apagar tudo menos o ficheiro __init__.py)

python manage.py sqlmigrate app 0001 - mostra o SQL gerado pela migração

python manage.py migrate - produz as tabelas na BD

2.7.5 Gestão dos Dados

A plataforma Django possui um mecanismo que possibilita uma gestão muito facilitada de todos os dados pertencentes ao modelo de dados: o Django Admin Site

A URL = **http://localhost:port/admin** dá acesso à área administrativa a qual permite, por defeito, gerir os utilizadores do site

Nesta área, também é possível aceder e gerir os dados definidos no modelo

Para tal, é necessário no ficheiro "urls.py" da aplicação adicionar:

- o import "**from django.contrib import admin**"
- a linha "**path('admin/', admin.site.urls)**"

Também é necessário registar as classes que se pretende gerir:

- o mesmo import que em cima
- importar as classes que se pretende gerir de "**app.models**"
- adicioná-los: "**admin.site.register(Class)**"

Por fim é necessário criar a conta de administração, com o comando: **python manage.py createsuperuser**

Programando:

- Inserir um objeto:

```
a = Author(name="Jose", email="mendes.j@ua.pt")
a.save()
```

- Modificar um objeto:

```
a.email = "ze.mendes@ua.pt"
a.save()
```

- Selecionar todos os objetos:

```
Author.objects.all()
```

-
- Filtrar objetos (por nome):

```
Autor.objects.filter(name="Jose")
```

- Filtrar por nome e por email:

```
Autor.objects.filter(name="Jose", email="mendes.j@ua.pt")
```

- Filtrar por nome parecido:

```
Autor.objects.filter(name__contains="Jose")
```

- Aceder a um único objeto:

```
Autor.objects.get(email="autor1@gmail.com")
```

- Ordenação:

```
Publisher.objects.order_by("city", "country")
```

- Filtragem e Ordenação:

```
Publisher.objects.filter(country="Portugal").order_by("-city")
```

- Selecionar os primeiros resultados:

```
Publisher.objects.order_by("city", "country")[0]  
Publisher.objects.order_by("city", "country")[0:4]
```

– **Nota:** Não são permitidos índices negativos.

- Remover um objeto:

```
a = Author.objects.get(email="mendes.j@ua.pt").delete()
```

2.8 Mandar e Receber Dados - Forms

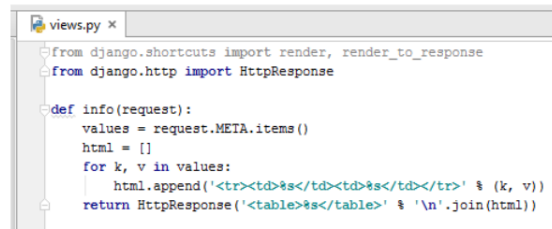
2.8.1 Receber Dados

O objeto **request** do tipo **HttpRequest** permite aceder a um vasto conjunto de dados, recebidos pelo servidor web.

Estes dados podem ser diretamente acessados através de alguns métodos e atributos como: **request.path**, **request.get_host()**, **request.is_secure()**

Ou podem ser acessados pelo dicionário **request.META**, que contém toda a informação presente no cabeçalho do protocolo HTTP.

Exemplo mostrando todos os dados presentes no cabeçalho HTTP:



```
views.py x
from django.shortcuts import render, render_to_response
from django.http import HttpResponse

def info(request):
    values = request.META.items()
    html = []
    for k, v in values:
        html.append('<tr><td>%s</td><td>%s</td></tr>' % (k, v))
    return HttpResponse('<table>%s</table>' % '\n'.join(html))
```

2.8.2 Forms

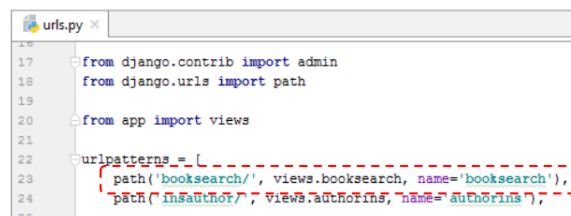
Por excelência, os forms são os elementos HTML para enviar e receber dados do cliente para o servidor.

Do lado do cliente (browser), o Form pode usar os métodos **GET** ou **POST** para enviar os dados que possui.

Do lado do servidor, a view chamada pode usar os dicionários "**request.GET**" e "**request.POST**" para aceder aos dados recebidos.

Exemplo: Form para pesquisar livros por título

Definir o URL:



```
urls.py x
16
17 from django.contrib import admin
18 from django.urls import path
19
20 from app import views
21
22 urlpatterns = [
23     path('booksearch/', views.booksearch, name='booksearch'),
24     path('insauthor/', views.authorins, name='authorins'),
25 ]
```

Definir a view:

```
views.py
5 from app.models import Author, Publisher, Book
6
7
8 def booksearch(request):
9     if 'query' in request.POST:
10         query = request.POST['query']
11         if query:
12             books = Book.objects.filter(title__icontains=query)
13             return render(request, 'booklist.html', {'books':books, 'query':query})
14         else:
15             return render(request, 'booksearch.html', {'error':True})
16     else:
17         return render(request, 'booksearch.html', {'error':False})
```

Definir o template para pesquisa:

```
booksearch.html
1 {% extends "layout.html" %}
2
3 {% block content %}
4
5 {% if error %}
6     <p style="...">ERROR: Insert a query term.</p>
7 {% endif %}
8
9 <form action="." method="post">
10     {% csrf_token %}
11     <input type="text" name="query">
12     <input type="submit" value="Search">
13 </form>
14
15 {% endblock %}
```

Definir o template para mostrar os resultados:

```
booklist.html
1 {% extends "layout.html" %}
2 {% block content %}
3 <p>Search by: <strong>{{ query }}</strong></p>
4 {% if books %}
5 <p>Found {{ books|length }} book{{ books|pluralize }}.</p>
6 <ul>
7     {% for bok in books %}
8         <li>{{ bok.title }}</li>
9         <ul>
10             <li>{{ bok.publisher }}</li>
11             <li>{{ bok.date }}</li>
12             <ul>
13                 {% for aut in bok.authors.all %}
14                     <li>{{ aut }}</li>
15                 {% endfor %}
16             </ul>
17         </ul>
18     {% endfor %}
19 </ul>
20 {% else %}
21 <p>Not found any result.</p>
22 {% endif %}
23 {% endblock %}
```

2.8.3 Classes Form e Django Forms

A classe **Form** descreve um formulário e determina como ele se comporta e como é apresentado no browser.

Os campos da classe **Form** mapeiam para o formulário HTML como elementos `<input>`.

- Eles próprios são classes, que gerem os dados de um formulário e fazem a validação quando o formulário é submetido;
- São representados no browser como um "widget" HTML. Cada campo tem um default widget apropriado, mas estes podem ser overridden, se necessário;

2.8.4 Instância de um Form

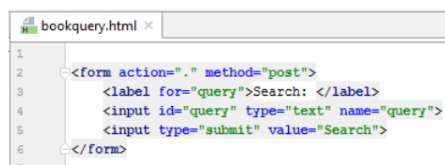
Numa instância de uma classe **Form**, podemos optar por deixar vazio ou pre-popular, por exemplo com:

- dados de uma instância de um modelo salvo (como é o caso do Django Admin para editar);
- dados que tenhamos coletado de outras fontes;
- dados recebidos de uma submissão anterior de um formulário HTML;

O último caso é muito útil, pois permite os utilizadores reenviar informação sem terem que a reescrever.

2.8.5 Contruir um Form

Para contruir um formulário, normalmente escrevemos o código em HTML assim:

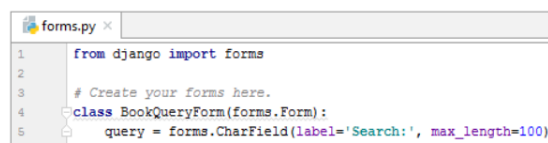


```
1
2 <form action="." method="post">
3   <label for="query">Search: </label>
4   <input id="query" type="text" name="query">
5   <input type="submit" value="Search">
6 </form>
7
```

De facto, um formulário é bem mais complexo, incluindo vários campos, tipos de campos, restrições e regras de validação, pelo que seria bom ser mais fácil

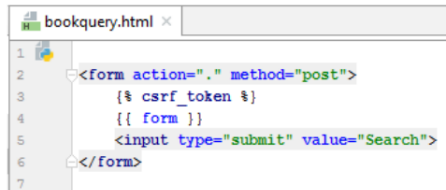
2.8.6 Criando um Django Form

Para criar uma classe **Form** no Django, basta criar uma classe que herde de **forms.Form**, no ficheiro "app/forms.py".



```
1 from django import forms
2
3 # Create your forms here.
4 class BookQueryForm(forms.Form):
5     query = forms.CharField(label='Search:', max_length=100)
```

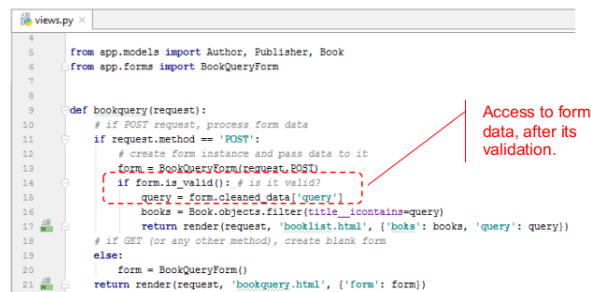
Depois criamos o template onde a class **Form** vai ser representada:



```
1
2 <form action="." method="post">
3     {% csrf_token %}
4     {{ form }}
5     <input type="submit" value="Search">
6 </form>
7
```

Quando renderizado, o formulário vai substituir o template tag `{{ form }}` com o label e o input definidos na classe **Form**.

A view será do tipo:



```
4
5 from app.models import Author, Publisher, Book
6 from app.forms import BookQueryForm
7
8
9 def bookquery(request):
10     # if POST request, process form data
11     if request.method == 'POST':
12         # create form instance and pass data to it
13         form = BookQueryForm(request.POST)
14         if form.is_valid(): # is it valid?
15             query = form.cleaned_data['query']
16             books = Book.objects.filter(title__icontains=query)
17             return render(request, 'booklist.html', {'books': books, 'query': query})
18     # if GET (or any other method), create blank form
19     else:
20         form = BookQueryForm()
21         return render(request, 'bookquery.html', {'form': form})
```

Access to form data, after its validation.

Os Campos

Os campos dos dados:

- Os dados submetidos com o formulário, usando **Form Fields**, podem ser validados usando a função **is_valid()**;
- Depois da validação, os dados podem ser acessados no dicionário **form.cleaned_data**;
- Os dados no dicionário já estão convertidos para tipos Python para uso imediato;

Exemplo de Data Fields e a sua representação HTML:

- **BooleanField** - Checkbox Input;
- **CharField** - Text Input;
- **IntegerField** ou **FloatField** - Number Input;
- **DateField** e **TimeField** - Text Input;
- **ChoiceField** - Select;
- **MultipleChoiceField** - Select Múltiplo;
- **FileField** - File Input;

Para já não é o mais aesthetically pleasing, mas corre direito e faz validação automática.

É possível renderizar os Form Fields individualmente:



```
1 {% extends "layout.html" %}
2
3
4 {% block content %}
5
6 <h2>{{ title }}</h2>
7 <div class="row">
8   <div class="col-md-8">
9     <section id="insbookForm">
10       <form action="." method="post" class="form-horizontal">
11         {% csrf_token %}
12         <h4>Insert query to search book titles.</h4>
13         <hr />
14         <div class="form-group">
15           {{ form.query.label_tag }}
16           <div class="col-md-10">
17             {{ form.query }}
18           </div>
19         </div>
20         <div class="form-group">
21           <div class="col-md-offset-2 col-md-10">
22             <input type="submit" value="Search" class="btn btn-default" />
23           </div>
24         </div>
25       </form>
26     </section>
27   </div>
28 </div>
29
30 {% endblock %}
```

2.9 Autenticação Django

O Django vem com um sistema de autenticação de utilizadores. Este sistema lida com contas de utilizadores, grupos, permissões e sessões de utilizadores.

Trata de ambos, a autenticação e a autorização.

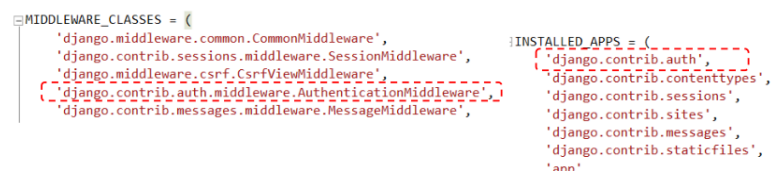
- **Autenticação** - Verificar que o utilizador é quem diz ser;
- **Autorização** - Determina o que o utilizador autenticado tem permissão para fazer;

Implementa:

- Utilizadores, grupos e permissões;
- Ferramentas de Forms e view para "loggar" utilizadores ou restringir conteúdo;
- Hashing de passwords;

2.9.1 Autenticação

Para usar o sistema de autenticação, temos de ver se os seguintes módulos estão incluídos:



```
MIDDLEWARE_CLASSES = (
    'django.middleware.common.CommonMiddleware',
    'django.contrib.sessions.middleware.SessionMiddleware',
    'django.middleware.csrf.CsrfViewMiddleware',
    'django.contrib.auth.middleware.AuthenticationMiddleware',
    'django.contrib.messages.middleware.MessageMiddleware',
)

INSTALLED_APPS = (
    'django.contrib.auth',
    'django.contrib.contenttypes',
    'django.contrib.sessions',
    'django.contrib.sites',
    'django.contrib.messages',
    'django.contrib.staticfiles',
    'app',
)
```

Além disso, a base de dados deve estar iniciada, senão: **python manage.py migrate**

2.9.2 Criar Login e Logout

No ficheiro "app/urls.py" devemos adicionar as seguintes linhas:

```
16
17 from django.contrib import admin
18 from django.contrib.auth import views as auth_views
19 from django.urls import path, include
20
21 from app import views
22
23 urlpatterns = [
24     path('login/', auth_views.LoginView.as_view(template_name='login.html'), name='login'),
25     path('logout', auth_views.LogoutView.as_view(next_page='/', name='logout'),
26
```

Usar o ficheiro "login.html" par criar o template do login, e fazer as seguintes alterações:

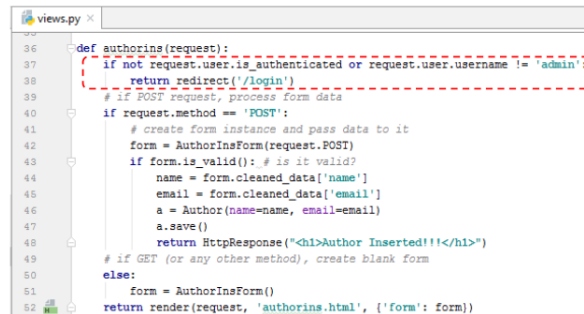
```
9
10 <form action="." method="post" class="form-horizontal">
11     {% csrf_token %}
12     <h4>Use a local account to log in.</h4>
13     <hr />
14     <div class="form-group">
15         {{ form.username.label_tag }}
16         <div class="col-md-10">
17             {{ form.username }}
18         </div>
19     </div>
20     <div class="form-group">
21         {{ form.password.label_tag }}
22         <div class="col-md-10">
23             {{ form.password }}
24         </div>
25     </div>
26 </form>
```

Usar o ficheiro "loginpartial.html" para criar a área se vai mostrar o status do login, para tal modificamos o ficheiro "layout.html":

```
27
28 <div class="collapse navbar-collapse" id="navbarDefault">
29     <ul class="navbar-nav mr-auto">
30         <li class="nav-item active">
31             <a class="nav-link" href="{% url 'home' %}">Home</a>
32         </li>
33         <li class="nav-item">
34             <a class="nav-link" href="{% url 'about' %}">About</a>
35         </li>
36         <li class="nav-item">
37             <a class="nav-link" href="{% url 'contact' %}">Contact</a>
38         </li>
39     </ul>
40     {% include 'loginpartial.html' %}
41 </div>
42 </nav>
```

2.9.3 Autorização

A autorização pode ser gerida automaticamente pelo Django, através do objeto "**request.user**", é possível verificar se um dado utilizador está autenticado e se tem permissão para fazer operações.



```
36 def authorins(request):
37     if not request.user.is_authenticated or request.user.username != 'admin':
38         return redirect('/login')
39     # if POST request, process form data
40     if request.method == 'POST':
41         # create form instance and pass data to it
42         form = AuthorInsForm(request.POST)
43         if form.is_valid(): # is it valid?
44             name = form.cleaned_data['name']
45             email = form.cleaned_data['email']
46             a = Author(name=name, email=email)
47             a.save()
48             return HttpResponse("<h1>Author Inserted!!!</h1>")
49     # if GET (or any other method), create blank form
50     else:
51         form = AuthorInsForm()
52     return render(request, 'authorins.html', {'form': form})
```

2.10 Sessões Django

2.10.1 Estado

O protocolo HTTP é um protocolo sem estado (stateless), o que significa que não tem nenhum mecanismo para guardar o estado da conexão e, desta forma, não permite a criação de sessões.

Para tal, alguns mecanismos externos foram desenvolvidos em clientes web e servidores, que permitem guardar os dados do estado em várias conexões HTTP, produzindo sessões artificiais.

Mecanismos como:

- Cookies;
- Ferramentas de alto nível, usando BDs para gerir utilizadores, autenticações e sessões;

2.10.2 Cookies

Uma cookie é uma peça de informação enviada pelo servidor web para o cliente, o browser, para ser guardada enquanto estão numa conexão.

É possível guardar algum tipo de informação nesta cookie, como o nome do utilizador por exemplo.

Este mecanismo de cookies é bastante usado por quase todos os web sites, mas possui algumas desvantagens:

- Salvar cookies no browser não é obrigatório, o que não permite oferecer garantia de um bom serviço;
- Cookies não podem ser usadas para guardar informação importante - não são seguras;
- Os servidores podem ser inibidos, em algum momento, de acessar informação crucial para continuar a interação com o cliente.

2.10.3 Sessões Django

O Django oferece um mecanismo de alto nível para o estabelecimento de sessões, o que permite salvar todo o tipo de informações no próprio servidor. Esta informação é armazenada na base de dados.

Para usar este mecanismo, verifica se as seguintes linhas estão no ficheiro **"settings.py"**.

```
MIDDLEWARE_CLASSES = (
    'django.middleware.common.CommonMiddleware',
    'django.contrib.sessions.middleware.SessionMiddleware',
    'django.middleware.csrf.CsrfViewMiddleware',
    'django.contrib.auth.middleware.AuthenticationMiddleware',
    'django.contrib.messages.middleware.MessageMiddleware',
)

INSTALLED_APPS = (
    'django.contrib.auth',
    'django.contrib.contenttypes',
    'django.contrib.sessions',
    'django.contrib.sites',
    'django.contrib.messages',
    'django.contrib.staticfiles',
    'app',
)
```

O Django gere automaticamente as sessões com os clientes de uma maneira simples e transparente. Utiliza o objeto **"request.session"** que é um dicionário.

```
views.py
def bookquery(request):
    # if POST request, process form data
    if request.method == 'POST':
        # create form instance and pass data to it
        form = BookQueryForm(request.POST)
        if form.is_valid(): # is it valid?
            query = form.cleaned_data['query']
            if 'searched' in request.session and request.session['searched'] == query:
                return HttpResponse('Query already made!!!')
            request.session['searched'] = query
            books = Book.objects.filter(title__icontains=query)
            return render(request, 'booklist.html', {'books': books, 'query': query})
    # if GET (or any other method), create blank form
    else:
        form = BookQueryForm()
        return render(request, 'bookquery.html', {'form': form})
```

3 Produção - Deployment de Aplicações Web

3.1 Ambiente de Produção

O ambiente de produção é o ambiente dado pelo computador servidor onde a nossa aplicação web vai correr para consumo externo.

Isto inclui:

- Hardware onde o website vai correr;
- Sistema Operativo (e.g Linux, Windows);
- Runtime das linguagens de programação e frameworks por cima das quais o website é escrito;
- O servidor web usado para servir páginas e outros conteúdos (e.g Apache, Nginx);
- O servidor da aplicação que passa pedidos "dinâmicos" entre a aplicação web e o servidor web;
- Bases de Dados das quais a nossa aplicação depende;

O computador servidor pode estar localizado fisicamente na nossa empresa e conectado à Internet por um link rápido.

OU

Usar um computador servidor que está hosted "na cloud".

- Neste caso, o nosso código corre num computador remota, ou possivelmente um computador "virtual", que é gerido por uma empresa de hosting (data center);
- O servidor remoto normalmente oferece algum nível garantido de recursos de computação (e.g CPU, RAM, memória de disco, /dots) e conectividade à Internet por um preço fixo;

3.2 Ambiente de Produção - IaaS

IaaS - Infrastructure as a Service - é um hardware de computação/networking acessado remotamente, fornecido por um serviço de hosting.

Muitos fornecedores de IaaS oferecem opções para pre-instalar um dado Sistema Operativo, no qual devemos instalar componentes do ambiente de produção.

Outros vendedores permitem seleccionar um ambiente pré-configurado, que inclui uma dada web framework, e.g Django, e um web-server setup.

3.3 Ambiente de Produção - PaaS

PaaS - Platform as a Service - é outro tipo de serviço de hosting onde a plataforma de hosting trata:

- de grande parte do ambiente de produção - servidor web, servidor de aplicação, load balancers;
- e da maior parte que precisamos para escalar a nossa aplicação web;

PaaS torna o deployment bastante fácil, uma vez que só precisamos de nos concentrar na nossa aplicação web e não em toda a outra infraestrutura do servidor.

3.4 Escolher um Serviço de Hosting

Problemas a ter em conta:

- O quão provável é o nosso website estar ocupado e o custo dos dados e os recursos de computação necessários para suportar o tráfego;
- O nível de suporte para escalar horizontalmente (adicionar mais máquinas) e verticalmente (upgrade para máquinas mais poderosas) e os custos de o fazer;
- Onde o fornecedor tem data centers, e por isso, onde o acesso é mais provável de ser mais rápido;
- O histórico do uptime do fornecedor e a performance do downtime;
- Ferramentas dadas para gerir o site, se são fáceis de usar e se são seguras (e.g SFTP vs FTP);
- Inbuilt Frameworks para monitorizar o servidor;
- Saber os limites. Alguns hosts bloqueiam deliberadamente certos serviços (e.g email). Outros oferece, um certo número de horas de "live time" em alguns pacotes de preços, ou apenas fornecem uma pequena quantidade de memória;
- Benefícios adicionais. Alguns fornecedores oferecem domain names e suporte para certificados SSL que teríamos, caso contrário, de comprar.
- Se o tier "grátis" que estamos a usar expira ao longo do tempo e se o custo de migração para um tier mais caro significa que seria melhor ter usado outro serviço de hosting desde o início;

Alguns sites fornecem "evaluation", "developer", or "hobbyist" ambientes de computação "gratuitamente".

Estes ambientes são sempre limitados em termos de recursos, e precisamos de estar atentos uma vez que pode expirar após um certo período de tempo introdutório.

No entanto, estes ambientes são bons para testar sites com pouco tráfego num ambiente real, e podem fornecer uma migração fácil para um ambiente pago com mais recursos quando o site crescer.

Opções populares nesta categoria incluem **Heroku**, **PythonAnywhere**, **Amazon Web Services**, **Microsoft Azure**, ...

Alguns fornecedores também têm um tier "básico" que fornecem níveis de poder de computação mais úteis e menos limitações.

Digital Ocean e PythonAnywhere são exemplos de fornecedores de hosting populares que oferecem um tier básico de computação relativamente barato (5\$ a 10\$ por mês).

Por isso, nesta cadeira usaremos o **PythonAnywhere** para fazer o deployment da nossa aplicação web Django.