



# GERAÇÃO AUTOMÁTICA DE NOTÍCIAS DESPORTIVAS

GUIAS DE  
INSTALAÇÃO  
E DE UTILIZAÇÃO

2021



# Índice

Introdução .....	2
Guia de Instalação .....	3
Guia de Utilização .....	5

# Introdução

O presente documento tem como objetivo ser um guia de instalação e utilização do sistema de geração automática de notícias desenvolvido no âmbito da UC de Laboratórios em Engenharia Informática.

Para um melhor entendimento técnico e terminológico do conteúdo deste documento, sugere-se a leitura prévia do relatório do projeto em questão, a ele anexo.

# Guia de Instalação

O serviço desenvolvido encontra-se alojado nos *Amazon Web Services*, pelo que não há necessidade de qualquer tipo de instalação ou adaptação a fazer, caso assim se pretenda usá-lo. Esta secção tem como propósito permitir a instalação do mesmo em qualquer máquina e executá-lo localmente.

O projeto integra um vasto conjunto de tecnologias para as quais todas as configurações, integrações e dependências já se encontram tratadas. Desta forma, para a instalação do sistema, a máquina em questão deve ter previamente instaladas as seguintes ferramentas:

## **Java**

Deve ser aberto o projeto Java que se encontra na pasta fornecida e instaladas todas as dependências que se encontram no ficheiro MAVEN “pom.XML” que lá se encontra.

## **mySQL Workbench**

Deve ser iniciada a Base de Dados com o modelo fornecido na pasta “Database” do projeto e feito o povoamento executando o ficheiro SQL script “povoamento.sql” que lá se encontra.

## **MongoDB**

Para autenticar os utilizadores na plataforma *web* é utilizado mongoDB, pelo que também é necessário o mesmo estar instalado localmente.

## **NODE JS**

A plataforma *web* foi desenvolvida em node.js. Desta forma, é necessário ter o *Node Packet Manager* instalado e, na diretoria do projeto, executar o comando “npm install”, seguido do comando “npm start”.

## **Gmail**

Foi criada uma conta origem para enviar as notícias geradas, na qual teve de ser ativada, nas definições de segurança, a opção “login de aplicações menos seguras”. Caso seja necessário mudar o endereço de *email* que envia as notícias, deve ser ativada esta opção na conta pretendida e alterado o endereço de email e credenciais que se encontram “hard coded” na classe SendEmail do projeto Java.

Caso se pretenda aceder ao endereço *email* criado o efeito que se encontra atualmente como origem, as credenciais são as seguintes:

Google  
Criar sua Conta do Google  
Ir para o Gmail

Nome: LEI Sobre nome: Grupo 58

Nome de usuário: LEIgrupo58 @gmail.com

Você pode usar letras, números e pontos finais

Senha: leigrupo58\_2021 Confirmar: leigrupo58\_2021

● Escolha uma senha mais segura. Use uma combinação de letras, números e símbolos.

Mostrar senha

Uma única conta. Todo o Google trabalhando para você.

Faça login em vez disso Próxima

Figura 1 - Credências endereço de email remetente

Para além disso, na classe RequestControler do projeto Java, encontra-se uma lista de endereços de *email* de teste “*hard coded*” que irão receber as notícias geradas. Um dos *emails* da lista é o seguinte:

Google  
Criar sua Conta do Google  
Ir para o Gmail

Nome: LEIgrupo58 Sobre nome: Teste

Nome de usuário: testeLEIgrupo58 @gmail.com

Você pode usar letras, números e pontos finais

Senha: leigrupo58\_2021 Confirmar: leigrupo58\_2021

Use oito ou mais caracteres com uma combinação de letras, números e símbolos.

Mostrar senha

Uma única conta. Todo o Google trabalhando para você.

Faça login em vez disso Próxima

Figura 2 - Credências endereço de email recetor

Como é óbvio, os endereços destino pretendidos não serão os utilizados para efeitos de teste, pelo que, para alteração dos mesmos, deve editar-se a lista de endereços presente na classe RequestControler mencionada, alterando-a para os endereços de *email* pretendidos.

# Guia de Utilização

Após a instalação, o projeto encontra-se pronto para receção de alertas e geração de notícias. Para tal, deve ser enviado, para cada tipo de pedido pretendido um *POST http request* para o link [http://ENDEREÇO-MAQUINA:8080/\\*pedido\\*](http://ENDEREÇO-MAQUINA:8080/*pedido*) com um ficheiro JSON devidamente estruturado associado, como se mostra abaixo. Existem três tipos de pedido diferentes:

- getInfo – Gera uma notícia que vai ser enviada por *email*. Este tipo de alertas deve surgir do projeto realizado pelo Grupo 6, mas pode também ser forçado manualmente.

```
{  
    "tipoAlerta": 1,  
    "valorAlerta": 2,  
    "tipoComp": 1,  
    "idJogador": 2  
}
```

Figura 3 - Estrutura JSON para getInfo

- tipoAlerta – tipo de notícia. Os tipos de alerta podem ser:
  - 0 – Nenhum;
  - 1 - Golos marcados nesta época;
  - 2 - Golos marcados na totalidade;
  - 3 – Número de jogos nesta época;
  - 4 – Número de jogos total.
- valorAlerta – valor do tema principal da notícia. Por exemplo, caso se trate de uma notícia acerca do número de golos de um jogador, este valor deve corresponder ao número de golos em questão;
  - tipoComp – identificador da competição;
  - idJogador – identificador do jogador.
- getNoticia – Busca de uma notícia no histórico da Base de Dados.

```
{  
    "id": 1,  
    "bugFixer": 1  
}
```

Figura 4 - Estrutura JSON para getNoticia

- id – identificador da notícia;
- bugFixer – campo que deve ir preenchido com o valor 1.

- `getNoticias` – Busca pelas últimas notícias geradas pelo sistema. Embora o valor recebido nos campos JSON não tenha impacto no resultado, este deve seguir sempre o seguinte formato:

```
{
  "id": 1,
  "bugFixer": 1
}
```

Figura 5 - Estrutura JSON para `getNoticias`

Quanto aos *emails* recebidos, estes apresentam a seguinte estrutura:

## Título da notícia



Figura 6 - Estrutura dos emails gerados

O utilizador, ao selecionar um dos *links* recebidos, vai ser reencaminhado para a seguinte interface relativa à notícia que selecionou, onde pode submeter alterações à notícia e/ou classificá-la:

Golos marcados nesta época Fransérgio Rodrigues Barbosa

Fransérgio atingiu a marca dos 0 golos Liga Europa esta época. O jogador de 30 anos estreou-se a 2019/8/8, numa partida onde o clube enfrentou o Brøndby, com um resultado final de 4-2.

**Submeter** 21-06-2021 22:00 - Tamanho aproximado: 42 palavras.

Fransérgio atingiu a marca dos 0 golos Liga Europa esta época. O jogador de 30 anos estreou-se a 2019/8/8, numa partida onde o clube enfrentou o Brøndby, com um resultado final de 4-2.

Figura 7 - Interface para submissão de alterações e classificação

A página de classificação é composta por 3 botões e duas áreas de texto, permitindo ao utilizador, na área branca, modificar a notícia a seu gosto e, depois, no botão “Submeter”, pode enviar e guardar no sistema as alterações, após confirmação. Os outros dois botões simbolizam o “like” e “dislike”, os quais, tal como os nomes sugerem, enviam uma classificação positiva, no caso do botão verde, e o vermelho, uma classificação negativa.

Através da interface anterior, o utilizador pode ainda seguir para a página inicial do *website* e ver as últimas 8 notícias geradas ou pode seguir para a interface que lhe permite sugerir novos *templates*.

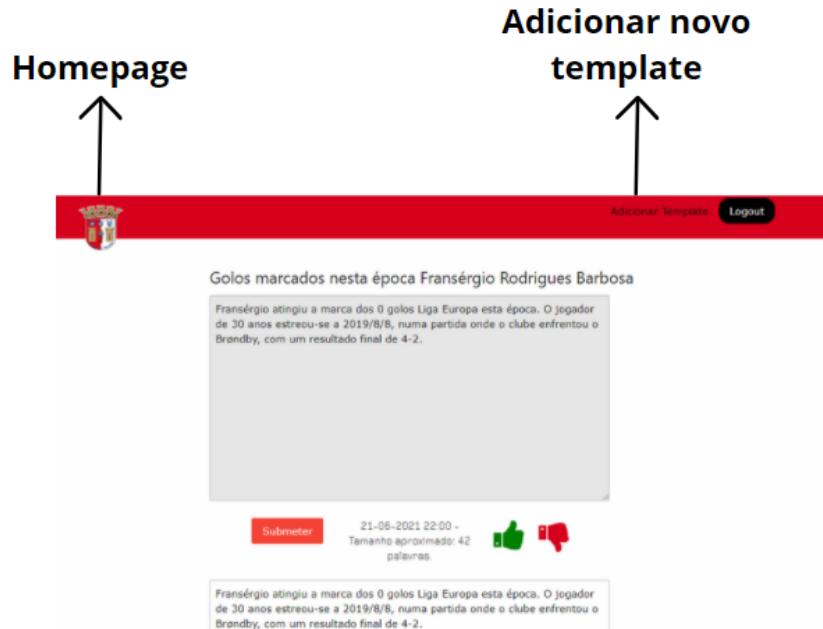


Figura 8 - Como navegar o website

Também de simples utilização, a interface para sugestão de *templates* passa por escrever o texto desejado, podendo o utilizador inserir quais os dados factuais (palavras-chave) do jogador à qual esta se relata se encontram nela referidos. Para tal, deverá, através da caixa de seleção no centro da página, escolher o dado pretendido e adicioná-lo no botão verde. Quando a sugestão de *template* estiver realizada, deverá confirmar a ação através do botão “Submeter”.

Figura 9 - Interface para adicionar um novo template

### Adicionar Template

The screenshot shows a user interface for adding a template. At the top, there is a red button labeled "Submeter" and a green button labeled "Adicionar". Below these buttons is a dropdown menu with the following options:

- Nome do Jogador
- Idade do Jogador
- Posição do Jogador
- Nacionalidade do Jogador
- Nome do Jogador
- Idade do Jogador
- Clube
- Competição
- Treinador
- Árbitro do jogo
- Jornada
- Resultado do jogo(ganhou/perdeu)
- Jogo em casa/fora
- Adversário do Jogo
- Estádio do Jogo
- Localização do Jogo
- Resultado do Jogo(Marcador)
- Estreia do Jogador
- Resultado(Marcador) da Estreia do Jogador
- Número de Golos do Jogador por Jornada

Figura 10 - Adicionar palavras-chave ao template

Caso o utilizador regresse à página inicial do website, nesta irá encontrar uma lista das últimas notícias geradas, as quais pode selecionar, sendo, então, reencaminhado para a sua interface de classificação.

The screenshot shows the main page of the website. At the top, there is a red header bar with the club's logo on the left, and "Adicionar Template" and "Logout" buttons on the right. Below the header, there is a section titled "Notícias" (News) with three news items:

Imagem	Título	Data	Detalhes
	SPORTING CLUBE DE BRAGA	21-06-2021 22:00	TAMANHO APROXIMADO: 95 PALAVRAS. SC BRAGA
	SPORTING CLUBE DE BRAGA	21-06-2021 22:00	TAMANHO APROXIMADO: 42 PALAVRAS. SC BRAGA
	SPORTING CLUBE DE BRAGA	21-06-2021 21:58	TAMANHO APROXIMADO: 129 PALAVRAS. SC BRAGA

Below the news items, there are three sections with the club's logo and the names of the goalscorers:

- GOLOS MARCADOS NESTA ÉPOCA**  
FRANSÉRGIO RODRIGUES BARBOSA
- GOLOS MARCADOS NESTA ÉPOCA**  
FRANSÉRGIO RODRIGUES BARBOSA
- GOLOS MARCADOS (TOTAL)** ANDRÉ FILIPE LUZ HORTA

Figura 11 - Página inicial

Para o serviço de autenticação, foi criada uma página, também ela muito simples, onde o utilizador introduz o seu endereço de *email* e sua *password*. É de relembrar que, para registar algum utilizador, é necessário enviar um pedido *POST http request* para o seguinte link <http://ENDEREÇO-MAQUINA:3000/users/signup>. Com o *body* como o do exemplo seguinte:

```
{  
  "email" : "admin@SCBraga.pt",  
  "name" : "admin",  
  "password" : "admin",  
  "key": "eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJ1c2VyljoiQWRtaW4iLCJpYXQiOjE2MjQxOTg0NjF9.rZYkoLzXryGi1iv4eQ8y4DQNM-UgByDNKdJIADNfwSg  
}
```

Figura 12 - Credenciais administrador

*Key* (gerada sempre que se inicia o projeto):

eyJhbGciOiJIUzI1NilIsInR5cCI6IkpXVCJ9eyJ1c2VyljoiQWRtaW4iLCJpYXQiOjE2MjQxOTg0NjF9.rZYkoLzXryGi1iv4eQ8y4DQNM-UgByDNKdJIADNfwSg

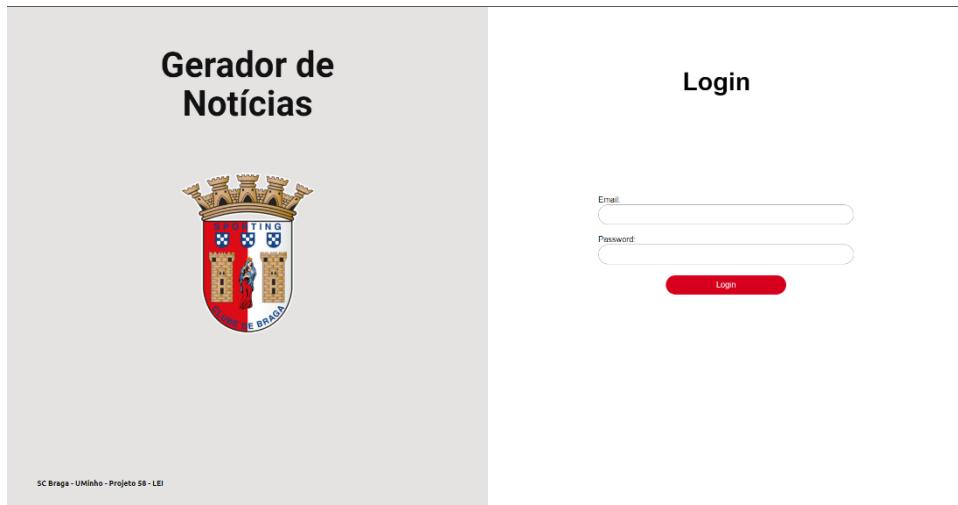


Figura 13 - Interface de autenticação